

**Thema** Het thema of de centrale topic is een vraagstuk dat leeft in de betrokken organisatie, de vereniging, de buurt ... Dit thema wordt bepaald in overleg met de opdrachtgever. In concreto werkt de facilitator samen met het ontwikkelteam (een stuurgroep) een positief geformuleerd kernthema uit. Dit maakt dan verder onderwerp uit van het waarderend onderzoek. PLAI voegt visuele, digitale en spelelementen toe aan het proces.

**Doel** een multi-inzetbare tool aanbieden dat de AI-methode toegankelijker maakt voor alle medewerkers van en stakeholders rondom arbeidsorganisaties. Spel en spelen ligt in de menselijke natuur. PLAI bereikt daardoor een bredere groep van medewerkers en betrokkenen van organisaties en verenigingen. PLAI betreft mindertaligen, anderstaligen, minder extraverten, minder abstract-denken.

**Opmerking** /

**Leeftijd** Vanaf 18 jaar. De primaire doelgroep zijn arbeidsorganisaties en hun medewerkers. Deze methode kan ook breder gebruikt worden.

**Aantal deelnemers** 10 – 600, opgedeeld in groepen van maximum 12 deelnemers per tafel. Het aantal deelnemers per tafel is best een even getal, om duogesprekken te voeren. Voor grote groepen heb je meerdere PLAI-koffers nodig.

**Aantal speltrain(st)ers** De facilitator begeleidt het waarderend onderzoek. Hij wordt bijgestaan door één verantwoordelijke begeleider (iemand van het ontwikkelteam) per tafel. De tafelverantwoordelijke ondersteunt de deelnemers tijdens het proces en staat in voor het digitaliseren van beelden, ideeën en het actieplan. Het is ook handig om een pc-vaardige helper vrij te maken voor het uploaden en tonen van bestanden gedurende het PLAI-proces.

1 speltrain(st)er/15 deelnemers (jeugdwerk)

1 speltrain(st)er/25 deelnemers (andere settings)

**Ideale speelduur** afhankelijk van de gekozen werkvormen, het aantal fases die achtereenvolgens doorlopen worden en het aantal deelnemers.

Richttijden:

1. Vraagfase: 45 - 60 minuten
2. Verkenningsfase: 60 - 120 minuten
3. Verbeeldingsfase: 60 - 150 minuten
4. Vormgevingsfase: 60 – 150 minuten
5. Verwezenlijkingsfase: van enkele dagen tot een zestal

maanden

6. Vieren: 60 – 150 minuten

**Klaarzettijd** De speltrain(st)er zal 30 minuten voor de aanvang van het spel aanwezig zijn zodoende dat hij/zij voldoende tijd heeft om het speelmateriaal klaar te zetten. Die tijd wordt niet meegerekend in de duur van het spel.

Tijdens het proces heb je nog voldoende tijd om het materiaal voor een volgende fase klaar te zetten.

**Materiaal te voorzien /  
door de aanvrager**

**Accommodatie** De ruimte dient groot genoeg te zijn voor alle deelnemers. Tijdens het PLAI-proces wordt er afwisselend gewerkt met één-op-één-gesprekken, tafelgesprekken en plenaire momenten. Geschikte ruimtes bieden veel bewegingsruimte, flexibel meubilair en faciliteiten.

**Lokaalschikking** Voorzie een begeleiderstafel waar je het materiaal klaar zet. Zorg dat er voldoende tafels en stoelen zijn voor de spelers. Het aantal tafels is afhankelijk van het aantal spelers.

**Verloop van de spelbegeleiding** Verloop van de begeleiding:

1. Vraagfase
2. Verkenningsfase
3. Verbeeldingsfase
4. Vormgevingsfase
5. Verwezenlijkingsfase
6. Vieren

**Rol van de speltrain(st)er van de Aanstokerij** De facilitator stimuleert en inspireert de deelnemers. Hij faciliteert en modereert het proces.

De speltrainers nemen de rol van tafelbegeleider op. Zij ondersteunen de facilitator en ondersteunen de deelnemers.

Het is aan te raden om een speltrainer te laten focussen op het gebruik van digiplai: invoeren data.

**Rol van de leerkracht/begeleider**