

Teambuilding **het team een spiegel voorgehouden**

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 teambuildingsspel, 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

- voor kleine 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 gebruikt worden zijn:

De Ontsnapping en Het Goksyndicaat.

Deze twee spelen worden hier uitgebreid besproken.

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 Technicus 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 ontsnappen het doel van elke gevangene. 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? 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 rolinformatie 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

1, 2 of 3 dagdelen

- 1 dagdeel samenwerken in een complexe omgeving onder tijdsdruk
- 2 dagdelen plus: samenwerken in een gestructureerde omgeving zonder stress
- 3 dagdelen plus: analyse sterkte/zwakte van de individuele deelnemer in het samenwerkingsproces en het stellen van individuele doelen in de samenwerkingsopdrachten van de eerste 2 dagdelen

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)

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

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

Het Goksyndicaat

Samen naar de paardenraces luisteren.

Is dat spannend?

Ja zeker!

Want juist daarvòòr heeft u een weddenschap afgesloten.

Hebt u samen met uw team de race gemanipuleerd.

Heeft uw team uiterst voordelige weddenschappen geaccepteerd en daarmee veel geld verdiend.

Hoopt u.....

Want u hebt zich -bijvoorbeeld- aangesloten bij de paardenvrienden, met hun actiegroep.

U haat natuurlijk de trainers: stelletje dierenbeulen! en u zult er alles aan doen om te zorgen dan zij te gronde gericht worden.

Met de pers heeft u daarentegen een warme band: u beschouwt hen als uw vrienden.

Mocht uzelf niet winnen, dan toch hopenlijk wèl de paardenpers.....

Zo hebt u inderdaad heel wat om over na te denken tijdens het live verslag door reporter Leo Popolipo.

Of niet soms.....

Spelgegevens

Er zijn drie, vier, vijf of zes teams:

- de paardentrainers
- de paardendokters
- de paardenverzorgers
- de paardenvrienden
- de paardenpers
- de jockeys

Tussen hen bestaan warme vriendschappen en diepe vijandige gevoelens. Maar of die wederzijds zijn?

Alle teams hebben een paard in eigendom, en tijdens de openbare verkoop krijgen ze de gelegenheid nog één of meer paarden aan te schaffen.

Paarden die goed presteren leveren namelijk prijzengeld op.

Maar op nog meer manieren kan er geld verdiend worden:

- door het afsluiten van weddenschappen bij de andere teams.
- door als bookmaker gunstige weddenschappen aan te gaan.

Maar allerbelangrijkste is nog wel dat de teams, door al dan niet samen te werken met andere teams, de paardenraces (en hun eigen inkomsten) kunnen manipuleren.

Samenwerken en competitie

Het Goksyndicaat is naast een samenwerkingsspel ook een competitief spel.

Er moet goed worden samengewerkt binnen het eigen team, waarbij het benutten van ieders kwaliteiten van groot belang is.

Er moet voor het behalen van een goed resultaat absoluut goed worden samengewerkt met andere teams.

En de teams moeten zich competitief onderscheiden van de andere teams:

winnend team	het rijkste team
eervol team	als je vrienden winnen
verliezend team	als je vijanden winnen

Leidinggeven

Een belangrijk onderdeel van het spel vormt de keus van ieder team hoe zij onderling met elkaar willen samenwerken.

Wij bieden de teams vier modellen aan:

winnend team	samenwerken zonder leidinggeven
eervol team	samenwerken met een leidinggevende die verantwoordelijk is voor het goed verlopen van de teambesprekingen
verliezend team	samenwerken met een leidinggevende die het proces stuurt
de manager	samenwerken met een leidinggevende die eindverantwoordelijke is

Speldoel

Winnen!

Dat doe je door als team het rijkst te worden.

Verliezen door je vijand te zien winnen....

Gelukkig dat je ook nog een *beetje* kunt winnen: de glorie van je *vrienden* straalt tenslotte ook op jullie af.

Hoe wordt je rijk (of arm):

- je eigen paard ontvangt prijzengeld
- een goed paard wordt gekocht (een slecht verkocht?)
- winnende weddenschappen worden afgesloten
- paarden(races) worden gemanipuleerd
- wedkoersen van de eigen bookmaker worden gewijzigd

onder het motto:

samen met je vrienden tegen je vijand

Spel

Het spel begint met een korte introductie van het doel van het spel: teambuilding. Vervolgens presenteren de teams zich. En gaan direct daarna aan de slag met de vraag: *hoe* gaan we binnen ons team samenwerken en met name: maken we gebruik van een leidinggevende, en zo ja, hoe?

Dan gaat het spel echt van start.

Er zijn drie paardenraces waarop gegokt kan worden.

En een openbare verkoop van paarden.

Alle wedstrijden worden uitgezonden door de radio en zijn dus door iedereen goed te volgen. Geen van de uitslagen ligt van te voren vast.

De eerste race is om er even in te komen.

