

## Inclusief werken in het team

### Enkele spelsuggesties

We geven enkele werkvormen en tools voor leidinggevenden, teamcoaches, trekkers van veranderingsprocessen, ... om inclusief te werken binnen teams, om aandacht te hebben voor diversiteit in teams.

>algemeen

>seksuele diversiteit

>interculturele diversiteit

>gastvrijheid

>inclusieve besluitvorming

>digitale inclusie

>inclusieve marketing

Voor een volledig overzicht van alle spelen, verwijzen we graag door naar de [spelwijzer](#).


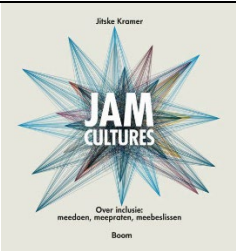
Filter o.a. op 'bedrijfscultuur, organisatieontwikkeling & management of 'team & teamontwikkeling' of 'diversiteit & inclusie' om spelen te vinden, of zoek via de zoekbalk.

Neem ook eens kijkje in de leeslijst rond [Interculturele vaardigheden](#).


Om te kunnen spreken over een inclusieve werkomgeving is het belangrijk om identiteit, behoeften en waarden in beeld te brengen en bespreekbaar te maken. Tools daarvoor vind je in de leeslijst [Zelfontplooiing](#).


Alle vragen en eigen tips welkom via [speelvogels@arteveldehs.be](mailto:speelvogels@arteveldehs.be)

Spel	Omschrijving	Meer info
<b>CHECK-IN</b>		
<p>The unusual suspects  <a href="http://mediatheken.arteveldehogeschool.be/game-guide/169411">http://mediatheken.arteveldehogeschool.be/game-guide/169411</a></p> 	<p>Coöperatief partyspel, waarin vooroordelen de hoofdrol spelen. Er liggen 12 willekeurig getrokken verdachten van een misdrijf op tafel. Er is echter maar 1 getuige, die ook nog een zeer selectief geheugen heeft. Eén van de spelers neemt de rol van deze getuige op zich. Hij weet welke verdachte de schuldige is, maar zegt niets. De andere spelers zijn de detectives, die achter de identiteit van de dader moeten komen. De getuige en de detectives vormen samen een team. Elke ronde draaien de detectives een vraag van de stapel om en stellen deze. De getuige mag uitsluitend met 'Ja' of 'Nee' antwoorden. Na overleg moeten de detectives nu 1 of meer verdachten onschuldig verklaren. Wijzen ze daarbij de schuldige aan, dan hebben de spelers gezamenlijk verloren. Zo niet,</p>	

	<p>dan wordt de volgende vraag omgedraaid. Lukt het de detectives om uiteindelijk alleen de schuldige over te houden, dan winnen alle spelers gezamenlijk.</p> <p>The Unusual Suspects is een vrolijk partyspel, dat naast een gezellige avond ook stof tot napraten oplevert!</p>	
<b>ALGEMEEN</b>		
<p>Teamworks. Een informatief spel voor het hele team <a href="http://mediatheken.arteveldehogeschool.be/game-guide/127607">http://mediatheken.arteveldehogeschool.be/game-guide/127607</a></p> 	<p>Een innovatief kaartspel dat stimuleert om diversiteit te leren zien als een onmisbare aanwinst voor een team door het vergelijken van de rolkenmerken van verschillende teams, individuele identiteitskenmerken, sterke en (toelaatbare) zwakke punten. Je kan het gebruiken als een informeel instrument voor teambuilding, een selectie-instrument in rekruteringsprocessen, als een instrument voor talentmanagement, of gewoon als een leuke lunch activiteit.</p>	<p><u>Engelstalige versie</u></p>
<p>Join the jam. Jam cultures spel: mensen maken organisaties <a href="http://mediatheken.arteveldehogeschool.be/game-guide/81560">http://mediatheken.arteveldehogeschool.be/game-guide/81560</a></p>	<p>Met het Jam Cultures Spel ontdek je wat er nodig is om jouw organisatie nóg aantrekkelijker te maken. Hoe open staan jullie voor nieuwe gezichten en andere manieren van kijken?</p> <p>Het spel daagt je uit tot goede en</p>	

