



# LEADER CARD GAME

## GEbruikersHANDLEIDING

*De steun van de Europese Commissie voor de productie van deze publicatie houdt geen goedkeuring in van de inhoud die alleen de mening van de auteurs weerspiegelt, en de Commissie kan niet verantwoordelijk worden gehouden voor enig gebruik dat kan worden gemaakt van de informatie die erin is opgenomen.*



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## Inhoud

Introduction to LEADER.....	2
The LEADER Card Game.....	3
Contents .....	3
What you need:.....	3
How the game works.....	<b>Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.</b>
The LEADER roles:.....	6

## Introductie van LEADER

Als jongeren een sterke positie willen verkrijgen op de arbeidsmarkt dan moeten ze zelf de regie nemen over hun werk, hun carrière, hun persoonlijke ontwikkeling en hun leven. Kortom: het is nodig om soft skills te ontwikkelen en jong leiderschap te tonen om je rechtmatige plaats op de arbeidsmarkt in te kunnen nemen. We willen dat alle Europese studenten, op elk niveau, inzicht krijgen in hun kwaliteiten, weten hoe ze een professioneel netwerk kunnen opbouwen en de regie durven nemen over hun loopbaan.

Ze moeten weten hoe ze flexibel genoeg kunnen zijn om de ontwikkelingen in hun werk te kunnen volgen en zo de kansen kunnen benutten die zich voordoen. Studenten zijn de leiders van morgen waardoor een leiderschapsrol cruciaal wordt bij het vinden van hun positie.

Dat is het doel van LEADER, jongeren deze skills bijbrengen door het inzetten van innovatieve didactische vormen die het LEADER-platform biedt. Dit platform zit boordevol nuttige en praktische tools om soft skills te oefenen en wordt aangevuld met het LEADER-bordspel, het LEADER-kaartspel en de LEADER-serious game.

Deze spellen zijn niet alleen nuttig voor docenten om soft skills aan hun studenten te leren maar vormen ook een geweldige ondersteuning voor bedrijfstrainers bij het verbeteren van het soft skills-niveau van hun stagiaires en werknemers. Je kunt het zelfs thuis gebruiken en het spel met je kinderen spelen!

## Het LEADER-kaartspel

Wij presenteren met trots het LEADER-kaartspel! Dit spel is ontwikkeld om te gebruiken als een praktisch en richtinggevend instrument voor een trainer/leerkracht om de LEADER-activiteiten (gepresenteerd op ons platform) toe te passen in hun les of training. Het kaartspel is een aantrekkelijk en praktisch spel. Je kunt het LEADER-kaartspel gebruiken om de activiteiten te spelen die op het platform worden gepresenteerd maar je kunt ook eigen activiteiten integreren. Hoewel dit kaartspel voorbereide activiteitenkaarten bevat, kun je ook je eigen gegevens invoeren op blanco kaarten of zelfs andere originele spellen opzetten die perfect bij je trainingsstrategie passen.

### Inhoud

1. 10 rollenkaarten
2. 7 afleidingskaarten
3. 8 activiteitenkaarten

### Wat je nodig hebt:

4. LEADER Kaartspel
5. Timer
6. Potlood/pen (iets om de punten bij te houden).

### Spelregels

#### *Team indeling*

Je verdeelt de deelnemers in groepen van minimaal 3 personen en maximaal 10. Zorg ervoor dat alle groepen ongeveer hetzelfde aantal deelnemers hebben.

Vervolgens wijs je alle deelnemers een rol toe. Geef elke persoon in de groep een rollenkaart. Op die kaarten wordt de rol uitgelegd. Die uitleg kun je ook vinden in een overzicht aan het einde van **dit** document. Zorg ervoor dat iedereen in de groep een andere rol heeft en benadruk dat je de tijd moet nemen om de rol goed te lezen en te begrijpen voordat je begint te spelen. Je kunt ervoor kiezen om rollen toe te wijzen die overeenstemmend zijn met het karakter van de persoon of je kunt proberen de deelnemers uit hun comfortzone te duwen door juist botsende rollen aan hen toe te wijzen. Je kunt ook nog beslissen of deelnemers elkaars rol in het spel moeten raden en of je dit al wilt onthullen voordat het spel begint. Op basis van jouw beslissing laat je de spelers hun rollen geheimhouden of onthullen.