Vóór de twee volgende races worden er heel veel mogelijkheden geboden om de uitslagen te beïnvloeden.

Uiteindelijk komt de uitslag van de laatste race volledig tot stand door de acties van de teams.

Tenslotte wordt bekend welk team het meest en het minst succesvol waren. En wordt zowel in de teams als plenair geëvalueerd, waar met name de manier van samenwerken centraal staat (net zoals dat het geval was in de tussen-evaluatie eerder in het spel).

Keuzes vooraf

Belangrijkste keuze die gemaakt moet worden is met hoeveel teams gewerkt gaat worden en hoe groot ieder team is. Daarbij geldt: hoe groter het *aantal* teams, des te complexer het spel, des te intensiever de teambuilding. En hoe groter de *teams*, des te moeilijker het zal zijn om effectief samen te werken.

Onze ervaring is dat samenwerken binnen een team van 7 mensen voor dit spel nog een hele klus is. Maar de keus is aan u.

Wat natuurlijk mee zal wegen in uw keuze, is of u kiest voor bestaande teams, of nieuw door u samen te stellen teams.

Een belangrijk onderdeel van het spel vormt de keus van ieder team hoe zij onderling met elkaar willen samenwerken.

Wij bieden daarvoor vier modellen aan:

- samenwerken zonder leidinggevende
- samenwerken met een leidinggevende die verantwoordelijk is voor het goed verlopen van de teambesprekingen: *de voorzitter*
- samenwerken met een leidinggevende die het proces stuurt: *de coördinator*
- samenwerken met een leidinggevende die eindverantwoordelijke is: *de manager*

De organisatie beslist of zij het is die vooraf de (potentiële) leidinggevendens aanwijst, of dat dat keuzes van de groepen zijn.

Vaardigheden

De volgende vaardigheden spelen een rol:

- samenwerken
- leidinggeven
- ieders kwaliteiten benutten
- omgaan met individuele verschillen in niveau/begrip
- informatie verzamelen en analyseren
- ontwikkelen van een plan van aanpak en dit uitvoeren
- tactisch handelen
- samenwerken/onderhandelen tussen teams

Begeleiding: opzet, evaluatie en beperkingen

"Het Goksyndicaat" wordt geleid door een organisatie-adviseur (annex acteur). De teams worden ieder begeleid door een acteur. Zij hebben 'slechts' een adviserende en stimulerende rol. De teams bepalen immers zelf op welke manier zij willen samenwerken en in hoeverre zij gebruik willen maken van hun acteur/actrice.

De acteurs leiden echter wel de tussen en eind evaluatie van hun team. Zij doen dit aan de hand van een aantal standaard vragen.

Een plenaire evaluatie met een zo grote groep kent duidelijk haar beperkingen. Zij zal niet verder kunnen gaan dan het signaleren van een aantal opvallende tendensen die tijdens het spel naar voren gekomen zijn. Zowel onderling tussen de teams, als afgezet tegen andere organisaties. Zo wordt ook de organisatie zelf een spiegel voorgehouden.

Voorbeeldprogramma

- 13.00 ontvangst
- 13.15 presentatie teams
- 13.30 hoe gaan we samenwerken: maken van afspraken rond leidinggeven
- 13.45 start spel
- 15.15 tussen evaluatie
- 15.30 hervatting spel
- 16.45 team evaluaties
- 17.15 plenaire evaluatie (18.00 uur einde)

Gegevens

- groepsgrootte 12 - 60 personen
aanbevolen grootte teams: 5 - 7 personen
aanbevolen aantal groepen: 4 - 6
- tijdsduur minimaal 4 uur,
5 uur aanbevolen (inclusief voor- en nabespreking)

Locatie

vrijwel elke locatie is mogelijk mits niet te klein: iedereen moet zich gemakkelijk kunnen bewegen tussen de tafels (1 tafel per groep)

- dus: royale loopruimte rond de tafels
- de ruimte dient ongeveer 50% groter te zijn dan bij normaal gebruik
- bijvoorbeeld: een groep van 50 personen vraagt om een eetzaal-opstelling voor 75 personen
- kleedruimte voor de acteurs
- geen storing andere gasten

Tarieven

v.a. € 900

excl. reistijd en autokosten en btw

zie online offerte:

www.livingtale.nl/offerte-goksyndicaat.html

Het Sprookje

of: de zoektocht van de Prins

*Er waren eens een Koning en Koningin die heel erg van hun dochter hielden.
Ze was een echte Prinses en zoals alle prinsessen was ze heel kieskeurig zodra het
om prinsen ging die met haar wilden trouwen.
Dus toen een echte Prins bij de Koning en de Koningin op bezoek kwam om om
haar hand te vragen, was ze.....*

spelgegevens

Zo begint ons Sprookje. En de acteurs van LivingTale spelen dat begin.
Al snel wordt duidelijk dat de Prins op zoek moet naar naar een aantal 'dingen', net
zoveel 'dingen' als er groepen zijn.
Iedere zoektocht vormt dan ook een opdracht voor één van de subgroepen.
Iedere subgroep moet daarvoor een scène maken van 5 à 10 minuten.
Nadat al die scènes zijn uitgespeeld, sluiten we af met een scène waarin alle zoek-
tochten uitmonden in een mooi slot.
Die slotscène wordt ook altijd door de acteurs van LivingTale gespeeld.

