

# TestNet Gamification 15 mei 2017

[Edward.konings@the-future-group.com](mailto:Edward.konings@the-future-group.com)

[Anko.tijman@the-future-group.com](mailto:Anko.tijman@the-future-group.com)

[www.agilepartners.nl](http://www.agilepartners.nl)

## Intro op de TestNet site

Agile werken is heel populair en werken zul je zeker in deze workshop. We gaan namelijk heel veel spellen met elkaar doen. Niet alleen omdat het kan, maar omdat werken veel beter gaat als je het in een spelvorm doet. En werk wordt ook nog eens leuker en je leert er meer van. Dus ben je bereid om de manier waarop jij (samen) werkt ter discussie te stellen en wil je dit in samenhang leren, meld je dan snel aan want vol = vol!

## Uitgangspunten

- Geen PowerPoint, want fun! :)
  - Alleen titel slide
- Games rondom Agile werken
- Games in een logische volgorde: kennismaking, groepen vormen, diverse samenwerkingsvormen en daarna samen retrospective op deze workshop
- Rode draad visualiseren (rode wol!)

## Benodigdheden

- ✓ Rode draad (wol/acryl)
- ✓ Post its met stiften en pennen
- ✓ Keukenbel (hard!)
- ✓ Spekkies / snoep / en of gezond fruit
- ✓ Personal sheets printen (1 per deelnemer + 1 uitleg per groep)
- ✓ Ganzenborden: 5 ganzenborden spellen, Spelregels printen (1 voor elke groep)
- ✓ Story cubes (5 sets)
- ✓ 7 flipover vellen (per onderwerp tbv rode draad)
- ✓ "spiekkaartjes" voor de coin game muntmeesters
- ✓ Meer dan voldoende snoep

## Tijdlijn

1. 09.30 - 09.35 Intro
2. 09.35 - 09.55 Personal story
3. 09.55 - 10.20 Personal Sheet
4. 10.20 - 10.45 Competentie spel
5. 10.45 - 10.55 Wiggle wiggle
6. 11.00 - 11.30 Pauze
7. 11.30 - 11.55 Ganzenborden
8. 11.55 - 12.15 Coin game
9. 12.15 - 12.35 Story Cubes - variant 1
10. 12.35 - 12.50 Story Cubes - variant 2
11. 12.50 - 12.55 Hooligan
12. 12.55 - 13.00 Rode draad

## 1. My Personal story

*Voorstelspel: op een laagdrempelige, eenvoudige en redelijk efficiënte manier elkaar leren kennen. Daarbij kan iedereen zijn verhaal doen, iedereen komt aan het woord op een respectvolle manier (vanuit zichzelf).*

- Duur: 20 minuten
- **Format: User Story**
  - **ALS... <rol>**
  - **BRENG IK... <vul in>**
  - **ZODAT... <vul in>**
- Anko stelt zich voor (1 min)
  - i. ALS Agile coach
  - ii. BRENG IK enthousiasme, fun, resultaatgerichtheid en kwaliteitsdenken in teams
  - iii. ZODAT mensen aan den lijve ondervinden hoe waardevol het is om in een team te werken waarvan de som meer is dan het geheel der delen
- Edward stelt zich voor (1 min)
  - iv. ALS team coach
  - v. BRENG ik inzicht, creativiteit, uitdaging, en denken in mogelijkheden
  - vi. ZODAT teams gaan leren en ervaren hoe ze optimaal kunnen presteren en ze waarde kunnen leveren voor een succesvolle organisatie.
- Groep krijgt 5 minuten bedenktijd
- Iedere deelnemer stelt zichzelf voor
- Wat leren wij van deze game? Rode draad! Post its.

## 2. My Personal Sheet

*Nu iedereen elkaar (kort) kent wordt het tijd om groepen te vormen. Diversiteit is een belangrijke succesfactor in teams. Daarom deze game (uit Management 3.0) waarin we expliciet op zoek gaan naar diversiteit. In de categorieën kun je naar eigen inzicht variatie aanbrengen.*

- Tijdsduur: 25 min
- Instructie: zoek naar diversiteit in je team!  
[Team Diversiteit](#) (uit: Management 3.0)
  - 1. Vul de 'personal sheet' in en kies een teamleider
  - 2. Maak nieuwe teams die zo divers mogelijk zijn door het 'uitwisselen' van mensen
  - 3. Elk team krijgt 1 punt voor elke aanwezige categorie: 2 geslachten in het team zijn 2 punten, 3 verschillende functies tellen betekent 3 punten ('vinkjes tellen')
  - 4. De teamleider houdt de score bij voor zijn groep
  - 5. Probeer het aantal punten van **alle** groepen te maximaliseren!
- Zoek een groep (5 min)
- Ieder vult de personal sheet in (2 min)