Een lijst met alle rollen vind je aan het einde van deze handleiding. Voor jou, als facilitator, is het belangrijk om deze rollen en hun beschrijvingen goed te kennen zodat je de deelnemers en de rollen die zij spelen kunt observeren.

#### *Start het spel*

Zorg ervoor dat je wat tijd reserveert voor de spelers om vertrouwd te raken met hun toegewezen rol. Herinner ze eraan om hun rollen en de beschrijvingen te lezen als ze dat nog niet hebben gedaan.

Voordat je begint, moet je het spel aan hen uitleggen. Leg ook uit hoe ze extra punten kunnen krijgen en welke afleidingen ze tegen kunnen komen. Voor hulp bij de uitleg kun je deze gids raadplegen.

Pak je timer en houd hem bij de hand. Zo kun je altijd de tijd bijhouden.

## *De opdracht*

Je hebt een stapel van 3 opdrachtkaarten bij je. Aan het begin van elke ronde kun je ervoor kiezen om de activiteit en opdracht toe te lichten of om de activiteitenkaarten uit te delen en door spelers zelf te laten lezen. Zoals je kunt lezen is er veel flexibiliteit binnen het spel. Vind je eigen strategie en kijk wat voor jou werkt! Laat spelers weten hoeveel tijd ze hebben om de taak te voltooien.

Als facilitator kun je een tijd instellen die je geschikt vindt. Hoe meer tijd je geeft, hoe gemakkelijker het zal zijn. We raden ongeveer 7 minuten per ronde aan.

## *Interventies*

Om controle te blijven houden over de teams, kun je ingrijpen. Dit brengt spanning in het spel en activeert de winnaarsgeest! Zorg ervoor dat je dit goed uitlegt voordat je het spel start. De interventies zijn gerelateerd aan punten. Je hebt twee opties;

### **1 Beloon een team**

Je kunt ingrijpen door de teams te belonen die bijvoorbeeld het spel hebben gewonnen, het beste geconcentreerd zijn, de beste antwoorden geven, enz. Het is aan jou, als facilitator, welk team je wilt belonen en waarom je een team wilt belonen. Zorg ervoor dat je goed uitlegt om welke redenen je ze hebt beloond. Het team wordt beloond met 100 punten. Je kunt teams zo vaak belonen als je wilt.

Je zou ook de teams kunnen rangschikken. Bijvoorbeeld, Team B concentreert zich het beste, Team C concentreert zich gewoon, Team A heeft moeite om zich te concentreren. Dus Team B krijgt 100 punten, Team C krijgt 50 punten en Team A krijgt 20 punten.

### **2 Een team afleiden**

Je kunt er ook voor kiezen om de teams af te leiden. Het is aan jou om te selecteren welke teams worden afgeleid, je kunt er ook voor kiezen om alle teams af te leiden om deze afleiding aan te kondigen in het bijzijn van alle spelers.

Pak een afleidingskaart en lees het raadsel voor. Het team moet het antwoord op dit raadsel bedenken en kan niet verder gaan met hun opdracht voordat ze het raadsel hebben opgelost. Gedurende de tijd die ze nodig hebben om het op te lossen, gaat het aantal punten omlaag. Hoe eerder de teams het raadsel oplossen, hoe meer punten ze zullen besparen. We stellen ongeveer 2 minuten voor op een raadsel. Hoeveel seconden er ook over zijn, het aantal punten dat aan het team wordt toegekend. (bijv. 2 minuten = 120 punten, 1,5 minuut = 90 punten). De deelnemers kunnen op twee manieren terugkeren naar het opdrachtgedeelte;

1. Los het raadsel op – hoe eerder hoe beter
2. Na het verstrijken van de tijd.

Zodra het raadsel is opgelost en het antwoord door de facilitator is geaccepteerd, kunnen ze doorgaan met hun oorspronkelijke opdracht. Nogmaals, het is belangrijk om dit element goed uit te leggen voordat de activiteit begint. Op deze manier zijn spelers zich bewust van het feit dat ze afleiding kunnen krijgen. Hieronder vind je alle raadsels en hun antwoorden.

