

SPELSTAPPEN

Het spel omvat een aantal spelstappen. De spelstappen zijn in de volgende tabel beschreven.

Spelstap	Duur
1. Introductie spelleiding	5 min.
2. Inventarisatie informatie eigen partij	10 min.
3. Casusoverleg	55 min.
3.1. Introductie casus en inventarisatie informatie	15 min.
3.2. Intern overleg per partij over strategie	10 min.
3.3. Eerste ronde van reacties	10 min.
3.4. Pauze met intern overleg per partij	10 min.
3.5. Vrije ronde + oplevering PvA	10 min.
4. Invullen vragenlijst	10 min.
5. Reflectie (onder leiding van spelleiding)	20 min.
Totaal	<u>100 min.</u>

Toelichting:

1. *Algemene introductie:* korte herhaling van wat in de introductie bijeenkomst is uitgelegd.
2. *Inventarisatie informatie eigen partij:* elk team krijgt de tijd om de informatie voor hun partij in de digitale omgeving tot zich te nemen. Wanneer de tijd om is, vraagt de spelleider aan de vertegenwoordigers van de organisaties om plaats te nemen aan de centrale overlegtafel.
3. *Casusoverleg:* kern van het spel is het casusoverleg. De spelleider geeft het woord aan de organisatie die de regie voert bij het overleg (de gemeente). Deze organisatie opent het overleg en weet volgens de agenda (alleen in de digitale omgeving beschikbaar voor de gemeente) wat zij moet doen. Eén van de deelnemers kan (mocht het wenselijk zijn) notuleren. Het casusoverleg dient in principe te worden gespeeld zonder interventie van de spelleiding. Deelnemers kunnen echter altijd met vragen komen. Bij de spelstappen is achter een uitroepteken beschreven welke tips de spelleider kan hanteren.

3.1. *Introductie casus en inventarisatie informatie:* Het casusoverleg begint met een woord van welkom door de vertegenwoordiger van de regie-voerende partij. Het team dat deze rol speelt krijgt daartoe een agenda voor het overleg van de spelleiding. Deze opening wordt gevolgd door een mededeling van een andere partij welke het signaal geeft die de aanleiding weergeeft van de casus. In een context van huiselijk geweld kan dit bijvoorbeeld de politie zijn die een melding van geweld heeft gekregen. Vervolgens krijgen alle partijen de gelegenheid om te vertellen wat ze over (de situatie van) de casus weten. Elk team heeft één vertegenwoordiger die aan het casusoverleg deelneemt. Deze rol kan gedurende de verschillende spelstappen wisselen. Deze speler neemt casusinformatie door en beoordeelt of informatie te privacygevoelig is om met andere partijen aan tafel te delen. Vindt hij/zij dat, dan mag hij dat de partijgenoot aan de overlegtafel laten weten.

- ! Tijdens deze stap kunnen spelers in de ring vragen aan de spelleiding of bepaalde informatie als privacygevoelig moet worden beschouwd. Dit mogen de deelnemers naar eigen inschatting beslissen. In de casus van Eijck wordt nu het geluidsfragment afgespeeld met daaropvolgend het nieuwsbericht.
- ! De consultants mogen gedurende deze ronde vrij bewegen op de ring voor de achterban waar zij met medewerkers van de andere organisaties kunnen spreken. Dit geldt niet tijdens de interne overleggronden. Dan mogen de consultants alleen met de gemeente overleggen.
- ! Tijdens een casusoverleg kunnen de overige spelers in de ring wel via het digitale platform op een minimale manier communiceren (door het individueel sturen van berichten naar andere spelers). Berichten kunnen alleen van individu naar individu worden gestuurd.
- ! LET OP! Geef voor het geluidsfragment in de casus van Eijck aan dat het een heftig geluidsfragment is van een waargebeurd telefoongesprek. Geef deelnemers de kans en de gelegenheid om de zaal te verlaten als ze dit fragment niet willen horen, het zou heftige emoties op kunnen roepen bij mensen die vervelende ervaringen hebben op dit gebied.

3.2. *Intern overleg:* Het casusoverleg wordt onderbroken voor een intern overleg binnen elke organisatie. In dat overleg dient elk team op basis van de beschikbare

casusinformatie en de instructie die ze hebben gekregen te bepalen wat zij in de casus willen en kunnen betekenen en welke acties en/of interventies zij gaan uitvoeren in verband met de casus. Hier bepaalt elk team wat volgens hen het plan van aanpak zou moeten zijn, dit gebeurt met de samenwerkingssoftware.

