



THE GOOD DEEDS GAME HANDBOEK

voor facilitators

Inhoud

Introductie

- Voor wie is deze handleiding bedoeld?
- Welkom bij de Good Deeds Game
- Doel-Spelers-Facilitator(s)
- De flow van het spel

Part 1: Hoe Het Spel Te Starten

- Keuze community en duur spel
- Initiële Spelers uitnodigen

Part 2: Herinnering Voor Openings sessie

- Waarom en hoe?
- Voorbeeld van een herinnering

Part 3: Openings sessie - Het Spel Begint

- Doelstelling & Voorbereiding
- Live vs Online Sessie
- Voorgestelde structuur

Part 4: Verhalen Verzamelen & Spelers Betrokken Houden

- De rol van de Historicus
- Tips voor betrokkenheid

Part 5: Herinnering Voor De Afsluiting

- Waarom en hoe zend je een herinnering?
- Voorbeeld

Part 6: Afsluiting - Het Spel Eindigt

- Doelstelling en voorbereiding sessie
- Live vs Online sessie
- Voorgestelde structuur

Woordenlijst

Dankwoord

Dit handboek is ontwikkeld binnen het strategisch partnerschap **“Don't Worry, Be You”**.

Ons partnerschap verenigt zes non-profitorganisaties uit Bulgarije, Kroatië, Duitsland, Griekenland, Italië en Nederland. We zijn bijeengekomen om te ontdekken hoe we mindfulness in het onderwijs kunnen brengen.

Ons doel is het bevorderen van gezondheid, persoonlijke en collectieve groei.

Ons partnerschap wordt gefinancierd door de Europese Commissie via het programma Erasmus+.

- In het kader van ons partnerschap hebben we het volgende gecreëerd:
- Een gids voor jeugdwerkers, facilitators en docenten
- Een 21-daagse mindfulness challenge met een podcast van 21 afleveringen
- 10 videotutorials om beweging en lichaamswerk leren te bevorderen
- Het Goede Daadspel, om binnen communities te spelen, en dit handboek waarin je leert hoe dit te doen
- Tal van lokale evenementen, waar jongeren mindfulness-oefeningen konden ervaren
- Een training voor jeugdwerkers
- Een jongerenmobiliteit, waar jongeren elkaar konden ontmoeten en samen het onderwerp mindfulness en gemeenschapswelzijn konden verkennen

De materialen voor dit boek zijn verzameld door ons

kernteam: Niels Koldewijn en Lana Jelenjev

(Nederland), Jochen Schell, Saskia Weissenbach en Iva

Bubalo (Duitsland), Joanna Nikolova en Zsofia Gaudi

(Bulgarije), Danai Tessa (Griekenland), Mirela Marovic

Omerzu (Kroatië) en Alessio Sgarlato (Italië).

Het boek is gemaakt door Iva Bubalo en Niels

Koldewijn, en getest door Jochen Schell, Mirela Marovic

Omerzu en Alessio Sgarlato.

Het ontwerp van het boek is gemaakt door

Danai Tessa.



**U KUNT HIER TOEGANG KRIJGEN TOT DE TOOLS EN MEER LEZEN OVER
HET PROJECT OP ONZE WEBSITE.**

DON'T WORRY BE YOU

Voor wie is deze handleiding bedoeld?

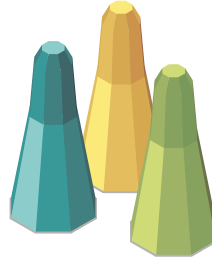
Dit boek is ontwikkeld als gids voor mensen die met jongeren werken: gemeenschaps-, sociale en jeugdwerkers, docenten, of mensen die eenvoudigweg op zoek zijn naar manieren om hun gemeenschap samen te brengen na de COVID-19-pandemie.

Dit is voor jou als je:

- Op een leuke en boeiende manier jongeren wil betrekken bij jouw buurt, school of jongerencentrum
- Op zoek bent naar hulpmiddelen en middelen om het mentale welzijn van uw community te ondersteunen
- Jongeren ondersteunt op het gebied van geestelijke gezondheid en versterken van hun veerkracht
- Events organiseert, ruimtes beheert, of sessies faciliteert waar jongeren elkaar kunnen ontmoeten en met elkaar in contact kunnen komen
- Op zoek bent naar een gids over hoe je naast jongeren kunt staan die te maken hebben met mentale gezondheidsproblemen.