Raadsel	Antwoord
Lichter dan waar ik van gemaakt ben. Er is meer van mij verborgen dan er gezien wordt. Wat ben ik?	EEN IJSBERG
Ik heb steden, maar geen huizen. Ik heb bergen, maar geen bomen. Ik heb water, maar geen vis. Wat ben ik?	EEN LANDKAART
Het is van jou, maar je vrienden gebruiken het meer. Wat is het?	JOUW NAAM
Ik maak een hard geluid als ik me omkleed. Als ik verander, word ik groter, maar weeg ik minder. Wat ben ik?	POPCORN
Als ik het heb, deel ik het niet. Als ik het deel, heb ik het niet. Wat is het?	EEN GEHEIM
Wat gaat de hele wereld rond, maar blijft in een hoekje?	EEN POSTZEGEL
Wat heeft vier vingers en een duim, maar leeft niet?	EEN HANDSCHOEN

### *Maak het spel af*

Je kunt het spel uitspelen wanneer je maar wilt. Vergeet niet te noteren hoeveel punten elk team tijdens het spel krijgt. Tel alle punten bij elkaar op en kijk welk team het spel heeft gewonnen. Tijd voor reflectie!

### *Reflectie*

Na afloop van de activiteit is het van groot belang om te reflecteren met de deelnemers die het spel hebben gespeeld. Reflectie is **dé** manier om te leren, te ontdekken en te verbeteren. Op het LEADER-platform vindt je per activiteit tips voor reflectie. Ook kun je beslissen of deelnemers elkaars rol in het spel moeten raden of dat je dit wilt onthullen voordat het spel begint. Het kan een hulpmiddel zijn om je te helpen het spel te reflecteren en te evalueren. Hoe vaker de spelers het spel spelen, hoe meer ze vertrouwd raken met de soft skills en het belang ervan.

#### *Voorbeeld van een reflectiestrategie:*

1. Ga in groepjes zitten en bespreek de verschillende rollen en verantwoordelijkheden. Wat is er goed gedaan? Was de rol voor iedereen duidelijk?
2. Wat was moeilijk? Wat zou je de volgende keer anders doen?

### ***BELANGRIJKE TIPS VOORDAT JE HET SPEL START***

1. Leg uit hoeveel tijd ze hebben voor elke opdracht
2. Leg uit wat de punten zijn en hoe je punten kunt verdienen
3. Leg de afleidingen uit
4. Leg de verschillende rollen uit die aan de spelers zijn toegewezen
5. Leg aan het einde de reflectiestrategie uit
6. Je kunt het spel testen met je collega's en studenten. Je kunt ook gewoon tegen deelnemers zeggen dat het iets nieuws en een nieuwe strategie is wat empathie bij de deelnemers zal creëren. Meestal zijn ze in voor nieuwe, leuke spelletjes in de klas!

