

# Verzuimspel “Verzuimweg”

**ZIEKTEVERZUIMREDUCTIE** binnen organisaties, is het doel van deze training in spelvorm.

Verzuimweg is  
ontwikkeld in  
samenwerking  
met Silvia de Jong  
en Smurfit Kappa  
Elcorr te Etten-Leur

Voor organisaties is het belangrijk om het ziekteverzuimpercentage zo laag mogelijk te krijgen en houden, omdat dat voor hen o.a. de volgende voordelen kan bieden:

- kostenreductie. Een zieke medewerker kost gemiddeld anderhalf tot tweeënhalve keer zijn brutoloonkosten. Deze kosten bestaan onder andere uit omzetverlies, vervangingskosten en/of overwerkkosten van collega's;
- betere planning en minder productieverlies;
- continu hogere kwaliteit;
- gemotiveerder personeel;
- beter imago als werkgever op de arbeidsmarkt, bij de overheid en klanten;
- verbeterde concurrentiepositie;
- minder verloop van goed functionerende medewerkers;
- minder wervings- en selectiekosten;
- mogelijkheid tot het inspelen op de ontwikkelingen die zich in de Nederlandse samenleving voordoen, zoals de ontgroening en de vergrijzing van de samenleving. Door deze ontwikkeling verouderen personeelsbestanden en wordt de arbeidsmarkt krappere, met als gevolg dat het van groot belang is dat medewerkers optimaal inzetbaar zijn en blijven.
- Inspelen op politieke thema's als vrijheid en verantwoordelijkheid. Het inzicht creëren dat verzuim een gedragskeuze is.

## Opzet training

De training bestaat uit het spelen van het bordspel “Verzuimweg” door de medewerkers van een organisatie. Geadviseerd wordt om het spel met maximaal vijf medewerkers van verschillende afdelingen tegelijk te spelen.

“Verzuimweg” wordt voor iedere organisatie op maat gemaakt! Dit houdt in dat de spelvragen worden toegespitst op het verzuimbeleid, de bedrijfsregels en het productieproces of de dienstverlening van een organisatie. Hierdoor kan “Verzuimweg” bij iedere organisatie en in elke bedrijfstaking gebruikt worden.



Bij elke “Verzuimwegtraining” is een spelleid(st)er aanwezig. Closer2Talent kan een spelleid(st)er aanbieden, maar organisaties kunnen er ook voor kiezen om intern een persoon (of personen) aan te wijzen die deze rol vervult. Om diegene(n) een goede spelleid(st)er te laten zijn, krijgt hij/zij een train-de-trainer cursus.

De spelleid(st)er ziet er op toe dat de spelregels worden nageleefd, beheert de te winnen symbolen, begeleidt discussies en oordeelt bij twijfel of een antwoord op een spelvraag goed of fout is. Daarnaast beantwoordt hij/zij vragen van de spelers m.b.t. ARBO en verzuim.

## Werking “Verzuimweg”

Ziekteverzuim ontstaat grotendeels uit een gedragsfactor. “Zwart” verzuim is hiervan een goed voorbeeld. Dit houdt in dat iemand zich ziek meldt terwijl diegene dat niet is. Medewerkers hebben echter ook de mogelijkheid om ziektes en arbeidsongeschiktheid te voorkomen. Ze kunnen onder andere middels hun leefstijl en manier van werken invloed hebben op hun gezondheid. Denk hierbij bijvoorbeeld aan veilig en ergonomisch verantwoord werken, adequaat omgaan met werkdruk en collegialiteit. Toch wordt iedereen wel eens ziek. Dan bestaat er echter nog de keuze wel of niet te verzuimen.

Standaardinhoud spel:  
Speldoos  
Spelbord  
Spelkaarten  
36 kartonnen  
symbolen  
6 spelregels  
Evaluatieformulieren  
Schrijfblok en  
pennen

---

*“Ziek zijn overkomt je, maar verzuim is een keuze!”*

Doordat ziekteverzuim grotendeels uit een gedragsfactor ontstaat, kan dit verzuim middels gedragsverandering bij medewerkers verlaagd worden. Deze gedragsverandering wordt door de training “Verzuimweg” bewerkstelligd!

De gedragsverandering wordt gewaarborgd doordat in “Verzuimweg” de gedragsveranderingstheorieën van Prochaska en DiClemente en het ABC-model van operant conditioneren zijn toegepast. Bij deze theorieën is het noodzakelijk om bewustwording te verkrijgen. In de training “Verzuimweg” krijgen de medewerkers met behulp van de spelvragen bewustwording over:

- wat de gevolgen van ziekteverzuim kunnen zijn voor hen zelf, hun collega's, de organisatie en de maatschappij;
- wat de gevolgen van hun gedrag met betrekking tot arbeidsinhoud, -omstandigheden en -verhoudingen en leefstijl kunnen zijn op hun gezondheid.

Deze bewustwording zorgt ervoor dat uw medewerkers hun gedrag willen en gaan aanpassen.

Hiervoor moeten ze alleen wel weten hoe ze ziekte en -verzuim kunnen voorkomen, wat ze ook door het spelen van "Verzuimweg" leren.

Om ervoor te zorgen dat iedere medewerker de bedoelde bewustwording verkrijgt, is de theorie van het integraal leren in “Verzuimweg” verwerkt. Iedereen leert immers op een andere manier!

---

*“By playing the game “Verzuimweg” by all the people in the company they get more consciousness on their influence of preventing illness” (Controller / HR-manager at Smurfit Kappa ELCORR B.V.)*

Als de medewerkers na de training “Verzuimweg” besluiten om hun gedrag aan te passen, is dat uiteraard gewenst. Om er alleen voor te zorgen dat de medewerkers ook tot blijvende actie overgaan, moeten ze allen na het spelen van “Verzuimweg” een evaluatieformulier invullen. Op dit formulier moeten de spelers onder andere benoemen wat ze van “Verzuimweg” hebben geleerd en hoe ze dat in de praktijk gaan toepassen (hun leerdoelen). Hierbij is het aan te raden dat de evaluatieformulieren als input gebruikt worden voor in de organisatie gebruikelijke gesprekken (zoals een POP- en functioneringsgesprek), zodat het behalen van de leerdoelen gewaarborgd wordt.

## Waarom een spel?

- niet alleen HR en leidinggevenden worden betrokken bij de problematiek van een te hoog ziekteverzuim, maar alle medewerkers. Hierdoor willen zij deze problematiek zelf mede gaan oplossen, waardoor draagkracht en daarmee de slagingskans vergroot wordt;
- in “Verzuimweg” is de theorie van het integraal leren toegepast, waardoor de medewerkers<sup>1</sup>:
  - meer plezier hebben in het leerproces;
  - de informatie langer onthouden;
  - de informatie makkelijker herinneren;
  - de informatie sneller opnemen.
- spelen van “Verzuimweg” kan een positieve bijdrage aan de werksfeer leveren. Het biedt de mogelijkheid dat leidinggevenden en hun medewerkers (van verschillende afdelingen) elkaar beter leren kennen als zij samen dit spel spelen.

---

*“Bewustmakend, creatief, leerzaam, erg leuk, informatief, informeel, ontspannen leren” (Reacties van medewerkers van Smurfit Kappa ELCORR B.V. op spelen “Verzuimweg”)*

**Bel voor meer informatie of een vrijblijvend gesprek met Closer2Talent B.V., Iris Duchemin of Mark van den Broek 0162-386208.**

<sup>1</sup> Highmore Sims, N. (2007). *Workshops. De complete handleiding voor geweldige workshops*. Pearson Education Benelux bv.: Amsterdam.