

## MATERIALEN

Van de spelers wordt verwacht dat zij tijdens het spelen van de game per individu over een computer of tablet beschikken. Daarnaast zijn er nog materialen ten behoeve van de game (de inhoud van de materialen is afhankelijk van de casus), deze materialen zijn allemaal in de digitale omgeving beschikbaar:

1. Partij instructie + bijbehorende casusinformatie (algemene- en specifieke informatie).
2. Agenda casusoverleg voor regievoerder
3. Format Plan van Aanpak
  - 1 Groot exemplaar in laatste ronde uitdelen aan regievoerder (papier).
4. Instructie voor reflectie
5. Totale casus voor spelleiding
  - Dit als achtergrondinformatie voor de spelleiding. Niet uitdelen aan deelnemers.
6. Handleiding voor spelleiding
  - Dit als achtergrondinformatie voor de spelleiding. Niet uitdelen aan deelnemers.
7. Eventuele attributen ten behoeve van spelbeleving
  - Toetsenbord (Gemeente)
  - Stropdas (Openbaar Ministerie)
  - Knuffel (Jeugdzorg)
  - Politiehelikopter (Politie)
  - Wekkerklok & Notitieblok (Hulpverlening)

De spel leider dient ook de speelzaal gereed te maken. Hierbij is het van belang dat de gemeente en consultant naast elkaar zitten.

