



HOE JE EEN TEAMBUILDINGSPEL ONTWIKKELT

Het blijft voor mij iets wonderbaarlijks dat je met je hoofd iets kunt bedenken. Het vervolgens met je handen kunt uitwerken en er daarna letterlijk doorheen kunt lopen. Het bewijst mij dat het leven, voor een deel, maakbaar is en dat vind ik tof.

In een vorig artikel ('Hoe ontwerp je een teambuildingspel?', Meeting Magazine, jaargang 18 nummer 3) gaf ik je acht stappen om een teambuildingspel te ontwerpen. Mij leek het mooi om je verder mee te nemen door het proces. In dit artikel leg ik uit hoe je met zo'n ontwerp een solide spel kunt maken. Je krijgt een aantal voorbeelden uit het proces dat ik doorlopen heb met mijn complimentenspel Goed Beker Best. Een ongeduldig speltoernooi met rode en blauwe bekertjes, simpel maar

het werkt fantastisch. Dit stappenplan kun je vaker gebruiken voor een spel met je eigen team, je klanten of de bezoekers van je evenement.

EEN KORTE SAMENVATTING VAN HET VORIGE ARTIKEL:

Stap 1 t/m 7: Het ontwerp

Creëer vanuit de grotere gedachte van je organisatie (stap 1),



een concreet kleiner doel wat je met het spel wilt bereiken (stap 2). Bepaal wie de doelgroep is van het spel (stap 3) en wat het spel bij ze zou moeten veranderen (stap 4 en 5). Bedenk goed wat de spelers daadwerkelijk doet veranderen (stap 6) en waarom ze jou, de organisator, zouden geloven (stap 7). Heb je deze stappen doorlopen, dan kun je starten met het creatieve proces (stap 8). In het vorige artikel was dit kort beschreven. In deze versie daarom wat meer uitleg over dat creatieve proces.

Stap 8: Het creatieve proces

Je hebt de basis van je ontwerp klaar. Nu mag je creatief worden. Als je vaker creatief bent, weet je uit ervaring dat je uit je hele leven stukjes informatie kunt verwerken in je creatie. Als je niet zo vaak creatief bent, kan dit spannend zijn. Hoe moet ik starten? Wanneer is het goed? Weet dat er vaak maar één criticus in deze fase is: jij. Wat kun je hier tegen doen? Er totaal maling aan hebben wat je gaat maken. Het klinkt misschien gek maar voor mij werkt het altijd. Het vraagt om een stuk zelfvertrouwen en lef. Er zit maar één ding op: gewoon beginnen.

Tijdens het ontwikkelen van mijn spel Goed Beker Best wilde ik de spelers leren complimenten geven en wilde ik gebruikmaken van rode Beer Pong-bekers. Dat was m'n basis. Op Pinterest had ik partygames gevonden en ik ben gaan onderzoeken hoe

ik ze samen kon voegen tot één concept. Hoe ben ik begonnen? Met een A4-tje en een potlood. Teken, schrijf, schets en gum en houd continu je doelen in het achterhoofd. Ik zorgde ervoor dat ik eerst hele grove lijnen van het spelverloop had. Een paar dagen later ben ik gaan bedenken hoe complimenten hier een rol in konden spelen.

Stap 9: Prototype

Start meteen met het testen van het spelverloop. Mijn prototype 1 van Goed Beker Best was een A4-tje met acht partygames en negen Beer Pong-bekers. Mijn testgroep: mijn vierjarige dochter Julie. Het klinkt misschien vreemd maar ik kon direct merken dat het gebruik van tijdsdruk ervoor zorgde dat zij het leuk vond en dat het hielp als ik haar aanmoedigde en kleine complimentjes gaf.

Stap 10: Testen

Prototypes moet je testen. Dit doe je om ervoor te zorgen dat het spelverloop verbetert. Je weet dus van tevoren dat het fout gaat en schrijft tijdens het testen zoveel mogelijk verbeterpunten op. Daarnaast vraag je je spelers altijd om feedback.

Stap 11: Feedback

Met feedback maak je iets beter. Luister ontzettend goed naar

Musical, dinnershow of concert?
Een onvergetelijk moment
met jouw bedrijf, familie
of vrienden.

Disney's AIDA

AFAS Circustheater, Scheveningen

Disney's AIDA komt naar Nederland, vol passie en energie! Laat je meeslepen door dit aangrijpende verhaal over macht, liefde en verraad. AFAS Circustheater Scheveningen biedt tal van mogelijkheden. Denk aan een feestelijk ontvangst met een borrel of een buffet. Voor bedrijven kan de bedrijfsnaam vermeld worden in het theater en er zijn diverse ruimtes die te gebruiken zijn voor bijvoorbeeld een presentatie, waarna jouw gasten aansluitend van de show kunnen genieten.

