

Teambuilding

Waarom LivingTale?

Wat maakt de Spelen van LivingTale zo geschikt voor Teambuilding?

- het biedt een intense ervaring
- het is leuk en intrigerend
- het is veilig (zowel fysiek als psychisch)
- iedereen kan meedoen
- het kan (bijna) overal
- de intensiteit is variabel
- individuele doelstellingen kunnen meegenomen worden

al in één dagdeel legt het de huidige organisatie (team) cultuur bloot op een voor de deelnemers zeer herkenbare wijze zonder dat dit als bedreigend ervaren wordt.

Welk Spel

Veel van de spelen van LivingTale zijn geschikt als teambuildingspel, een aantal werden zelfs speciaal daarvoor ontwikkeld.

Welk spel men kiest hangt af van een paar factoren:

- de gewenste intensiteit van de ervaring
- de gewenste mogelijkheden tot evaluatie
- de beschikbare tijd
- de groepsgrootte
- de gewenste creativiteit van de deelnemers: hoeveel 'spel' wordt van iedereen verwacht

Een paar spelen bevelen wij bijzonder aan:

- voor een *intensieve teambuilding*
 - voorkleine groepen (5-21, aanbevolen 9-18):
 - de Ontsnapping
 - voor grotere groepen (12-60, aanbevolen 20-42):
 - Het Goksyndicaat
- voor een *creatieve teambuilding (iedereen speelt)*
 - voor groepen van 9-35
 - Mobwar
 - Het Magisch Land
 - De Macht van Water
- voor een *korte (minder veeleisende) ervaring*
 - voor kleine en grote groepen:
 - Maffia: FamilieEer (12-40)
 - Wedden aan Tafel (20-60)
 - Maffia: Multimaffia (20-200)
 - Heksen aan Tafel (24-200)

Intensieve teambuilding

De spelen die als teambuilding het meest gebuikt worden zijn: De Ontsnapping en Het Goksyndicaat.

De Ontsnapping

Steels in de Stille Oceaan

Er heerst een vredige stilte in de gevangenis van het eenzame eiland Ohahihino.

De Kolonel zit te dutten in zijn fauteuil.

De Majoor beleeft enige voldoening in het inspecteren van de vormeloze overal van de enige nog overgebleven gevangene, terwijl de Luitenant haar tracht te overtreffen door het vruchteloos zoeken naar moddervlekken op diens schoenen.

De Technician tenslotte doodt haar tijd met de zoveelste poging het computerspelletje "Wereldheerschappij" met succes te beëindigen.

Allen zijn in dienst van de mysterieuze doctor No Goldvinger, maar van zijn duistere plannen hebben zij geen weet.

Tenminste.....?

Tot hun rust wordt verstoord door een invasie van buitenlanders.

Wat hebben al deze Russen, Amerikanen en Fransen in dit godverlaten oord te zoeken?

Zeker is dat ze hun duivelse bedoelingen rustig kunnen vergeten, want ze vallen als rijpe appels in de armen van de bewakers.

Eindelijk wat te doen....

Spelgegevens

Alle deelnemers aan dit spel zijn geheim agent, in dienst van de krijgsmacht van of Amerika, of Frankrijk, of Rusland.

Ze zijn op missie gestuurd naar het eenzame eiland in de Stille Zuidzee Ohahihino.

Helaas zijn ze slecht voorbereid door hun werkgever: zodra ze voet aan land zetten, worden ze gearresteerd. En in de gevangenis gegooid. Zonder kans op vrijlating...

Nu is het een luxe gevangenis en zijn sommige bewakers best aardig, maar om je verdere leven in deze gevangenis te slijten...

Speldoel

Daarom is de doelstelling van elke gevangene om te ontsnappen.

Alleen, samen met je landgenoten, of samen met alle gevangenen.

Dat kan doordat iedereen belangrijke informatie bezit om te kunnen ontsnappen.

Maar niet alle informatie die nodig is.

Door samen te werken met je landgenoten kom je een heel eind. Door samen te werken met je vrienden en vijanden uit andere de landen wellicht nog verder.

Om maar niet te spreken van 'samenwerken' met de bewakers.

Maar of je dat ook wilt als geheim agent?

Wat daarbij een grote rol speelt is, dat je ook nog een eigen -geheime- opdracht hebt: je persoonlijke missie als geheim agent. Oftewel: waarom de krijgsmacht van jouw land je naar dit godverlaten eiland stuurde.

Grote vraag daarbij is: wat is het belangrijkste?

Ontsnappen of je missie? Lastig, heel lastig.

Spel

Na een kort welkom legt de spelleider het spel uit. De drie landenteams worden gevormd en met een eenvoudige opdracht komt men in de juiste 'sfeer'. Iedereen krijgt zijn persoonlijke opdracht en informatie. Nadat alle vragen beantwoord zijn, gaat het eigenlijke spel van start. Dat begint met de arrestaties van alle geheim agenten. Men maakt kennis met de enig overgebleven gevangene (een acteur). Die zit er al jaren en wil erg graag naar huis. Maar wel levend, graag. Gelukkig bezit hij/zij een schat aan gegevens. Jammer alleen dat hij/zij wat bang is aangelegd. Natuurlijk maakt men ook kennis met de bewakers. Vier zijn het er in totaal, en allen met een uitgesproken (en verschillend) karakter. Gespeeld door twee acteurs. Oftewel: elke bewaker wisselt regelmatig van wacht. Daarbij tikt de tijd genadeloos door. Want als de deadline voorbij is, zal men voor eeuwig op dit eiland gekerkerd blijven.