- ! Tijdens deze stap kunnen spelers vragen stellen over wat zij in de eerste ronde van reacties zullen zeggen over wat ze zelf met de casus willen en van andere partijen verwachten. Hier mogen de teams zelf over beslissen maar de spelleiding dient te benadrukken dat de spelers beslissen in de geest van hun partij-instructie en dat het belangrijk is dat de spelers in hun rol blijven en vanuit die rol nadenken. Het is niet aan te raden concrete tips te geven.
- ! Tijdens een intern overleg kunnen de spelers wederom via het digitale platform op een minimaal manier communiceren (door het individueel sturen van berichten naar andere spelers).

3.3. Reactie ronde: De vertegenwoordigers van de verschillende partijen keren weer terug naar de tafel van het casusoverleg. Onder leiding van de regie-voerende partij krijgt nu iedere partij de gelegenheid te zeggen wat haar visie op de casus is en welke acties/interventies ze willen gaan uitvoeren in de casus. Vervolgens krijgt elke partij de gelegenheid om te reageren op wat ze gehoord hebben van andere partijen en kunnen ze hun visie op de casus en beoogde acties/interventies geven.

- ! Tijdens spelstap 3.3 moet spelleiding erop letten dat partijen 'in hun rol' blijven en niet te snel genegen zijn compromissen te sluiten of hun eigen (in de partij-instructie aangegeven) visie op te geven. Merkt de spelleiding dat dat gebeurt, dan kan ingefluisterd worden dat ze hun rol dienen te onthouden. De opzet van spelstap 3.3 en 3.4 dient ervoor te zorgen dat elke partij in de gelegenheid wordt gesteld iets over de aanpak van de casus te zeggen en te reageren op wat andere partijen zeggen. In casus 2 wordt nu een geluidsfragment afgespeeld (tussen stap 3.3 en stap 3.4).

3.4. Pauze: De deelnemers mogen tijdens de pauze per partij hun visie op de casus bespreken in bijvoorbeeld het licht van: a. de acties/interventies die ze oorspronkelijk bedacht hadden. b. wat ze gehoord hebben over de visie van andere partijen op de casus is en wat andere partijen van plan zijn te gaan doen.

- ! In spelstap 3.5 kunnen dezelfde vragen aan de orde komen als in spelstap 3.2. Ook hier dient de spelleiding te benadrukken dat partijen in hun rol moeten blijven en vanuit die rol moeten nadenken met de partij-instructie in het achterhoofd. Echter dient de spelleider hier ook duidelijk aan te geven dat compromissen nodig zijn om tot een gezamenlijk plan van aanpak te komen.

3.5. Vrije ronde: Tot slot volgt een vrije ronde welke zou moeten uitmonden in een PvA met duidelijkheid over wie, wat, wanneer hoe acties gaat uitvoeren. De deelnemers dienen een concreet gezamenlijk plan van aanpak op te stellen. Daarvoor zullen de teams de individuele plannen van aanpak moeten integreren tot 1 plan. In deze ronde zitten de partijen aan de eigen tafel en ze kunnen alleen overleggen met de andere partijen aan de centrale tafel. Elke partij mag als ze dat nodig vinden 1 afgevaardigde naar de centrale tafel sturen. De anderen blijven aan de eigen tafel. Eenmaal bij de centrale tafel mogen andere partijen worden uitgenodigd om te overleggen. Elke partij is ook vrij om te weigeren. Het overleg wat aan de centrale tafel heeft plaatsgevonden kan vervolgens worden teruggekoppeld naar de eigen partij tafel. De deelnemers zijn geheel vrij om te bepalen hoe ze dit invullen. Aan het eind van deze ronde moet het gezamenlijke PvA definitief zijn ingevuld zodat de casus zo goed mogelijk kan worden opgelost.

- ! In de laatste spelstap zal interveniëren naar verwachting niet nodig zijn. Wel is het denkbaar dat deelnemers met vragen komen over wat 'realistisch' of 'haalbaar' is als het gaat om interventies in de casus. Hier dient de spelleiding naar eigen inschatting van de speldynamiek te handelen. Wanneer het overleg bijvoorbeeld nog ver weg is van een plan van aanpak, dan is het aan te raden om dusdanig te interveniëren om de kans op een plan van aanpak te vergroten.

4. Reflectie: zie hiervoor paragraaf 1.3.3