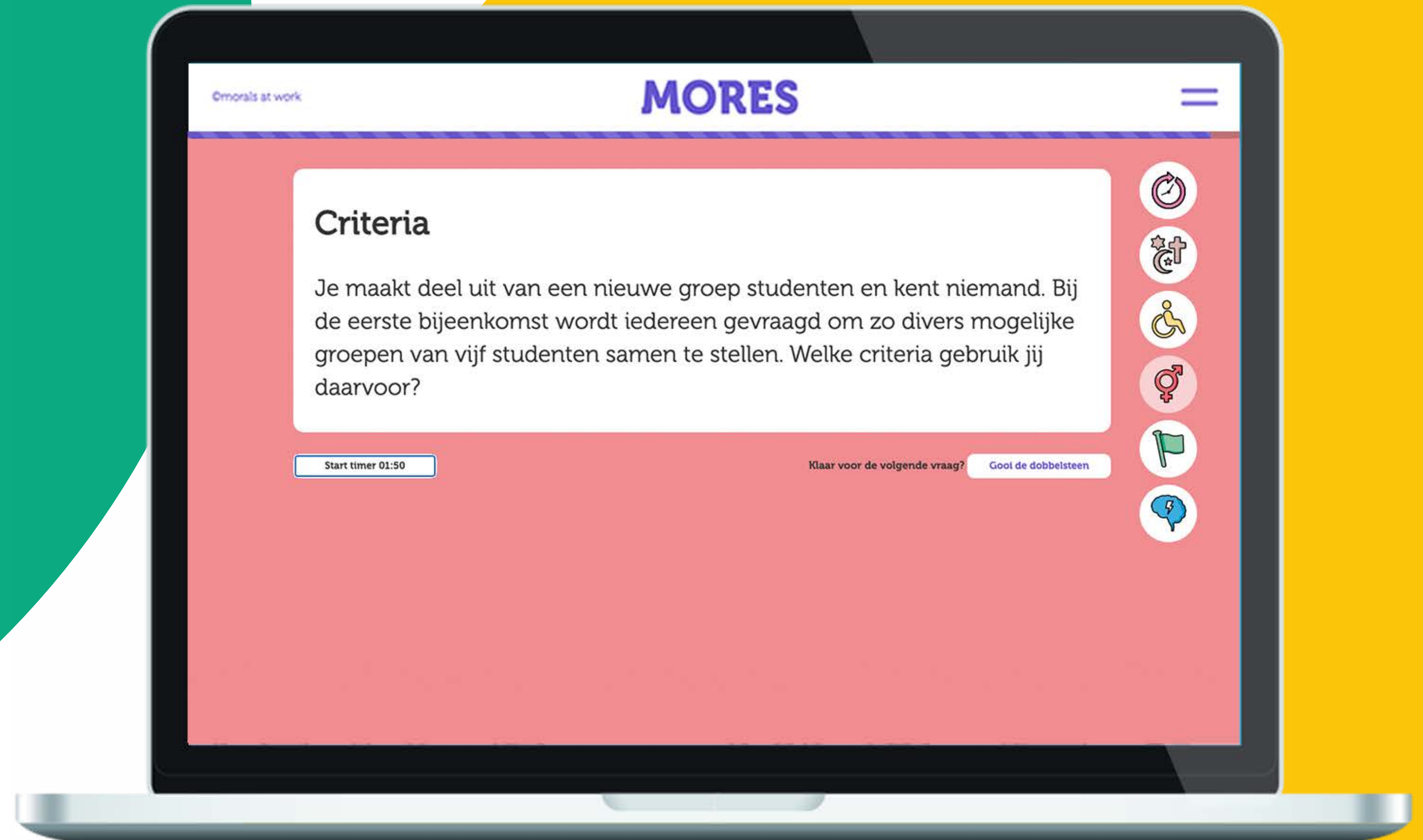


Mores

Spelregels

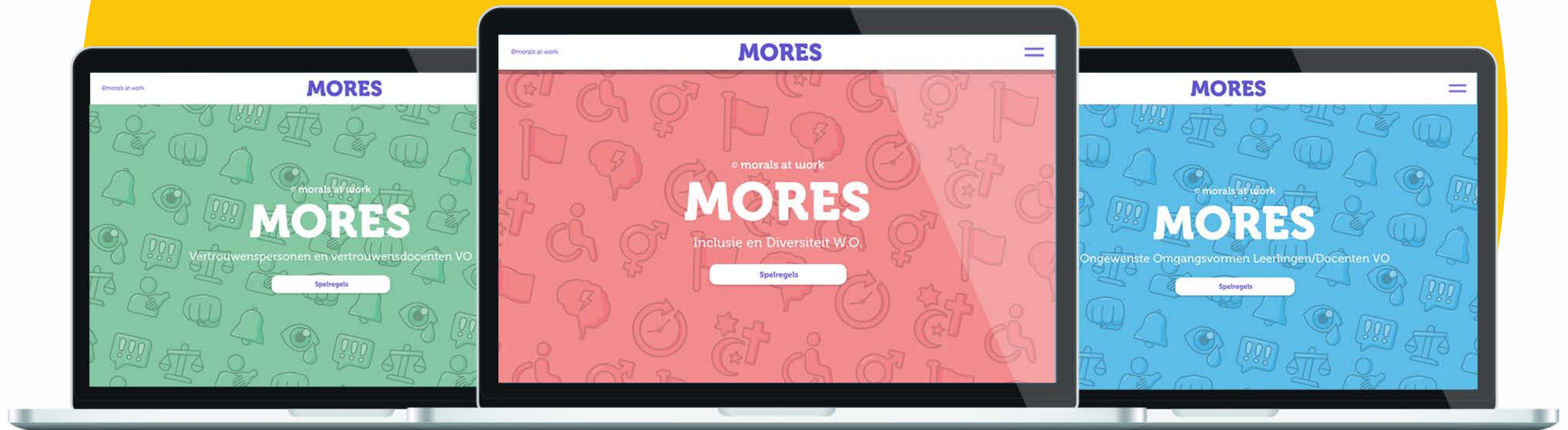


Het digitale spel Mores

Mores bestaat uit 36 dilemmakaarten, verdeeld over 6 thema's.

De speler die de laatste vraag van een thema krijgt voorgelegd is af. Degene die het dilemma op de laatste kaart beantwoord is de winnaar.

Het spel is geschikt voor 4-8 personen en kan, inclusief een korte evaluatie, in ca. 90 minuten gespeeld worden.



Iconen

De iconen die in de spellen worden gebruikt symboliseren de verschillende aspecten van een veilige cultuur op het werk. Welke iconen worden gekozen is afhankelijk van waarover jullie willen praten met elkaar. Alle iconen zijn beschikbaar in zes kleuren.