	<p>eerlijke gesprekken waarin je met elkaar zoekt naar de grenzen van je organisatiecultuur. Om deze op te rekken of misschien juist te accepteren. Deel ideeën en bedenk acties om tot meer diversiteit en inclusie te komen.</p>	
<p>Vertellis inclusiviteitsspel</p> 	<p>Ontdek hoe inclusief jij, je vriendenkring en organisatie zijn met het Inclusiviteitsspel.</p>	
<p>De karavaan en de kamelen <a href="http://mediatheken.arteveldehogeschool.be/game-guide/79971">http://mediatheken.arteveldehogeschool.be/game-guide/79971</a></p> 	<p>De Karavaan en de Kamelen is een interactief kaartspel om samenwerking in teams te bespreken en te verbeteren. De basis vormt een denkbeeldige routeplanner die 9 instellingen heeft. Met deze instellingen beïnvloed je of het talent in je team duurzaam benut wordt en of het team energie kost of juist genereert. Elke instelling heeft 4 vragen. Daarmee kan je team aan de slag om samen te kijken welke weg de Karavaan gaat en hoe de trektocht te verbeteren is. Zo komt de Karavaan met al haar bagage veilig aan op de bestemming en begint goed voorbereid aan de volgende reis. De 9 instellingen</p>	

	<p>op de routeplanner zijn: uitdagingen, lerende karavaan, antennes, doelen zien, communicatie, verantwoordelijkheid, inclusieve cultuur, blokkades opruimen en vrolijkheid. De meeste teams zijn goed in een aantal combinaties maar laten de voordelen van andere instellingen liggen. Met dit kaartspel versterk je de andere instellingen, op een veilige en speelse manier! Je zult versteld staan van de diepte van gesprek en de onverwachte wendingen die je Karavaan misschien al op de volgende reis neemt...</p> <p>Met een stukje over inclusieve cultuur</p>	
<p>Spiegel beelden. 48 kaarten om diversiteit en (voor)oordelen bespreekbaar te maken / Mirror images : 48 cards to promote a discussion of diversity and bias  <a href="http://mediatheken.arteveldehogeschool.be/game-guide/76732">http://mediatheken.arteveldehogeschool.be/game-guide/76732</a></p> 	<p>In de eerste seconden is onze eerste indruk bepaald. Onderbewuste (voor)oordelen bepalen onze keuzes op basis van automatische patronen. Deze kaarten (incl. oefeningen) zijn een laagdrempelige manier om het gesprek te openen over waarnemingen, (voor)oordelen, persoonlijke voorkeuren, verlangens, diversiteit en ook over kwaliteiten en valkuilen. Ze zijn te gebruiken in trainingen, team- of coachingstrajecten voor:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- openheid en verbinding in jouw team,</li> </ul>	

	<p>afdeling of organisatie - het creëren van bewustzijn op thema's zoals diversiteit, in- en uitsluiting, cultuur en automatische patronen</p>	
<p>Meet &amp; manage. Diversity flashcards <a href="http://mediatheken.arteveldehogeschool.be/game-guide/115707">http://mediatheken.arteveldehogeschool.be/game-guide/115707</a></p> 	<p>Elke flashcard bevat 1 stelling over diversiteitsmanagement. Door de stellingen zelf en door de groepsbespreking leren de deelnemers meer over diversiteitsmanagement en hoe ze daartegenover staan, en eventueel ook wat ze willen aanpakken.</p> <p>De Meet &amp; Manage Diversity Flashcards zijn gebaseerd op de tien kritische succesfactoren voor diversiteitsmanagement uit het boek "Verschil moet er zijn" van Grethe van Geffen. Het nummer linksboven op de Flash Card vertelt u bij welke succesfactor de vraag hoort.</p>	<p><u>Boek</u></p>
<p>All inclusive. Kind inbegrepen : reflecteren met je team over inclusieve kinderopvang van kinderen met een specifieke zorgbehoefte <a href="http://mediatheken.arteveldehogeschool.be/game-guide/107818">http://mediatheken.arteveldehogeschool.be/game-guide/107818</a></p>	<p>Met het gezelschapsspel 'All Inclusive' kan je medewerkers uit de kinderopvang uitdagen om na te denken over hoe zij omgaan met kinderen met een specifieke zorgbehoefte. Zo kan je al spelend een krachtige visie op inclusie opbouwen. De visie van dit spel sluit aan bij de visie van Opgroeien.</p>	