## De rollen:

	Rol	Omschrijving	Plichten
1	Communicator	Communicatieve vaardigheden zijn vaardigheden waarmee je ideeën duidelijk kunt overbrengen, of het nu gaat om schrijven, praten, gebarentaal of lichaamstaal. Probeer als communicator problemen in de communicatie tussen teamgenoten op te sporen en op te lossen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Iedereen krijgt de kans om te spreken</li> <li>• Het team begrijpt elkaar</li> <li>• De juiste mensen verbinden</li> </ul>
2	Luisteraar	Zonder het vermogen om effectief te luisteren, worden berichten gemakkelijk verkeerd begrepen. Let als luisteraar goed op ieders ideeën en zorg ervoor dat ze worden gehoord door andere teamgenoten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stel vragen om het beter te begrijpen</li> <li>• Promoot de ideeën van anderen</li> <li>• Luister voordat je praat</li> </ul>
3	Leader	Leiders begeleiden anderen naar een gemeenschappelijk doel binnen hun team, groep of organisatie. Ze hebben de vaardigheden om een visie te creëren en anderen te inspireren om die visie door het uitvoeren ervan te zien. Het is jouw taak om alle neuzen dezelfde kant op te krijgen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Er is een duidelijke visie</li> <li>• Iedereen kent zijn rol</li> <li>• Conflicten oplossen</li> </ul>
4	De aanpasser	Flexibel zijn betekent dat je openstaat en graag experimenteert met nieuwe vaardigheden, nieuwe manieren van werken en een andere manier van denken. Wees kritisch over de manier waarop je team aan een opdracht werkt en stel veranderingen voor als je een betere manier vindt.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sta open voor nieuwe ideeën</li> <li>• Blijf kalm als dingen veranderen</li> <li>• Promoot nieuwe strategieën</li> </ul>
5	De Sensitieve	Empathie hebben betekent dat je jezelf in een andere persoon kunt verplaatsen en je kunt voorstellen hoe zij zich in hun situatie voelen. Gebruik deze vaardigheid om te controleren of iedereen in jouw team zich in een situatie bevindt waarin ze zich op hun gemak voelen om hun ideeën te delen, samen te werken en plezier te hebben. Help mensen die het moeilijk hebben in de groep.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Iedereen heeft plezier</li> <li>• Iedereen heeft de juiste baan</li> <li>• Iedereen kan ideeën uitwisselen</li> </ul>
6	Beslisser	Een beslissing nemen betekent kiezen tussen twee of meer opties. Hoewel eenvoudig in woorden, kunnen er veel factoren zijn die een beslissing beïnvloeden. Een goede beslisser is in staat om verschillende factoren af te wegen op hun belang en tot een logische conclusie te komen. Help je team effectieve beslissingen te nemen, vooral wanneer er twijfel en onzekerheid is.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bepaal het belang van factoren</li> <li>• Leg je beslissing uit</li> <li>• Wacht niet te lang met beslissen</li> </ul>

7	Timemanagement	Timemanagement is de kunst om alles binnen de toegestane tijd af te krijgen. Het hebben van een taakschema en een plan wanneer iets te lang duurt, helpt teams hun tijd te beheren en hun doelen te bereiken. Je bent verantwoordelijk voor het op de hoogte houden van je team van de tijd en op hun schema.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maak een duidelijke planning</li> <li>• Houd rekening met de tijd</li> <li>• Prioriteer de taken</li> </ul>
8	Teamspeler	Teamspelers stellen het doel van hun team boven hun eigen persoonlijke doelen. Wees kritisch als teamgenoten iets doen omdat ze het zelf leuk vinden, in plaats van dat het goed is voor het team of het doel.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mensen hebben de juiste baan</li> <li>• Teamdoelen gaan vóór persoonlijke doelen</li> <li>• Taken worden gelijk verdeeld</li> </ul>
9	De creatieveling	Creatief zijn gaat niet altijd over de persoon die met het beste idee komt. Het gaat om het creëren van een omgeving waarin mensen met briljante ideeën kunnen ontplooiën. Help je team om out-of-the-box te denken en kies alleen de beste ideeën voor uitvoering!	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definieer duidelijke vereisten</li> <li>• Verken veel ideeën</li> <li>• Inspireer teamgenoten op een creatieve manier</li> </ul>
10	Probleemoplosser	Als je aan een moeilijk probleem werkt, gaat dat niet vanzelf. Een goede probleemoplosser heeft het vermogen om een probleem te analyseren en (meerdere) oplossingen te formuleren, volledig op de hoogte van de voor- en nadelen van elke optie. Help jouw team bij te houden welke problemen ze moeten oplossen en stel manieren voor waarop ze deze kunnen onderzoeken of oplossen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Omschrijf problemen duidelijk</li> <li>• Stel een strategie voor om problemen op te lossen</li> <li>• Sta open voor onverwachte oplossingen</li> </ul>