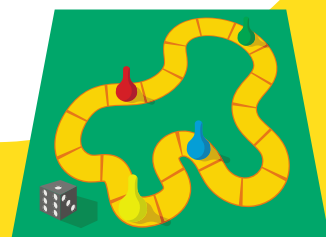
Welkom bij de Good Deeds Game



Welkom lieve medemens,

Het faciliteren van een Goede Daden Spel is een opwindende reis waarin je wordt uitgenodigd om alle verwachtingen los te laten, te vertrouwen op het proces terwijl het zich ontvouwt, en trouw te blijven aan jouw waarden van empowerment, community en verbetering van ons collectieve welzijn.

In deze handleiding vind je stap-voor-stap instructies hoe je het spel kunt faciliteren, samen met de materialen die je daarvoor nodig hebt. Sta jezelf toe creatief te zijn en geef jezelf de vrijheid om het spel en de materialen aan te passen aan je eigen context en de middelen die je tot je beschikking hebt.





DOELSTELLING

- Het kwantitatieve doel van de Good Deeds Game is dat alle spelers samen een bepaald aantal goede daden uitvoeren (het exacte aantal wordt bepaald tijdens de openingsessie) binnen een gekozen community (elk geografisch of sociaal landschap waarin het spel zich afspeelt) binnen een bepaalde periode (bijvoorbeeld 3 weken).
- Het kwalitatieve doel van Good Deeds Game is dat de spelers plezier beleven aan het geven en ontvangen van goede daden.

SPELERS

- De Start Speler(s) zijn mensen die aan het begin van het spel meedoen en het sneeuwbaaleffect van goede daden op gang brengen.
- Gezamenlijke Speler(s) zijn mensen die een goede daad ontvangen en op elk moment tijdens het spel meedoen door een goede daad door te geven (Pay It Forward).
- Elke speler die besluit een verhaal te delen over zijn ervaring met het ontvangen of geven van een goede daad, in welk formaat dan ook (geschreven, audio, video), wordt een Verhalenverteller.

FACILITATOR(S)

Een facilitator is een persoon die het hele spelverloop faciliteert en een sleutelrol speelt in dit spel. We raden aan om samen te werken en minimaal twee facilitators te hebben, zodat u elkaar onderweg kunt ondersteunen. Als facilitator heb je tijdens het spel verschillende rollen:

- Firestarter - je draagt de vlam om goed te doen in je hart en je zegt: "Laten we dit spel spelen". Je brengt het spelproces op gang.
- Motivator - je houdt spelers gemotiveerd en betrokken tijdens het hele spelproces
- Historicus - je verzamelt en beheert de verhalen die door Verhalenvertellers (spelers) worden gedeeld.

Als u dat wilt, kunt u ook een of meer van de Initiële Spelers uitnodigen om u in deze rollen te ondersteunen.

DE FLOW VAN HET SPEL

STAP	Materialen	Hoe?	Planning
1 START VAN SPEL: PROMOTIE EN INITIËLE SPELERS	Uitnodiging voor Initiële Spelers, aanmeld-formulier	Via Social Media, Mond-tot-mond, websit, QR codes, etc	Start 2-3 weken voor de openingsessie
2 HERINNERING VOOR DE OPENINGSSESSIE	Bericht ter herinnering	Via email, Whatsapp, Telegram, of anders	1 dag voor de sessie en op de dag van de sessie
3 OPENINGSSESSIE: HET SPEL BEGINT	Instructies, regels, Uitnodiging voor Gezamenlijke Spelers, volgformulier, plek voor bijeenkomst, Jouw eigen persoonlijke berichten	Online of live	60-120 minuten
4 VERZAMELEN VAN VERHALEN & SPELERS BETROKKEN HOUDEN		Social Media, Email	Gedurende het spel
5 HERINNERING VOOR DE AFSLUITING	Bericht ter herinnering	Via email, Whatsapp, Telegram, of anders	1 dagvoor de sessie en op de dag van de sessie
6 AFSLUITING: HET SPEL EINDIGT	Vragenlijst over de effecten van het spel	Online of live	60 - 120 minuten sessie waarmme het spel wordt afgelsote

STAP 1: HOE HET SPEL TE STARTEN - PROMOTIE & EERSTE SPELERS

Als facilitator is het je eerste belangrijke taak om het spel op gang te brengen door mensen te mobiliseren om te spelen. Voordat u echter begint met het mobiliseren van mensen, moet u een beslissing nemen over de volgende factoren:

OP WELKE COMMUNITY RICHT IK MIJ?

