

Vissen voor Communicatie

(ervaringsgerichte groepsdynamiek- en communicatieactiviteit)

Korte beschrijving	De activiteit 'Fishing for Communication' is een gestructureerde ervaringsgerichte simulatie waarin kleine groepen een gedeelde hulpbron beheren onder omstandigheden van beperkte communicatie. Door middel van metaforisch spel spelen deelnemers patronen van samenwerking, competitie en onderhandeling na. De opdracht fungeert als een projectief instrument voor groepsdynamica, dat communicatiebarrières blootlegt en reflectief leren over onderlinge afhankelijkheid en sociale verantwoordelijkheid ondersteunt. De interventie combineert ervaringsgerichte simulatie met gestructureerde schriftelijke en dialogische reflectie, waarbij gebruik wordt gemaakt van de ervaringsgerichte leertheorie (Kolb, 2015), groepsdynamica (Lewin, 1947), onderzoek naar sociale dilemma's rond gedeelde hulpbronnen (Ostrom, 1990) en op behoeften gebaseerde communicatiebenaderingen (Rosenberg, 2015).
Doelstellingen	• Het ontwikkelen van communicatieve vaardigheden binnen en tussen groepen • Het onderzoeken van gedrag op het gebied van samenwerking, concurrentie en het delen van hulpbronnen • Het bevorderen van onderhandeling, collectieve besluitvorming en strategisch denken • Bewustwording creëren van sociale dilemma's en onderlinge afhankelijkheid • Het verkennen van emotionele reacties met betrekking tot schaarste, vertrouwen en rechtvaardigheid • Het bevorderen van reflectie op inclusie, uitsluiting en conflictoplossing
Duur	• Instructies en groepsindeling: 5–10 minuten • Spelsimulatie (10 rondes/dagen): 20–25 minuten • Debriefing en reflectie: 10–15 minuten • Totaal: ongeveer 45 minuten
Sociale vorm	• Drie kleine groepen (minimaal 3 deelnemers per groep) • Besluitvorming binnen de groep • Reflectie met de hele groep tijdens de nabespreking • Door de facilitator geleide discussie Minimaal 9 personen plus begeleider
Materiaal en organisatie	• Scorebord of flip-over • Tafel met: 10 rijen (dagen) 3 kolommen (dorpen/nederzettingen) • Pennen/stiften

De steun van de Europese Commissie voor de productie van deze publicatie houdt geen goedkeuring van de inhoud in; deze geeft uitsluitend de standpunten van de auteurs weer, en de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik dat van de daarin opgenomen informatie wordt gemaakt.

Vorbereiding

- Verdeel de deelnemers in drie groepen
- Vraag elke groep een **naam** te kiezen voor hun vissersdorp
- Leg uit dat ze afzonderlijke nederzettingen vertegenwoordigen die historisch gezien niet met elkaar communiceren
- Maak het bord klaar met de 10-daagse tabel
- Maak de visfiches en de spelregels klaar

Stapsgewijze beschrijving



Stap 1: Groepsvorming en identiteitsopbouw

De deelnemers worden verdeeld in **drie kleine groepen**, met minimaal drie leden per groep om zinvolle interactie en gezamenlijke besluitvorming te garanderen.

Elke groep wordt gevraagd **een naam te bedenken voor hun vissersdorp/nederzetting**. Deze stap dient zowel organisatorische als psychologische doelen. Naast eenvoudige identificatie bevordert het kiezen van een groepsnaam:

- de vorming van een groepsidentiteit
- een gevoel van verbondenheid en eigenaarschap
- vroegtijdige samenwerking en het bereiken van consensus
- emotionele betrokkenheid bij het rollenspel

De facilitator benadrukt kort dat elke groep een afzonderlijke gemeenschap van vissers vertegenwoordigt die onafhankelijk leeft en traditioneel niet communiceert met de andere nederzettingen. Dit narratieve kader ondersteunt de onderdompeling in de simulatie en versterkt de perceptie van grenzen tussen groepen, wat belangrijk is voor de latere observatie van communicatie- en onderhandelingsdynamiek.

Groepsnamen worden op het bord geschreven en gedurende de hele activiteit consequent gebruikt bij het vastleggen van resultaten en het aanspreken van de teams.

Stap 2: Verhalende inleiding

De facilitator introduceert het verhaal:

Drie vissersgemeenschappen woonden aan de oevers van het meer. Ze kwamen elkaar niet tegen en visten sinds mensenheugenis volgens een afgesproken schema. De ene groep viste om 6.00 uur, de tweede om 9.00 uur en de derde om 11.00 uur. Vissen was hun enige bron van inkomsten.

Vissen konden zich 's nachts voortplanten. Er waren vier vissen nodig om één nieuwe vis voort te brengen. Als er bijvoorbeeld 13 vissen waren, konden slechts drie groepen van vier zich voortplanten, wat

De steun van de Europese Commissie voor de productie van deze publicatie houdt geen goedkeuring van de inhoud in; deze geeft uitsluitend de standpunten van de auteurs weer, en de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik dat van de daarin opgenomen informatie wordt gemaakt.

resulteerde in drie nieuwe vissen. Het meer kon nooit meer dan 20 vissen bevatten.

Vanwege de grootte van de boten en lokale afspraken kon elke groep slechts 0, 1, 2 of 3 vissen per dag vangen.

