

## Doel

- Als grappige werkvorm om elkaar beter te leren kennen door een persoonlijk verhaal op te schrijven.
- Focus op het onderwerp door een verhaal te schrijven gerelateerd aan het onderwerp van de workshop.

## Bruikbaar bij

- Check-in
- In de activerende stap van een brainstorm.  
In de dienstverlening werkt dit bijvoorbeeld heel goed.

## Meervoudige Interesses

Verbaal-linguïstisch, Logisch-mathematisch.

## Aanpak

Vraag de deelnemers een verhaal te schrijven op het invulformulier (zie verderop). Het verhaal moet gerelateerd zijn aan het onderwerp van de bijeenkomst. Het mag een echt gebeurd verhaal zijn (Real) of een verzonnen verhaal (Fake). Om tijd te besparen tijdens de workshop kun je vragen het verhaal vooraf aan te leveren.

Voorbeelden:

- bij een workshop over klachtenmanagement: de nachtmerrieklacht.
- Bij een workshop over serviceverlening: een goede of slechte ervaring met serviceverlening.

Zorg dat de deelnemers elkaars verhaal niet lezen.  
Verzamel de verhalen en hang borden op met 'Fake' resp. 'Real'.

Lees de verhalen voor en vraag de deelnemers een keuze te maken tussen Fake or Real door bij het betreffende bord te gaan staan.

De deelnemers houden zelf bij hoeveel verhalen ze goed gescoord hebben. De winnaar(s) krijgt (krijgen) applaus.

Bespreek de werkvorm na:

- Als je werkvorm gebruikt hebt voor de check-in:  
Waardoor was het ene verhaal wel geloofwaardig en het ander niet?
- Als je de werkvorm gebruikt hebt in de activerende stap:  
Wat hebben de verhalen geleerd over het onderwerp?  
Welke elementen uit de verhalen kunnen we meenemen in de vervolgstappen.

## Nodig

Invulformulier (zie voorbeeld op het laatste blad van deze werkvorm) met pennen als je de verhalen laat schrijven tijdens de workshop.  
Bordjes met Fake en Real.

**Tips**

Goede instructie. Zorg dat ze elkaars verhaal niet kunnen lezen.

**Online variatie**

Deze werkvorm werkt online ook heel goed. Laat de deelnemers stemmen met een groen voorwerp (Real) resp. een rood voorwerp (Fake).

**Variaties**

- Laat het verhaal eindigen op een meerkeuzenantwoord en laat de deelnemers kiezen welk einde het verhaal krijgt.
- Laat in het verhaal zelf meerkeuzemomenten inbouwen. Deze variant werkt heel goed als je met verbeterlagen bezig bent.
- Je kunt ook het memoryspel 'Fake for Real' (BIS Publishers, ISBN 978 906 369 1776) kopen. Dat is ook goed te gebruiken bij dialogen. Geef een deelnemer twee bij elkaar behorende kaartjes. En vraag ze een verhaal te maken waarin ze onderbouwen welk kaartje 'Fake' is en welk kaartje 'Real'.

**Instructie:**

Schrijf hieronder een verhaal over een klacht van een klant waar je nog steeds een nachtmerrie van krijgt als je eraan terugdenkt. Dat verhaal hoeft niet echt gebeurd te zijn.

Je mag het dus ook er plekke verzinnen.

Laat het verhaal niet aan je collega's lezen.

Straks wordt jouw verhaal voorgelezen en je collega's moeten raden of jouw verhaal 'Fake' or 'Real' is.

**Naam:**

**Fake / Real** (Streep door wat niet van toepassing is)

**Verhaal:**