		
<p><b>SEKSUELE DIVERSITEIT</b></p>		
<p>The pink champagne pool. For gay-friendly (organisational) culture  <a href="http://mediatheken.arteveldehogeschool.be/game-guide/61670">http://mediatheken.arteveldehogeschool.be/game-guide/61670</a></p> 	<p>De Roze Champagne Pool helpt u om seksuele diversiteit bespreekbaar maken in een werk-gerelateerde context. Het is een cardbox met onderzoeksresultaten en praktische oefeningen om morgen mee aan de slag te gaan. De voorbeelden op de cards betreffen homomannen, lesbovrouwen, bi- en transseksuelen en travestieten in sollicitatiegesprekken, teamwerk en met ‘collegiale’ omgangsvormen. Ze gaan over werken aan een tolerante, veilige cultuur. Bewustwording over de bestaande cultuur gaat hand in hand met vragen over coming out op de werkvloer en het managen van cultuuraspecten.</p>	
<p><b>INTERCULTURELE DIVERSITEIT</b></p>		
<p>Makeda : spelen met diversiteitscompetenties  <a href="http://mediatheken.arteveldehogeschool.be/game-">http://mediatheken.arteveldehogeschool.be/game-</a></p>	<p>Wat is interculturele of diversiteitscompetentie eigenlijk?  Makeda helpt deelnemers om dat te</p>	

guide/61450



ontdekken en voor zich zelf - met elkaar - te onderzoeken waar ze staan in relatie tot die competentie en hoe ze deze verder kunnen ontwikkelen. Makeda is gebaseerd op het model van Shadid, die voor interculturele competentie drie componenten benoemd: motivatie, kennis en vaardigheden. Het woord intercultureel duidt niet alleen op verschillen tussen culturen, maar op alle verschillen die mensen tussen elkaar ervaren en waar zij geneigd zijn een 'groepslabel' op te plakken: dus ook leeftijd, geslacht, seksuele geaardheid, religie of opleiding en beroepsgroep, vandaar ook de benaming 'diversiteitcompetentie'.

**GASTVRIJHEID**

Sleutelvragen  
<http://mediatheken.arteveldehogeschool.be/game-guide/36049>

Met stellingen nadenken over gastvrijheid binnen je organisatie

		
<p>Huis van de gastvrijheid <a href="http://mediatheken.arteveldehogeschool.be/game-">http://mediatheken.arteveldehogeschool.be/game-</a></p>	<p>Met fotokaarten, stellingen, storytelling, ... nadenken over gastvrijheid binnen je organisatie</p>	

[guide/111436](#)




**INCLUSIEVE BESLUITVORMING**

Van zondebok naar zebra  
<http://mediatheken.arteveldehogeschool.be/game-guide/51541>

Van zondebok naar zebra vertelt het verhaal van deep democracy, een methode met roots in het Afrikaanse continent waarbij geluisterd wordt naar de minderheidsstem. De zondebok, die anders wordt weggezet als de rare, diegene die tegenstribbelt of lastig is, wordt via deze methode een bron van wijsheid.