Dus: lukt het de gevangenen op tijd uit te breken? In ongeschonden staat? En met volbrenging van de eigen missie? Na afloop wordt dat resultaat uitgebreid geëvalueerd.

Keuzes vooraf

Een aantal keuzes binnen het script:

- in hoeverre bezitten de spelers dubbele agenda's (identiteiten)
- in hoeverre zijn persoonlijke doelen van belang
- in hoeverre staat het leiderschap van de teams ter discussie
- hoe verhoudt de groep als geheel zich tot de subgroepen
 - in hoeverre zijn de subgroepen competitief
 - hoe belangrijk is de doelstelling dat iedereen - samen- moet ontsnappen
- in hoeverre kan achterdocht een thema zijn
- in hoeverre spelen onderlinge conflicten een rol
- in hoeverre is de onderlinge beeldvorming (sterk) gekleurd

*Dit alles onder het motto:
samenwerken moet, maar hoe moeilijk maken we het de deelnemers.*

Waarop doet De Ontsnapping een appèl

De samenwerkingsopdracht van De Ontsnapping heeft altijd zowel een technisch als een sociaal aspect, gericht zowel op de interne relaties als op de buitenwereld.

Wil een team succesvol zijn, dan moeten alle vier aspecten vervuld zijn.

technisch intern:

de spelers hebben allen in hun rol informatie een deel van de technische puzzel die het mogelijk

maakt om te kunnen ontsnappen

technisch extern:

de spelers moeten informatie achterhalen (bij de bewaking) om te kunnen ontsnappen

sociaal extern:

hoe de spelers omgaan met de verschillende bewakers (de buitenwereld) is essentieel voor hun kans op succes

sociaal intern:

hoe met onderlinge achterdocht, vertrouwen, beeldvorming en leiderschap wordt omgegaan, is essentieel voor de kans op succes voor het ontsnappen en voor het uitvoeren van de individuele opdracht

Vaardigheden

De volgende vaardigheden spelen een rol:

- samenwerken
- leidinggeven
- technische informatie verzamelen
- sociale informatie verzamelen
- informatie analyseren
- maken van een plan en uitvoeren
- sociale initiatieven nemen
- omgaan met culturele verschillen, vooroordelen, achterdocht
- omgaan met de spanning tussen groepsopdracht en individuele opdracht

Gegevens

- groepsgrootte 5 - 21 personen
aanbevolen: 9 tot 18 personen
- voor 1, 2 of 3 dagdelen
- tijdsduur 1 dagdeel: minimaal 4 uur, 5 uur aanbevolen (inclusief voor- en nabespreking)
- tijdsduur 2 of 3 dagdelen: in overleg

Voorbeeldprogramma's

Het einde van de programma's is steeds mede afhankelijk van het tijdstip van ontsnappen

1 dagdeel

13:00 ontvangst + speluitleg
13:30 landeninstructie + landenopdracht
13:45 uitdelen persoonlijke informatie
14:00 start spel
15:00 korte tussen evaluatie
17:00 evaluatie (uiterlijk 18:00 einde)

2 dagdelen:

11:00 ontvangst + speluitleg
11:20 landeninstructie + landen opdracht
11:40 instructie + maken kaart eiland
12:45 tussen evaluatie; afmaken kaart
13:15 lunch; introductie hoofdspel
13:45 uitdelen persoonlijke informatie
14:00 start spel
15:15 korte tussen evaluatie
16:30 start evaluatie (uiterlijk 17.30 einde)

3 dagdelen:

- 11:00 ontvangst
- 11:20 voorfase: analyse groepsdoelen/team (bijv.: kwaliteiten spel)
- 13:20 lunch
- 14:20 landeninstructie + landen opdracht
- 14:40 instructie + maken kaart eiland
- 15:45 korte tussen evaluatie; afmaken kaart
- 16:15 pauze
- 16:45 uitleg Ontsnapping
- 17:15 uitdelen persoonlijke informatie
- 17:30 start spel
- 18:05 voorgerecht (binnen spel)
- 19:00 tussen evaluatie + diner (gedeeltelijk binnen het spel)
- 20:00 start evaluatie (uiterlijk 21.00 einde)

Locatie

vrijwel elke locatie is mogelijk mits niet te klein

- bij voorkeur royale ruimte + bijruimte
- kleine kleedruimte voor de acteurs
- geen storing andere gasten

Tarieven

- 1 dagdeel € 750
- 2 dagdelen € 1.000
- 3 dagdelen € 1.500

excl. reistijd en auto kosten en btw; zie online offerte:

www.livingtale.nl/offerte-ontsnapping.html

LivingTale biedt ook

Theater Maatwerk www.theatermaatwerk.biz

Assessments www.assessmetsite.nl

Teambuilding www.teambuildingtheater.nl

Trainingsacteur www.trainingsacteur.nl

Verbetertraining www.trainingen.org

Crisisbeheersing www.crisisgame.nl

Dagvoorzitter www.dag-voorzitter.nl