Jullie zijn deze vissers. Jullie taak is om de komende 10 dagen zo goed mogelijk voor jullie dorp te zorgen.

Stap 3: Dagelijkse rondes “10 dagen leven”)

Voor elke dag:

1. Groepen bespreken in besloten kring de strategie
2. Elke groep beslist hoeveel vissen ze willen vangen (0–3)
3. Beslissingen worden gelijktijdig bekendgemaakt
4. De vissen worden uit het meer gehaald
5. De voortplantingsregel wordt 's nachts toegepast
6. De resultaten worden op het bord genoteerd

Groepen krijgen in eerste instantie de instructie **om niet met andere groepen te communiceren**.

Stap 4: Observatie van het proces

Tijdens het spel observeert de begeleider:

- het ontstaan van leiderschap
- onderhandelingspatronen
- samenwerking versus competitie
- emotionele reacties
- risicovolle of conservatieve strategieën
- pogingen om over groepsgrenzen heen te communiceren

Stap 5: Nabespreking en reflectie

Na 10 dagen vormen de deelnemers één cirkel.

Leidende vragen:

- Welke strategie heeft jouw groep gebruikt en waarom?
- Wat vond je van de andere groepen?
- Vertrouwde je ze?
- Wat gebeurde er in de loop van de tijd met de vispopulatie?
- Wanneer ontstond er samenwerking of conflict?
- In hoeverre lijkt dit op communicatie of het delen van hulpbronnen in het echte leven?
- Wat hielp of belemmerde de communicatie?

Deelnemers leggen een verband tussen het metaforische spel en echte sociale of organisatorische contexten.

De steun van de Europese Commissie voor de productie van deze publicatie houdt geen goedkeuring van de inhoud in; deze geeft uitsluitend de standpunten van de auteurs weer, en de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik dat van de daarin opgenomen informatie wordt gemaakt.

Variaties en differentiatie

- maak onderhandeling tussen groepen mogelijk na dag 5
- introduceer een gezamenlijke bijeenkomst of verdrag
- wijzig de voortplantingsregels
- voeg 'crisisgebeurtenissen' toe (storm, vervuiling, schaarste)
- rolverdeling (leider, notulist, onderhandelaar)
- rondes inkorten voor jongere deelnemers

Praktische opmerkingen

- Geef geen strategisch advies: blijf neutraal
- Laat natuurlijke spanningen ontstaan
- Benadruk reflectie boven 'winnen'
- Psychologische veiligheid is essentieel

De symbolische afstand van het visscenario stelt deelnemers in staat om gevoelige thema's (competitie, wantrouwen, eerlijkheid, uitsluiting) indirect en meer openlijk te verkennen.

Na de simulatie hebben deelnemers mogelijk tijd gekregen voor **individuele schriftelijke reflectie** voordat ze aan de groepsdiscussie deelnemen. Elke deelnemer legt kort vast:

- wat er tijdens het spel is gebeurd,
- hoe hun groep beslissingen nam,
- hoe ze zich voelden over de uitkomsten; wat hen frustreerde of verraste,
- wat ze nodig hadden van de andere groepen,
- en hoe communicatie (of gebrek aan communicatie) de resultaten beïnvloedde.

Deze schrijffase dient als een stap voor emotionele regulatie en betekenisgeving, waardoor deelnemers hun ervaringen kunnen verwerken voordat ze deze mondeling delen.

Vervolgens vindt er een **begeleide groepsdialoog** plaats. Deelnemers worden aangemoedigd om hun behoeften, verwachtingen en emotionele reacties duidelijk en respectvol te verwoorden. Typische reacties zijn gevoelens van onrechtvaardigheid, woede, recht op iets of wantrouwen jegens andere groepen. Deze reacties worden behandeld als waardevol leermateriaal in plaats van als problemen die moeten worden gecorrigeerd.

De begeleider helpt de deelnemers om:

- onderliggende behoeften te herkennen (veiligheid, eerlijkheid, overleven, vertrouwen),
- onderscheid te maken tussen emoties en beschuldigingen,
- behoeften expliciet te uiten,
- constructieve communicatie en het innemen van het perspectief van anderen te oefenen.

Het doel van deze fase is niet om succes of mislukking in het spel te beoordelen, maar om **zelfbewustzijn, emotionele vaardigheden en assertieve communicatievaardigheden** te ontwikkelen.

De steun van de Europese Commissie voor de productie van deze publicatie houdt geen goedkeuring van de inhoud in; deze geeft uitsluitend de standpunten van de auteurs weer, en de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik dat van de daarin opgenomen informatie wordt gemaakt.

Referenties | Bronnen

- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2e druk). Pearson.
- Lewin, K. (1947). Frontiers in group dynamics. *Human Relations*, 1(2), 143–153. <https://doi.org/10.1177/001872674700100201>
- Ostrom, E. (1990). *Governing the commons: The evolution of institutions for collective action*. Cambridge University Press.
- Rosenberg, M. B. (2015). *Geweldloze communicatie: Een taal van het leven* (3e druk). PuddleDancer Press.

De steun van de Europese Commissie voor de productie van deze publicatie houdt geen goedkeuring van de inhoud in; deze geeft uitsluitend de standpunten van de auteurs weer, en de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik dat van de daarin opgenomen informatie wordt gemaakt.



Co-funded by
the European Union