Je moet kiezen in welke gemeenschap je het spel gaat spelen (bijvoorbeeld stad, regio, internationaal, collega's van het werk...). Het spel kan op lokaal maar ook internationaal niveau worden gespeeld, waarbij de openings- en slotsessies persoonlijk of online plaatsvinden. Het is echt aan jou om te beslissen welke community baat zou hebben bij het spelen van dit spel.

HOE LANG GAAT HET SPEL DUREN?

We raden je aan om het spel in drie weken te spelen, maar je kunt het langer of korter maken, afhankelijk van wat je capaciteiten zijn en wat volgens jou zou werken in de door jou gekozen community.



Nadat je een besluit hebt genomen over de bovengenoemde punten, neem dan voldoende tijd om de Initiële Spelers te mobiliseren (bijvoorbeeld 2 tot 3 weken vóór de openingssessie). Daarvoor ga je een uitnodiging maken en delen.

Hoe maak en deel ik de uitnodiging voor initiële spelers?

1. Gebruik het volgende sjabloon van de UITNODIGING VOOR INITIËLE SPELERS.
2. Maak een kopie van deze sjabloon om jouw eigen uitnodiging te maken, zodat het origineel onaangeroerd blijft en door andere gebruikers kan worden gebruikt.
3. Werk de inhoud van de uitnodiging bij met nauwkeurige informatie die van toepassing is op jouw game.
4. Maak een aanmeldingsformulier en, heel belangrijk, vergeet niet de link bij de uitnodiging te voegen. We raden u aan Google Forms te gebruiken en de volgende informatie van initiële spelers te verzamelen:
5. Jouw naam
6. Hoe wil je dat er contact met je wordt opgenomen voor verdere stappen van het spel? E-mail/Whatsapp/Telegram
7. Geef alstublieft contactgegevens op (e-mailadres of mobiel telefoonnummer met landcode inbegrepen)

HIER vindt u een voorbeeld van een aanmeldformulier.

met vrienden, familieleden, collega's, belanghebbenden uit de gemeenschap, de pers of iedereen die deel uitmaakt van uw gemeenschap, via:

- Sociale media (Instagram en Facebook met behulp van een hashtag #DWBYGame)
- E-mail
- nieuwsbrief
- messenger-systemen (Telegram, WhatsApp...)
- flyers/stickers met QR-codes met een link naar de uitnodiging



STAP 2: HERINNERING VOOR OPENINGSSESSIE

Stuur een herinnering naar alle initiële spelers die zich voor het spel hebben geregistreerd en waarvan je de contactgegevens hebt verzameld via een aanmeldingsformulier. Je kan een herinnering sturen één dag voor de sessie, op de dag van een sessie en/of één uur voor de sessie.

Het is aan jou om in te schatten welke frequentie van communicatie ervoor zorgt dat jouw initiële spelers de meeste kans maken om deel te nemen aan de openingssessie. Als de sessie online plaatsvindt, zorg er dan voor dat je de link naar de vergadering vermeldt en laat mensen weten hoe lang de sessie zal duren.

Je kan het volgende sjabloon voor een herinneringsbericht gebruiken, maar wees gerust creatief en ontwikkel uw eigen, meer gepersonaliseerde boodschap.

Beste initiële spelers,

Welkom bij het DWBY Goede Daden-spel. We zijn erg blij om jou aan boord te hebben en samen iets goeds te doen voor de mensheid. We ontmoeten elkaar vandaag om 17.00 uur CET via de volgende LINK voor de openingssessie en starten dan officieel het spel. De sessie zal ongeveer 60 minut om u aan
Ik kijk ernaar uit om je te zien!

Het Don't Worry Be You Team.



STAP 3: OPENINGSSESSIE

HET SPEL BEGINT

HET DOEL VAN DEZE SESSIE IS OM...