Inclusie



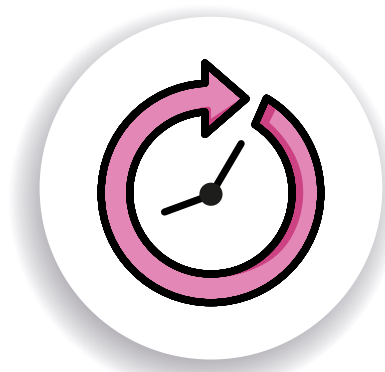
Herkomst



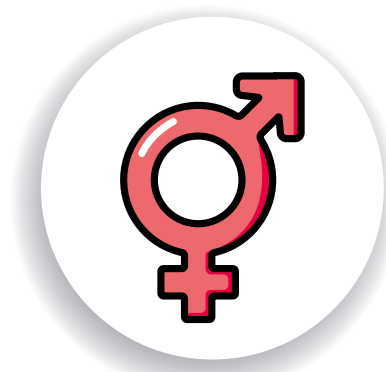
Mentale beperking



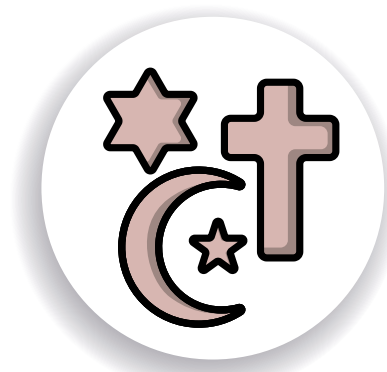
Fysieke beperking



Leeftijd



Gender



Levensbeschouwing

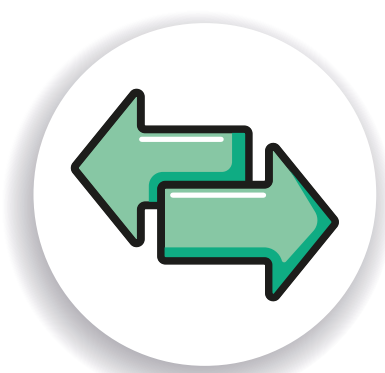
Integriteit



Risico



Compliance



Gedrag



Fraude



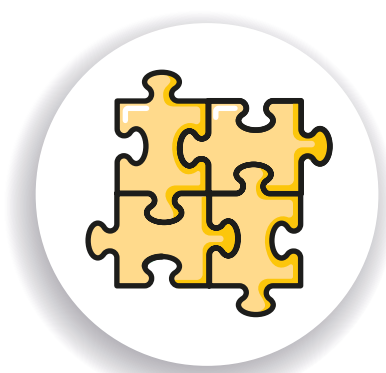
Cultuur



Integriteit



Meldingen & handhaving

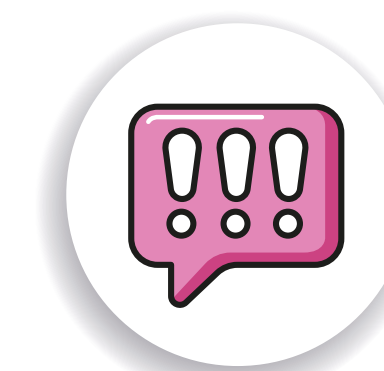


Inclusie

Ongewenste Omgangsvormen



Seksuele intimidatie



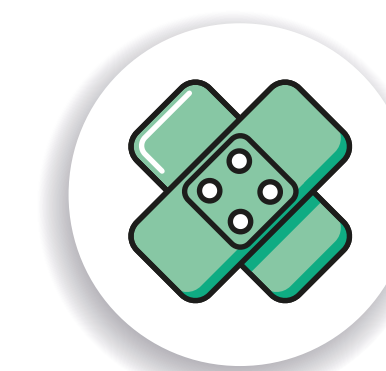
Pesten



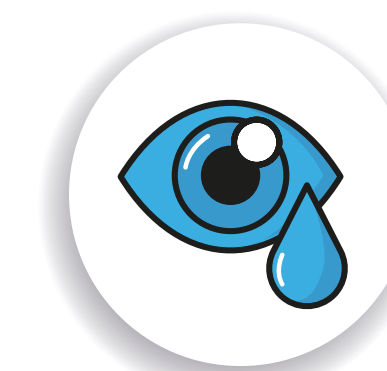
Agressie



Discriminatie



Misbruik

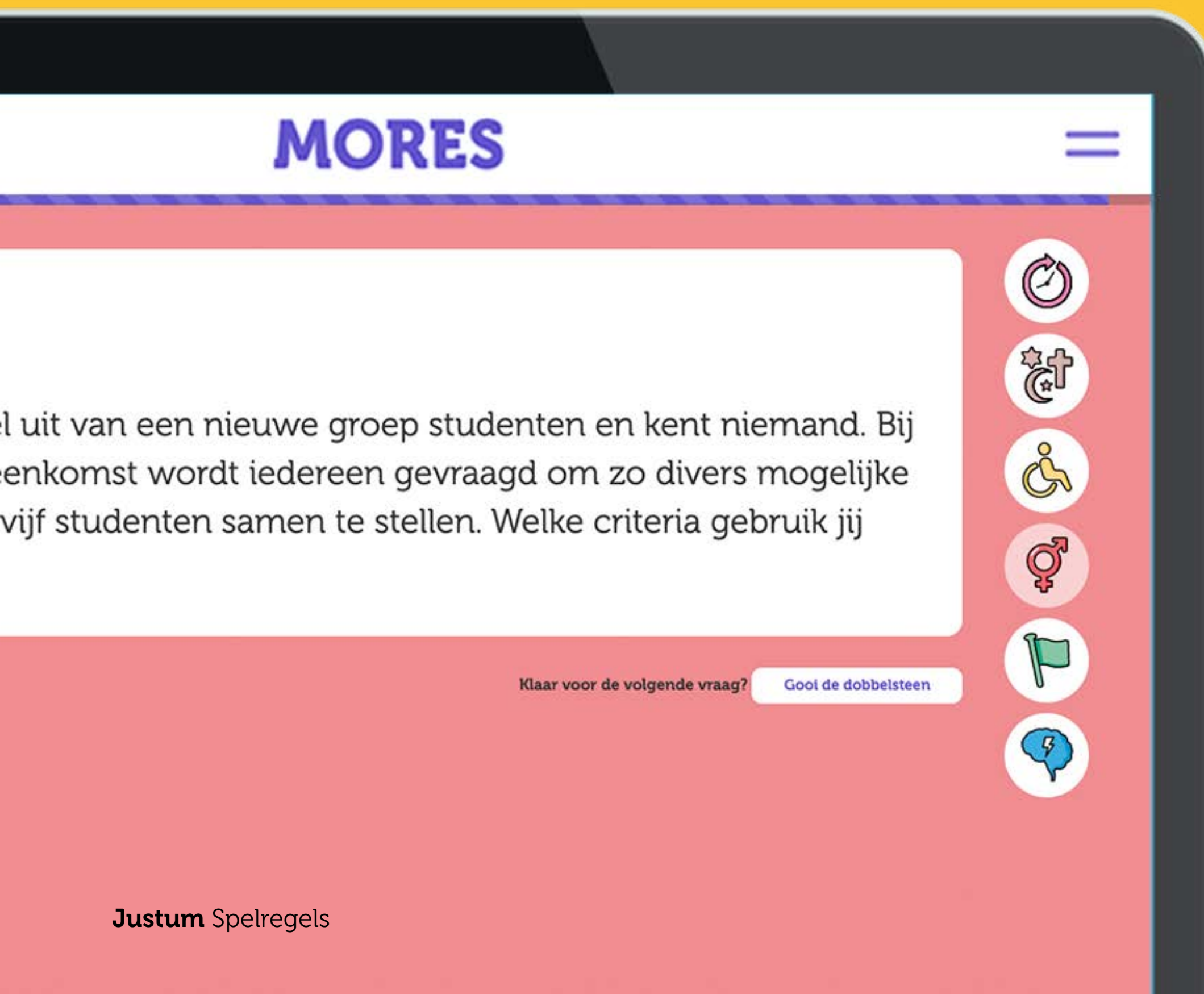


Ongewenst gedrag

Spelregels

1 Iedere manier om te bepalen wie er begint is goed. Gespeeld wordt met de klok mee. (Als je het spelen van Mores combineert met videobellen, doe dan alsof het scherm de speeltafel is en begin met de deelnemer linksboven.)

2 De dilemmabox van Mores bestaat uit zes (6) knoppen, met daarop een icoon en een nummer. De spelbegeleider (dat kan ook een speler zijn) gooit de dobbelsteen, waarmee de categorie wordt aangegeven waaruit een dilemma wordt voorgelegd. De betekenis van de iconen staat ernaast.



3 Nadat de spelbegeleider op de betreffende knop heeft geklikt, leest de speler die aan de beurt is het dilemma hardop voor en vertelt hoe hij of zij het voorgelegde dilemma zou oplossen.