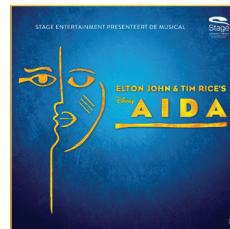


Foto: Guido Pijper



Foto: Nathan Reinds

Dinnershow Grandeur

Studio 21, Hilversum

De grootste dinnershow van Nederland is terug in Studio 21. Een show met prachtige kostuums, fantastische artiesten en heerlijk eten! Een avond vol glitter en glamour. Voor uw relaties, uw personeel of uw familie. Tijdens het 4-gangen diner met bijpassend drankenarrangement verzorgd door Maison van den Boer, genieten de bezoekers van een wervelende show met het Grandeur live orkest.

Holland Zingt Hazes

Ziggo Dome & Restaurant Soundbites, Amsterdam

Holland Zingt Hazes – van iedereen, voor iedereen – Nederland houdt van André Hazes. Het grootste meezingconcert van Nederland voor een onvergetelijke avond. Alle grote Hazes-hits, geweldige artiesten en 15.000 bezoekers die elke avond genieten... Kortom: één groot feest! Eventim werkt samen met Soundbites, een locatie boven de entree van Ziggo Dome en samen bieden we diverse borrel- en dinerarrangementen aan speciaal voor jouw gezelschap.





wat je testers tegen je zeggen. Stel ook jezelf kritische vragen. Wanneer liep het spel niet door? Wat was er onduidelijk? Hoe was mijn uitleg? Is mijn doel bereikt? Met de feedback vernieuw je je prototype. En ga je terug naar stap 10. In prototype 2 van Goed Beker Best waren er twee A4-tjes; acht spellen en een formulier om de tijden bij te houden. Nu had ik twee keer negen Beer Pong-bekers. Er waren dus nu twee teams die tegen elkaar gingen strijden. Mijn testgroep: mijn schoonfamilie in twee teams van vier personen. Let's play! Het resultaat? Het spelverloop was prima maar had meer regels en structuur nodig. Ook leerde ik dat ik tussen de spellen door tips kon geven over aanmoedigen en complimenten geven.

Mijn collega's mochten Prototype 3 testen na een etentje. Ondertussen had ik bedacht dat het leuk zou zijn om de spellen op een wedstrijdtafel te spelen. Met schilderstape had ik vlakken gemaakt en met flesjes bier kon ik paaltjes op de tafels nabootsen. De A4-tjes waren wedstrijdformulieren geworden welke ik had uitgeprint en rode en zwarte kleuren had gegeven. Het speltoernooi begon en iedereen raakte ontzettend competitief en enthousiast. Dit kon wel eens wat gaan worden!

Voor Prototype 4 had ik blauwe en rode Beer Pong-bekers gekocht. Erg handig in alle hectiek en competitie en het ziet er beter uit. Ook de wedstrijdtafels hadden een rode en blauwe kleur. Mijn volgende testgroep: een groep vrienden. Het resultaat: meer overzicht en structuur tijdens het spel. Het plezier en de flow van het spel verbeterde hier ook duidelijk door. Het

timen van de spellen was nog wat hectisch dus daar zaten de volgende verbeterpunten in.

Stap 12: Grafisch ontwerp

Persoonlijk vind ik het heel belangrijk dat de onderdelen en materialen van mijn spellen dezelfde uitstraling hebben. Al jaren werk ik met dezelfde ontwerper. Als ik tevreden ben over mijn prototypes vraag ik hem om hulp bij het concept en het spel.

Stap 13: Een solide teambuildingspel

Uiteindelijk heb ik acht prototypes gemaakt voordat het spel goed genoeg was om het bij een klant te kunnen aanbieden. Ik had ze duidelijk gemaakt dat het spel in ontwikkeling was en ik bood ze daarom een kleine korting aan op de prijs (in ruil voor feedback). Na alle prototypes, feedbackrondes en een grafisch gaaf spel ben ik de activiteit voor het eerst gaan aanbieden voor de volle prijs. Is het dan klaar? Nope, nooit. Het kan altijd nog nét ietsje beter. Het mooie van ervaringen ontwerpen is dat je alles eraan kunt bedenken. Echt alles. Het verhaal, de visuele uitstraling, de geur, geluiden, smaken (?), sensaties (materialen, ondergrond, duur, temperatuur, trillingen, etc.). Als alles dan klopt, krijg je de kroon op je werk: nette dames die schateren van het lachen, serieuze heren die brullen van plezier en de knuffels en high fives als een team gewonnen heeft.

Wil je meer tips over sociale interacties tijdens een event? Check: www.todayisamazing.com en zoek Sebastiaan Wubben op LinkedIn. Hij beantwoordt graag je vragen.