## My personal sheet (uit: Management 3.0)

|   |                         |                          |                  |                          |                       |                          |               |                          |            |
|---|-------------------------|--------------------------|------------------|--------------------------|-----------------------|--------------------------|---------------|--------------------------|------------|
| 1 | <b>Voornaam</b>         |                          |                  |                          |                       |                          |               |                          |            |
| 2 | <b>Geslacht</b>         | <input type="checkbox"/> | Vrouw            | <input type="checkbox"/> | Man                   | <input type="checkbox"/> | Gecompliceerd |                          |            |
| 3 | <b>Leeftijdsgroep</b>   | <input type="checkbox"/> | < 26 j           | <input type="checkbox"/> | 26 – 35 j             | <input type="checkbox"/> | 36 – 49 j     | <input type="checkbox"/> | > 50 j     |
| 4 | <b>Werkgever</b>        | <input type="checkbox"/> | Overheid         | <input type="checkbox"/> | Finance               | <input type="checkbox"/> | Consultant    | <input type="checkbox"/> | Overig     |
| 5 | <b>Primaire functie</b> | <input type="checkbox"/> | <u>Tester /</u>  | <input type="checkbox"/> | <u>Testconsultant</u> | <input type="checkbox"/> | Testengineer  | <input type="checkbox"/> | Anders     |
|   |                         |                          | <u>Testcoörd</u> |                          | <u>/ Testmanager</u>  |                          |               |                          |            |
| 6 | <b>Agile niveau</b>     | <input type="checkbox"/> | Geen             | <input type="checkbox"/> | Junior (0-1 jaar)     | <input type="checkbox"/> | <u>Medior</u> | <input type="checkbox"/> | Senior     |
|   |                         |                          |                  |                          |                       |                          | (1-3 jaar)    |                          | (> 3 jaar) |

- Bereken de groepsscore (1 punt per categorie in de groep, max 5 min)
- Wat leren wij van deze game?
- **Rode draad! Post its.**

### 3. Competentiespel

*Doel van deze game is om een gezamenlijk doel vinden met een groep, op basis van competenties uit de groep zelf. Aan de hand van deze vragen begin je dichtbij de mensen (hun vaardigheden en hobbies) en werk je snel toe naar gezamenlijke grond.*

- Tijdsduur: 25 min

Drie vragen:

1. Schrijf jouw persoonlijke competenties op. Dat zijn zaken waar je goed in bent en/of leuk vindt om te doen.
    - In werkwoorden
    - 1 item per post it
    - 5 minuten
  2. Groepeer jullie uitkomsten: wat hoort bij elkaar, en waar zitten de uitzonderingen?
    - 5 minuten (goed = goed genoeg)
  3. Wat zou jullie grootste gezamenlijke doel **kunnen** zijn?
    - 5 minuten
- Plenair terugkoppelen
    - 5 minuten
  - Wat leren wij van deze game?
  - **Rode draad! Post its.**

### 4. Wiggle wiggle

<http://www.werkvormen.info/werkvorm/wiggle-wiggle>

*Leervorm: beide hersenhelften leren gebruiken, kost eerst moeite maar na oefening gaan het al snel beter (als je daarna eenvoudiger oefening doet). Onze hersenhelften moeten eerst aardig moeite doen. Dit werkt dit ook als activator, want er wordt veel van ons brein gevraagd.*

- Wat leren wij van deze game? Rode draad! Post its.

Pauze (30 minuten)

## 5. Ganzenbord-als-team

*Doel is om met ALLE pionnen het snelst op 63 te komen. Je speelt dus als teams tegen elkaar ipv individueel. Regels mogen aangepast worden, maar na goedkeuring.*

- Interpretatie spelregels checken bij Edward of Anko
- Duw een achterblijvend team af en toe een beetje op ;-)
- Tijdsduur: 25 minuten

## 6. Coingame

*Puzzeltje! Hersen laten kraken, concentratie en out of the box denken.*

- Tijdsduur: 20 minuten
- Muntmeester nodig per team, rouleert naar een andere team!
- Minumeester krijgt "spiekbriefje" : 3 hints voor de toepassing van een mogelijke regel. De regel mag ook met iets anders dan vorm of opdruk zijn, bijv. met welke hand aangegeven ;-)
- Spel uitleg: team overhandigt 1 voor 1 muntjes aan de muntmeester. De muntmeester keurt de munt af op grond van bepaalde kenmerken.
- Het is aan het team om te ontdekken welke regel(s) de muntmeester hanteert.
- Aan de slag
- Tussenstand / reflectie
- Opnieuw aan de slag
- Wat leren wij van deze game? Rode draad! Post its

## 6. StoryCubes

*Doel: reflectie op gebeurtenissen ondersteunen met behulp van iconen. Op de story cubes staan iconen die gebruikt kunnen worden om een verhaal te ondersteunen. Reflectie vereist creativiteit en concentratie en soms is een duwtje daarin handig ;-)*

<https://www.storycubes.com>

A-variant (spelen met vrij onderwerp)

- Deelnemers gooien met de Story Cubes
- Gezamenlijk maken ze een verhaal rondom '20 jaar TestNet' (breed interpreteren)
- Creativiteit, luisteren
- Plenair terugkoppelen
- Tijdsduur: 20 minuten

B-variant

- Reflecteer aan de hand van de story cubes op deze workshop (van vandaag)
- Maak er iets leuks van!

- Mag meerdere keren
- Plenair terugkoppelen
- Tijdsduur: 15 minuten

## 8. Rode draad

*De link met Agile werken: wat is de verbinding tussen al deze werkvormen en Agile werken?*

*We bespreken de raakvlakken.*

- Kennisdelen (Personal story)
- Teambuilding (Personal sheet)
- Gezamenlijk doel (Competentie spel)
- Samenwerken, creativiteit (Ganzenborden, Story Cube A)
- Kwaliteit leveren, analyse (Coin game)
- Retrospectives (story cube B)
- Project afsluiten (hooligan)

## 9. De hooligan (afsluiting)

*Eindigen met een positieve noot, mensen actief de zaal uit laten gaan.*

- Hooligan game (<http://www.werkvormen.info/werkvorm/de-hooligan>)

Succes en geef gerust een gil voor meer achtergrond info!

Groeten,  
Edward Konings  
Anko Tijman