4 Nadat over het antwoord een dialoog werd gevoerd door de deelnemers, geven zij met hun duim aan hoe zij het antwoord waarderen. Duim omhoog betekent akkoord met de gekozen aanpak, duim naar beneden betekent niet akkoord. Wie de duim horizontaal houdt geeft daarmee aan niet zeker te zijn. De spelbegeleider bepaalt aan de hand van de gemiddelde uitkomst van alle duimen, of nog verdiepende vragen of aanvullende uitleg nodig is. Daarna is de volgende deelnemer aan de beurt. Uiteraard kun je in plaats van je duim, ook een ander hulpmiddel gebruiken om je waardering kenbaar te maken, zoals een groen en een rood stuk papier

5 Als je wilt dat het spel een winnaar oplevert, spreek dan af dat de speler die de laatste vraag van een categorie beantwoord af is. Deze speler kan nog wel meedoen, maar niet meer winnen. De winnaar is degene die overblijft om de laatste vraag te beantwoorden.

6 Het spel is afgelopen als de vragen op zijn, of als de beschikbare tijd voorbij is. De spelbegeleider kan de timer gebruiken om aan te geven hoeveel tijd er resteert om het dilemma te bespreken.



De opbouw van een spelsessie

- Introductie: Over het belang van integer werken, door opdrachtgever.
- Toelichting op de keuze voor een spel
- Spelinstructie en uitleg van de spelregels
- De deelnemers spelen het spel
- Teamreflectie: het team blikt terug op het spel en noteert relevante uitkomsten
- Evaluatie: de deelnemers waarderen de op papier of digitaal voorgelegde evaluatievragen
- Plenaire terugkoppeling van de relevante uitkomsten

morals at **w**ork

Integritätsspielen