- Hou Initiële Spelers gemotiveerd om het spel te spelen
- instructies en regels introduceren voor de Initiële Spelers
- stel het collectieve doel vast (hoeveel goede daden wil de groep binnen een bepaalde periode bereiken)
- Maak de sessie boeiend, leuk en beknopt



HOE DE LIVE SESSIE TE ORGANISEREN

- Plaats de stoelen in een kring om gemeenschapsgevoel te stimuleren.
- Maak het midden van de kring mooi. Voeg faciliterend materiaal toe.
- Creëer een ruimte aan de muur waar u de uitkomst van gesprekken kunt ophangen of opschrijven.
- Zorg voor een beamer of scherm zodat u de presentatie kunt delen.
- Kijk of je een geluidssysteem kunt regelen voor leuke muziek voor een goede sfeer.
- Kijk of je hapjes en drankjes kunt regelen om het feestelijk te maken!



HOE DE ONLINE SESSIE TE ORGANISEREN

- Kies een platform (bijvoorbeeld ZOOM) en zorg ervoor dat iedereen op tijd een vergaderlink heeft.
- Geef mensen wat tijd om te arriveren en organiseer een leuke manier om degenen die wachten en aankomen betrokken te houden.
- Creëer een online ruimte (bijvoorbeeld Mural, Miro, Mentimeter...) waar jij en de deelnemers de uitkomsten van gesprekken kunnen opschrijven.

Voorgestelde structuur van de sessie

Activiteit	Aantekeningen
Welkom	<ul style="list-style-type: none">• Verwelkom de Initiële Spelers met een korte introductie over waarom jullie samen zijn gekomen en/of wat jullie verbindt.• Stel jezelf voor en vertel waarom jij de de Good Deeds Game wil spelen.
Werk aan verbinding	<ul style="list-style-type: none">• Check-in met de spelers• Doe een leuke kennismakingsactiviteit waarmee je werkt aan jouw verbinding met de groep en verbinding onderling de groep
Wat is ieders motivatie om mee te doen?	<ul style="list-style-type: none">• Luister naar en maak een overzicht van de redenen waarom mensen deel nemen aan deze gezamenlijke reis.• Deel informatie over het "Don't Worry Be You" project en waarom dit spel is gemaakt.
Hoe werkt het spel?	<ul style="list-style-type: none">• Presenteer de instructies, de regels en het systeem waarmee de Goede Daden worden gevolgd. Stel hiervoor je eigen presentatie samen door middel van deze <u>template</u>. Gebruik aub een kopie van de template, zodat het origineel onaangetast beschikbaar blijft voor anderen. Pas de inhoud aan zodat de informatie van toepassing is op jouw spel.• Geef na de presentatie de ruimte voor vragen en om onderling ideeën uit te wisselen.
Collectieve doelstelling & hoe te starten	<ul style="list-style-type: none">• Bepaald een collectief doel, ofwel hoeveel Goede Daden wil de groep doen in een bepaalde periode? Doe dit op een leuke en inspirerende manier.• Je kan ook subdoelen bepalen, om meer competitie in te brengen. bijvoorbeeld dat er per land, per buurt, per afdeling een eigen doelstelling is om te halen.• Vraag spelers of we al ideeën hebben over wat voor goede daden ze gaan doen en voor wie?

Hoe u de uitnodiging maakt en deelt voor eerste spelers?

Activiteit	Aantekeningen
Afsluiting	<ul style="list-style-type: none">• Sluit af met een activiteit waarin je waardeert wat er al is gedaan.• Deel wat de volgende stappen zijn en hoe het onderlinge contact mogelijk is.• Vertel de Initiële Spelers dat zij nog een bericht krijgen van de presentatie, instructies en regels en een uitnodiging om aan Gezamenlijke Spelers te sturen.• Zij worden benaderd om hun verhalen te vertellen.• Zij krijgen een herinnering voor de afsluitingssessie.
Na de sessie	<p>Maak en deel de uitnodiging voor Gezamenlijke Spelers en deel deze, samen met de presentatie, instructies en regels met de Initiële Spelers via hun gekozen medium(email, Telegram, Whats App) .</p>

HOE MAAK JE DE UITNODIGING VOOR GEZAMENLIJKE SPELERS?