		
<p><b>DIGITALE INCLUSIE</b></p>		
<p>Optimaal digitaal. Verbeter spelenderwijs je (online) dienstverlening  <a href="http://mediatheken.arteveldehogeschool.be/game-guide/92401">http://mediatheken.arteveldehogeschool.be/game-guide/92401</a></p> 	<p>Het Optimaal Digitaal Spel begint met een duidelijk doel dat je zelf bepaalt en eindigt met concrete acties waar je de volgende dag mee aan de slag kan. De essentie van het spel is dat je keuzes maakt. Vervolgens moet je anderen overtuigen van het belang van die keuze máár je moet je ook verdiepen in de keuzes van je collega's. Alles draait om discussie met elkaar. Het spel is bedacht om je (online) dienstverlening te verbeteren. Maar het werkt ook goed om bewustwording te creëren, kennis over te dragen en het optimaliseren van de samenwerking.</p> <p>Met een kaartset over inclusie en digitale toegankelijkheid.</p> <p>Digitale toegankelijkheid gaat over diensten en producten die iedereen kan gebruiken en voldoen aan WCAG-</p>	

	<p>richtlijnen. Inclusie betekent dienstverlening en communicatie waarin elk mens zich gezien of gehoord voelt.</p>	
<p><b>INCLUSIEVE MARKETING</b></p>		
<p>Inclusive reminders for maketeers <a href="http://mediatheken.arteveldehogeschool.be/game-guide/114034">http://mediatheken.arteveldehogeschool.be/game-guide/114034</a></p> 	<p>Inclusive Reminders for Marketeers is a tool for marketers that want to move forward in a diverse society. It consists of 30 cards with essential reminders to keep you alert and make you reflect about your role as a marketer in today's fast-changing world. Shuffle the cards, read them alone or use them as a discussion starter with colleagues and friends. This set of cards consists of reminders about:</p> <p>You: what is your own role as a marketer when it comes to diversity and inclusion?</p> <p>Your work: what can you do to make your work more inclusive?</p> <p>Your environment: what is the impact of your work culture and other networks?</p> <p>Society: what is the impact you can have on society as a whole?</p>	
<p><b>FOTOKARTEN</b></p>		
<p>6 miljard mensen <a href="http://mediatheken.arteveldehogeschool.be/game-">http://mediatheken.arteveldehogeschool.be/game-</a></p>	<p>Fotoreeks n.a.v. de videotentoonstelling (17/12/2010 - 03/04/2011 in Tour &amp; Taxis, Brussel)</p>	

[guide/352099](#)



6 miljard Mensen is het audiovisuele project van de wereldberoemde fotograaf Yann Arthus-Bertrand, bekend van onder meer 'De Aarde vanuit de hemel' en 'Home'. Voor het project hebben 6 reporters 5.000 interviews in 75 landen gefilmd. Van de Braziliaanse visser, tot de Chinese winkelierster, over de Duitse kunstenaar tot en met de Afghaanse landbouwer. Alle hebben ze dezelfde vragen beantwoord over hun angsten, dromen, beproevingen en hoop. In 17 landen werden 600 extra interviews afgenomen rond de problematiek van de klimaatverandering.

## Literatuur

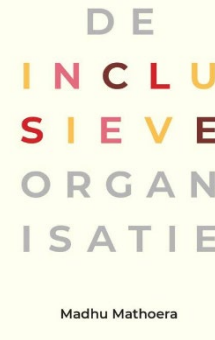
Je vindt naast spelmateriaal ook heel wat literatuur over inclusief werken binnen organisaties en teams. Enkele tips. Voor een volledig overzicht, zie onze [fysieke collectie](#).



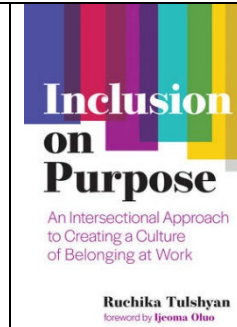
Artevelde Hogeschool BIDOC  
OPAC



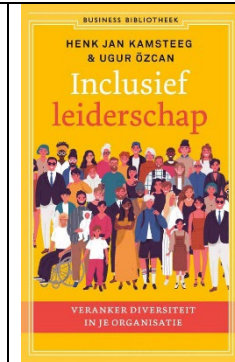
Artevelde Hogeschool BIDOC  
OPAC



Artevelde Hogeschool  
BIDOC OPAC



Artevelde  
Hogeschool BIDOC  
OPAC



Artevelde  
Hogeschool  
BIDOC OPAC