



## Impact The Game

Ter ondersteuning van de implementatie van Modelplan Nafase heeft Impact samen met en voor gemeenten en veiligheidsregio's Impact The Game ontwikkeld. Een oefening om vertrouwd te raken met de processen in de nafase en de voorbereiding hierop.

Het spel stimuleert de deelnemers om volgens de processen van het Modelplan te gaan werken;

- o door uitleg te geven over de processen die beschreven staan in het Modelplan,
- o door het beleven van diverse rampscenario's in de nafase
- o door geconfronteerd te worden met de problematiek van de nafase

Voor het opleiden, trainen en oefenen van de nafase, door middel van Impact The Game, organiseert Impact een train de trainersdag voor functionarissen die dan de training kunnen gaan verzorgen in de eigen regio.

Het uitvoeren van het spel/de training vergt een volledige dag. Het is de bedoeling dat het spel gedurende de dag een opbouw in moeilijkheidsgraad kent door uitbreiding van de spelelementen. Enerzijds om er in de eerste ronde een beetje in te kunnen komen als deelnemer, anderzijds om gedurende de dag steeds nieuwe uitdagingen c.q. leerervaringen te kunnen aanbieden als spelleider/trainer.

De dag bestaat uit 3 rondes die met behulp van de ontwikkelde tools achtereenvolgens de volgende cyclus doorlopen:

1. preparatie, bijstellen plannen
2. ontwikkelen strategie
3. uitvoeren van de processen
4. evalueren en leren.

Deelnemers aan de training krijgen een procesmatige of een uitvoerende rol toebedeeld vanuit de volgende organisaties:

- Gemeente/veiligheidsregio
- GGD/GHOR
- 1<sup>e</sup> lijngezondheidszorg
- Vrijwilligers

# impact game

Het is ook mogelijk het spel zo toe te passen dat maar met een deel van de rollen wordt gewerkt, zodat de training geschikt (te maken) is voor specifieke doelgroepen.

Er wordt gestart met de preparatie in ronde 1 op basis van de evaluatie van een fictieve ramp uit het verleden. De eerste ramp die dan in het spel wordt gebracht betreft een evacuatie. De informatie over (de gevolgen van) de ramp worden gepresenteerd in de vorm van journaalbeelden. De materialen ???? betreffende deze ramp zijn beperkt, om op deze wijze de dynamiek van het spel aan te leren zonder in tijdnood te komen.

In ronde 2 wordt een terroristische aanslag in het spel gebracht. Deze ramp wordt al op een complexere wijze aangeboden en biedt de mogelijkheid leerervaringen van ronde 1 in de praktijk te brengen.

In ronde 3 volgt dan een dijkdoorbraak. Bij deze ramp komt naast groep- en individuele problematiek ook de samenwerking met andere regio's aan bod.

De spelmaterialen, benodigd voor het uitvoeren van het spel/de training, worden via een leensysteem beschikbaar gesteld door Impact.

Indien u nog vragen heeft over of geïnteresseerd bent in Impact The Game, kunt u contact opnemen met Annette Beerepoot ([a.j.beerepoot@amc.uva.nl](mailto:a.j.beerepoot@amc.uva.nl))