- Gebruik het volgende sjabloon van de UITNODIGING VOOR GEZAMENLIJKE SPELERS.
- Maak altijd een kopie van dit sjabloon om uw eigen uitnodiging te maken, zodat het sjabloon onaangeroerd blijft en door andere gebruikers kan worden gebruikt.
- Werk de inhoud van de uitnodiging bij met nauwkeurige informatie die van toepassing is op uw game.
- Maak een volgformulier en, heel belangrijk, voeg de link toe aan de uitnodiging voor gezamenlijke spelers. We raden u aan Google Forms te gebruiken en de volgende informatie van Gezamenlijke Spelers te verzamelen:
 - Hun naam
 - Datum waarop zij een goede akte hebben ontvangen
 - In welk land zij wonen?
 - Hoe willen zij dat er contact wordt opgenomen voor verdere stappen van het spel?
 - Hun contactgegevens op (e-mailadres of mobiel telefoonnummer)
 - Welke goede daad hebben zij zelf ontvangen

HIER is een voorbeeld van een volgformulier.



STAP 4: VERHALEN VERZAMELEN EN SPELERS BETROKKEN HOUDEN

HOE VERZAMELEN EN SAMENWERKEN?

Als facilitator heb je in deze fase van het spel de belangrijke rol van Historicus. Als Historicus is het jouw taak om verhalen van de spelers te verzamelen, die op het moment dat ze hun verhalen delen de rol van Verhalenvertellers aannemen. Als u tijdens de openingssessie een Historicus-assistent(en) heeft aangesteld, neem dan contact met hen op en plan samen deze stap van het spel.

Sommige spelers nemen mogelijk contact met je op om hun verhaal te delen (ze zijn uitgenodigd om dit te doen tijdens de openingssessie of via een uitnodiging voor gezamenlijke spelers), maar het kan zijn dat ze vergeten dit te doen, dus je zult ze eraan moeten herinneren. Gebruik contactgegevens die je via een volgformulier hebt verzameld om individueel contact op te nemen met de spelers en vraag hen vriendelijk om een verhaal met je te delen over hoe het was om een goede daad te ontvangen of te geven.

Als het gaat om het delen van de verhalen, beslis dan waar en hoe u verhalen met een breder publiek wilt delen (bijvoorbeeld op elk sociale-mediaplatform dat u beheert). Wees creatief, gebruik het DWBY-ontwerpframework en maak het met een doel voor ogen: mensen inspireren om goed te doen.





HOE KUN JE SPELERS BIJ HET SPEL BETROKKEN HOUDEN?

Er bestaat geen perfect recept om je spelers betrokken te houden bij het spel. Elke groep is anders en elke facilitator heeft zijn eigen methoden en stijl om dit te doen. Hieronder vind je enkele suggesties die je in dit proces kunnen ondersteunen, maar het is aan jou om te kiezen of je ze wilt gebruiken en hoe je ze aan uw context kunt aanpassen.

- Houd spelers regelmatig op de hoogte van de status van het collectieve doel

Om het gemeenschapsgevoel te behouden, informeer je de spelers regelmatig over het aantal goede daden dat tot dan toe is gedaan. Maak een schema voor enige regelmaat en houd je aan de data en tijden die je hebt ingesteld.

- Deel verhalen en inspirerende video's met de spelers

Om spelers te herinneren aan de waarde van het spel, deel je verhalen of voorbeelden van goede daden die je als historicus hebt verzameld. Voeg enkele motiverende en inspirerende woorden of video's toe die voortkomen uit jouw persoonlijke betrokkenheid bij het spel.

- Wees persoonlijk, speels en leuk

Wat je ook besluit te delen met je spelers, zorg ervoor dat het persoonlijk, licht, gemakkelijk, uitnodigend en met een dosis humor aanvoelt.

STAP 5: HERINNERING OVER DE AFSLUITING

Stuur een herinnering over de slotsessie naar alle Initiële en Gezamenlijke spelers waarvan je de contactgegevens heeft verzameld. Je kan een herinnering sturen één dag voor de sessie, op de dag van een sessie en/of één uur voor de sessie.