keuzes vooraf

De groep laat het spelen geheel of gedeeltelijk over aan de acteurs van LivingTale.
Of de groepsleden spelen of figureren zelf in hun eigen scène!
Welke keuzes gemaakt worden, beslist in principe de organisatie en wel vooraf.
Deze kan daarvoor kiezen uit drie opties:

de acteurs spelen	één of meer leden van de subgroep mogen in de scène figureren, maar dat hoeft niet
de Prins is acteur	alle rollen worden vervuld door de groep behalve dus die van de Prins de groep mag gebruik maken van de acteurs van LivingTale, maar dat hoeft niet
de groep speelt alle rollen	in dit geval is de Prins in de 'zoektocht scènes' dus steeds iemand anders en is hij alleen herkenbaar aan zijn mantel (zie de foto's) oefenen van de scène door de groep is nu ook belangrijk

Echter, voor alle opties geldt:
niemand kan verplicht worden om mee te spelen!
Zijn er in een subgroep te weinig mensen die willen spelen, dan wordt die subgroep
alsnog de eerste optie aangeboden.

samenwerken

In alle gevallen geldt voor de subgroepen:

- het begin van de scène staat vast en ook wat de scène aan het eind moet opleveren
- de groep vult met name het verhaal van de scène in:
 - ze bedenken in ieder geval de rollen (dubbelrollen mogen)
 - kleding
 - attributen
 - hoe de scène geregisseerd wordt
 - en eventueel:
 - muzikale ondersteuning
 - dialogen en monologen
 (maar tijd voor instuderen is er natuurlijk niet)
- de groep bedenkt eerst de hoofdlijn van het verhaal
- daarna mag ze zich opsplitsen om onderdelen uit te werken
- maar de groep blijft samen verantwoordelijk

evaluatie

In de groepsevaluatie staat het plezier in het samenwerken centraal: hoe leuk en spannend was het om te doen? Welke verrassingen ben je tegen gekomen? Welke nieuwe kanten van anderen en van jezelf heb ontdekt? Opdracht was om ieders kwaliteiten optimaal te benutten. Daarom wordt uitvoerig stilgestaan hoe dat uitgepakt heeft. Bij ieders bijdrage wordt even stilgestaan: hoe was het voor jezelf, hoe hebben de anderen je ervaren? Ook belangrijk is h \ddot{o} e er werd samengewerkt. Werden er bijvoorbeeld keuzes gemaakt over hoe er zou worden samengewerkt en hoe pakten die keuzes uit? En last but not least: hoe ging het uiteindelijk uitspelen van wat bedacht werd? Hield iedereen zich aan de gemaakte afspraken? En zijn jullie tevreden met het resultaat? Tot slot wordt één van de groepslezen gevraagd om kort verslag te doen in een korte plenaire eindevaluatie.

In die eindevaluatie wordt tenslotte kort gekeken naar hoe het samenwerken van vandaag zich verhoudt tot het samenwerken van alledag. Wat zegt het ons hoe we normaal met elkaar samenwerken? Wat nemen jullie mee als iedereen morgen weer zoals vanouds met elkaar aan de slag gaat?

gegevens

- groepsgrootte: 15 - 70 personen
- aantal teams: 3 - 7
 - teamgrootte: minimaal 5 - maximaal 10 personen
 - aanbevolen teamgrootte: 6 - 8 personen
- tijdsduur: \pm 3 uur

Locatie

vrijwel elke locatie is mogelijk mits niet te klein: iedereen moet zich gemakkelijk kunnen bewegen tussen de tafels (1 tafel per groep)

- dus: royale loopruimte rond de tafels
- de ruimte dient ongeveer 50% groter te zijn dan bij normaal gebruik
- bijvoorbeeld: een groep van 50 personen vraagt om een eetzaal-opstelling voor 75 personen
- kleedruimte voor de acteurs
- geen storing andere gasten
- bij voorkeur met een laag podium (bij een grotere groep)

tarieven

prijs: vanaf € 850
excl. reistijd en autokosten en btw
zie online offerte:
www.livingtale.nl/offerte-sprookje.html

Bij LivingTale kunt u ook terecht voor:

Theater Maatwerk www.theatermaatwerk.biz
Assessments www.assessmentsite.nl
Teambuilding www.teambuildingtheater.nl
Trainingsacteur www.trainingsacteur.nl
Verbetertraining www.trainingen.org
Crisisbeheersing www.crisisgame.nl
Dagvoorzitter www.dag-voorzitter.nl