



MOET TOCH KUNNEN?

120 MIN | 3-9 

1/9 STARTPUNT

 5 MIN



LEES HARDOP VOOR: Ruim 1,2 miljoen werknemers hebben jaarlijks te maken met discriminatie, pesten of (seksuele) intimidatie op het werk.

Vandaag gaan jullie samen in gesprek hoe jullie de werksfeer en het werkplezier in het team kunnen verhogen. Deze KoersKaart® wijst jullie de weg.

Wie pakt de rol van Tijdbewaker? Jij bewaakt de speelduur (2 uur) én de tijd bij elke vraag.



 **NOTEER IN DE VAKKEN**

Wie pakt de rol van Doorvrager?

Jij vraagt kritisch door waar anderen stoppen.



 **EN WAT HIER WORDT BESPROKEN, BLIJFT HIER!**

2/9 WAT VIND JIJ?



MOET TOCH KUNNEN?



LIGT ER AAN...

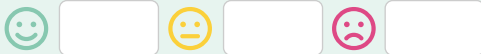


KAN ECHT NIET!

20 MIN

Kijk samen naar onderstaande gedragsvoorbeelden. **Wat vind jij van dit gedrag?** Steek bij elk voorbeeld de handen op en turf.

JE TURKSE COLLEGA
ELKE MORGEN
BEGROETEN MET
“HEE KEBAB
KONING!”



DIE ENE COLLEGA
NOOIT
MEEVRAGEN NAAR
DE BORREL.



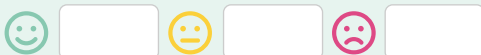
DIE OUWE
ER DAGELIJKS
OP WIJZEN
DAT HET TIJD WORDT VOOR Z'N
PENSIOEN.



TELEFOONTJES
‘PER ONGELUK’
NIET DOORGEVEN AAN
JE NIEUWE
COLLEGA.



SUSAN GEEN
PROMOTIE
GEVEN, WANT ZE
WORDT VAST
ZWANGER.



DE RECEPTIONISTE
SCHUNNIGE
YOUTUBE-FILMPJES
STUREN.



JE COLLEGA
VERWENNEN MET
EEN ONGEVRAAGDE
**SCHOUDE
MASSAGE.**



(VUL ZELF IN)



Welk voorbeeld leverde de
meeste discussie op en waarom?

3/9 GEVOLGEN

 15 MIN

 DENK BIJV. AAN DISCRIMINATIE, PESTEN OF (SEKSUELE) INTIMIDATIE

Wat zijn volgens jou mogelijke **gevolgen** van **ongewenst gedrag**?

VOOR HET INDIVIDU

VOOR HET TEAM

VOOR DE ORGANISATIE

En hoe zou met deze gevolgen **om kunnen worden gegaan**?

DOOR HET INDIVIDU

DOOR HET TEAM

DOOR DE ORGANISATIE

✓ DENK VOOR JEZELF ÉÉN MINUUT NA VOOR JULLIE ANTWOORDEN.

🕒 15 MIN

Scan de code of ga naar WWW.KOERSKAART.COM/MTK om met elkaar het filmpje te bekijken.



Naam of Initialen Stel, je loopt met een camera door jullie gebouw.
Welk **ongewenst gedrag zie jij** tussen collega's?

Wat maakt dit gedrag volgens jou ongewenst?

| | | |
|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

5^{/9} KEERPUNT

 10 MIN

Jullie zijn halverwege! Lees eerst onderstaande vragen door en neem daarna een pauze als de tijd dit toelaat.

Blik terug: Wat waarderen jullie aan de eerste helft van het gesprek?

Blik vooruit: Wat spreken jullie af om de tweede helft goed af te ronden?

 VERDEEL EVENTUEEL DE ROLLEN VAN VRAAG 1 OPNIEUW

6/9 HELPEN

- ✓ FICTIEF OF WAARGEBEURD
- ✓ ACTUEEL OF UIT HET VERLEDEN
- ✓ OVER JEZELF OF IEMAND ANDERS

DOORVRAGER: VRAAG GOED DOOR!

20 MIN

Kies nu met elkaar **drie vraagstukken** (bijv. uit vraag 4) waar jullie over door willen praten.

Omschrijf de situatie die jullie willen bespreken.

Wat kun jij, ter plekke of achteraf, doen om te helpen? *Bedenk drie manieren.*

Wat maakt het misschien lastig om te helpen?

A

B

C

7/9 AFSPREKEN

- ✓ TEAMLEDEN
- ✓ LEIDINGGEVENDEN
- ✓ OMSTANDERS
- ✓ VERTROUWENSPERSOON
- ✓ HR/P&O
- ✓ BEDRIJFSARTS

 20 MIN

Wat spreken jullie nu met elkaar af om in de toekomst met ongewenst gedrag om te gaan?

| | | | | | |
|-----|---|----------|---------------------------------------|----------|------------------------------------|
| Als | <input type="text" value="Ongewenst gedrag"/> | dan gaan | <input type="text" value="Personen"/> | dit doen | <input type="text" value="Actie"/> |
| Als | <input type="text" value="Ongewenst gedrag"/> | dan gaan | <input type="text" value="Personen"/> | dit doen | <input type="text" value="Actie"/> |
| Als | <input type="text" value="Ongewenst gedrag"/> | dan gaan | <input type="text" value="Personen"/> | dit doen | <input type="text" value="Actie"/> |
| Als | <input type="text" value="Ongewenst gedrag"/> | dan gaan | <input type="text" value="Personen"/> | dit doen | <input type="text" value="Actie"/> |

En wat kunnen jullie met elkaar doen om ongewenst gedrag te **voorkomen**?

| | | |
|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
|----------------------|----------------------|----------------------|

8/9 TEAMSFEER

 10 MIN

Samenvattend: Wat vinden jullie met elkaar belangrijk voor een **goede en veilige teamsfeer**?



TIP: DEEL OOK MET ELKAAR WAT IEDER VAN JULLIE HIERMEE GAAT DOEN

Het is gelukt, jullie zijn bij de laatste vraag aangekomen!

Blik terug: Hoe heb jij dit
KoersKaart® gesprek beleefd?



Blik vooruit: Wie ga jij dit
KoersKaart® gesprek aanraden?



Deze KoersKaart® is jullie gespreksleider. Speel geprint op tafel (**print&play**) of direct digitaal (**project&play**).
Geen begeleiding of handleiding nodig, ideaal op grote schaal. Meer weten? Ga naar [KOERSKAART.COM/CHECK](https://koerskaart.com/check).

Deze KoersKaart® is ontwikkeld in co-creatie met het programma Duurzame Inzetbaarheid van het Ministerie van Sociale Zaken en
Werkgelegenheid, Factor Vijf, Bezemer Kuiper & Schubad, TATA Steel, IKNL, Franciscus Gasthuis & Vlietland, SBI Formaat en De Koers.