Het is aan jou om in te schatten welke frequentie van communicatie ervoor zorgt dat jouw spelers de meeste kans maken om deel te nemen aan de slotsessie. Als de sessie online plaatsvindt, zorg er dan voor dat je de link naar de vergadering vermeldt en laat mensen weten hoe lang de sessie zal duren.

Je kan het volgende sjabloon voor een herinneringsbericht gebruiken, maar wees gerust creatief en ontwikkel jouw eigen, meer gepersonaliseerde boodschap.

Beste spelers van de Good Deeds Game,

We zijn erg enthousiast om de resultaten van het spel te presenteren. Samen hebben we goede daden gedaan.

We ontmoeten elkaar vandaag om (tijd) via de volgende LINK voor de slotsessie en het officiële einde van het spel. De sessie zal ongeveer 60 minuten duren.

Neem familieleden, vrienden, familie, partners en/of burens mee... Iedereen is welkom op deze viering.

Ik kijk ernaar uit om je te zien!

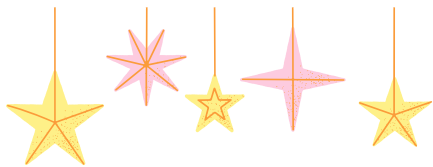
Het Don't Worry Be You-team.



STAP 6: AFSLUTING: HET SPEL EINDIGT

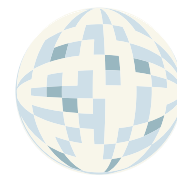
HET DOEL VAN DEZE SESSIE IS OM...

- Presenteren van resultaten en of het gezamenlijke doel is behaald
- Te vieren, ongeacht of het gezamenlijke doel wel of niet behaald is
- Versterk de verbinding tussen de spelers en versterk het gevoel van verbondenheid met de community
- Maak de sessie boeiend, leuk en beknopt



HOE DE LIVE SESSIE TE ORGANISEREN

- Plaats de stoelen in een kring
- Maak het midden van de kring mooi. Voeg faciliterend materiaal toe.
- Maak een ruimte aan de muur waar u de uitkomst van gesprekken kunt ophangen of opschrijven.
- Zorg voor een beamer of scherm zodat u de presentatie kunt delen.
- Kijk of je een geluidssysteem kunt regelen voor leuke muziek voor een goede sfeer.
- Kijk of je hapjes en drankjes kunt regelen om het feestelijk te maken!



HOE DE ONLINE SESSIE TE ORGANISEREN

- Kies jouw platform (bijvoorbeeld ZOOM) en zorg ervoor dat iedereen op tijd een vergaderlink heeft.
- Geef mensen wat tijd om te arriveren en organiseer een leuke manier om degenen die wachten en aankomen betrokken te houden.
- Creëer een online ruimte (bijvoorbeeld Mural, Miro, Mentimeter...) waar jij en de deelnemers de uitkomsten van gesprekken kunnen opschrijven.

Voorgestelde structuur van de sessie

Activiteit	Aantekeningen
Welkom	<ul style="list-style-type: none">• Verwelkom de spelers en geef een korte introductie over waarom jullie vandaag samen zijn gekomen.• Stel jezelf voor en vertel hoe het voor jou was om als facilitator onderdeel van het spel te zijn
Versterk onderlinge verbinding	<ul style="list-style-type: none">• Check-in met de spelers• Gebruik een leuk introductie activiteit die bijdraagt aan de onderlinge verbinding en laat zien hoezeer de groep is gegroeid gedurende het spel.
Open podium	<ul style="list-style-type: none">• Geef de spelers de ruimte om hun eigen verhaal en ervaringen te delen. Wat voor impact had het spel op hen zelf en welke positieve impact zagen ze in hun community?
Herkenning	<ul style="list-style-type: none">• Kies en deel een paar van de meest inspirerende verhalen en voorbeelden van goede daden die je tijdens het spel hebt opgehaald.• Vier alle goede daden die zijn gedaan en benadruk het succes en de collectieve impact, wat dan ook het resultaat geweest mag zijn..
Presenteer de resultaten	<ul style="list-style-type: none">• Overzicht van het aantal goede daden en hoeveel mensen daarmee bereikt zijn. En of daarmee het gezamenlijke doel is behaald.• Als er subdoelen waren, presenteer hiervan dan ook de resultaten
Vragenlijst over de effecten van het spel	<ul style="list-style-type: none">• Maak een vragenlijst om inzicht te krijgen in de impact die het spel op de spelers heeft gehad. Je kan 'google survey' of een andere opzet gebruiken om deze data te verzamelen. Je kan onderstaande vragen gebruiken of jouw eigen vragen toevoegen:

Voorgestelde structuur van de sessie

Activiteit

Vragenlijst over de effecten van het spel

Afsluiting

Aantekeningen

- Hoe was jouw ervaring als deelnemers aan het spel?
 - Hoeveel heeft dit spel bijgedragen aan jouw gevoel van welzijn:
 1. Veel
 2. Een beetje
 3. Niets
 - Hoeveel heeft het spel bijgedragen aan het gevoel van welzijn van mensen die een goede daad van jou hebben ontvangen:
 1. Veel
 2. Een beetje
 3. Niets
 - Hoeveel heeft het spel bijgedragen aan het gevoel van welzijn in jouw community:
 1. Veel
 2. Een beetje
 3. Niets
 - Zou je nogmaals aan het spel meedoen, of zou je anderen adviseren om mee te doen? Waarom wel of niet?
 - Heb je suggesties waarmee we het spel kunnen verbeteren?
 - Zou je je kunnen voorstellen om zelf het spel te faciliteren? Waarom wel of waarom niet?
- Enige ideeën over hoe je de sessie kan afronden:
- motiverende en inspirerende woorden
 - een video
 - knuffelen, in duo's of als groep
 - speel muziek
 - samen dansen
 - je kan er zelf nog een feest van maken!

Woordenlijst

Afsluiting

het event waarmee het spel wordt beëindigt

Gezamenlijk Doel

het aantal Goede Daden die de Initiële Spelers samen bepalen als streven om in een bepaalde periode te behalen

Facilitator(s)

de persoon, of personen die het gehele spel opstarten en ondersteunen en die de sleutelfiguur is om het spel op gang te houden

Firestarter

de facilitator die het spel van start laat gaan.

Historicus

een facilitator die de rol genomen heeft om verhalen te verzamelen en bewaren die worden gedeeld door de Verhalenvertellers (spelers).

Assistent-Historicus

een Initiële Speler die de Historicus ondersteunt in diens rol

Initiële Speler

iemand die het spel vanaf het begin meespeelt en die het sneeuwbaaleffect op gang brengt.

Gezamenlijke Spelers

mensen die zelf een goede daad hebben ontvangen en aan het spel gaan deelnemen om een goede daad door te geven. (Pay It Forward)

Motivator

een facilitator die de rol op zich neemt om de spelers te blijven inspireren, motiveren en betrokken te houden gedurende het spel

Openings sessie

het event waarmee officieel het spel van start gaat.

Verhalenverteller

elke mogelijke speler die besluit ene verhaal te delen over hun persoonlijke ervaring. Over een goede daad die zij hebben gedaan, of die zij hebben ontvangen. Dit kan op allerlei manieren, zoals onder andere een geschreven bericht, een audiobericht, een video, een vlog, een tekening of podcast.



HET GOOD DEEDS GAME HANDBOEK

voor facilitatoren

De materialen voor dit boek zijn verzameld door ons kernteam: Niels Koldewijn en Lana Jelenjev (Nederland), Jochen Schell, Saskia Weissenbach en Iva Bubalo (Duitsland), Joanna Nikolova en Zsafia Gaudi (Bulgarije), Danai Tessa (Griekenland), Mirela Marovic Omerzu (Kroatië) en Alessio Sgarlato (Italië).

Het boek is gemaakt door Iva Bubalo en Niels Koldewijn, en getest door Jochen Schell, Mirela Marovic Omerzu en Alessio Sgarlato.
Het ontwerp van het boek is gemaakt door Danai Tessa.

Organisaties die meewerken aan dit project:
Instituut voor Creatief Onderwijs | Internationale Akademie Berlijn |
Roes Cooperativa | YEPP Italië | Stichting SH!FT | Alter netwerk

Medegefinancierd door de Europese Commissie via het Erasmus+ programma.

Ondersteund door het Nationaal Agentschap Erasmus+.

