

Windesheim

# Spion op je pad

Handleiding Spelleider



Auteur M. de Blaeij (Min van EZ), bewerkt door de IBD en Windesheim

Datum 27 februari 2017

Licentie  CC BY NC SA

## **Contents**

1. Spelmateriaal.....	3
2. Introductie.....	3
3. Opzetten van de speelborden .....	3
4. Doel van het spel .....	4
5. Einde van het spel .....	4
6. Verloop van het spel.....	4
7. Als je aan de beurt bent .....	5
8. Mogelijke variaties .....	5
9. Tips voor nabespreking.....	5

## 1. Spelmateriaal

- 1x speelbord 1 (bord met 3 paden met vragen en incidenten)
- 1x speelbord 2 (matrixbord voor Spion en spelers)
- **10 x pionnen voor de spelers voor spelbord 1**
- **1 x zwarte balk of grote pion voor de spion voor spelbord 1**
- **1 x attribuut (bijv. een hoed) voor de dossierhouder**
- **3 x fiches voor de paden op spelbord 2**
- **1 x pion voor pad met incidenten op spelbord 2**
- 10 x kaart met de beknopte spelregels
- 1 x ppt met vragen en een groot scherm of de vraagkaartjes
- 1 of 2 x vraag en antwoord document voor de spelleiding

NB. Het wordt aangeraden de speelborden in A2 formaat af te drukken. De vraagkaartjes zijn beter te pakken en te hergebruiken als deze op dikker papier zijn gedrukt.

## 2. Introductie

'Spion op je pad' is een bordspel voor maximaal 10 spelers. Het spel gaat over het veilig omgaan met informatie als je werkzaam bent voor een onderwijs instelling. Het spel duurt inclusief uitleg en nabespreking circa 90 minuten. De spelers moeten in 'Spion op je Pad' ervoor zorgen dat de "Spion" de waardevolle informatie die het team heeft, niet in bezit krijgt. Hij wil namelijk de informatie gebruiken publiceren terwijl dat (nog) niet mag. De spelers nemen ieder de rol aan van medewerker bij de instelling en worden geacht om als team samen te werken tijdens de soms ingewikkelde processen en onder tijdsdruk van de naderende "Spion". Men moet tijdens de game het dossier door drie belangrijke aspecten van het werkproces leiden; Snelheid van het werk; Kwaliteit van het werk; en Informatiebeveiliging. Uiteindelijk probeert het team het dossier bij zich te houden tot twee van de drie aspecten Snelheid, Kwaliteit en Informatiebeveiliging zijn doorlopen voordat de Spion het dossier te pakken heeft gekregen.

## 3. Opzetten van de speelborden

Voordat het spel begint dienen de speelborden te worden opgezet door de spelleider. De spelleider speelt zelf niet mee en is bij voorkeur een inhoudelijk deskundige op het gebied van informatiebeveiliging. De speelborden worden op tafel gelegd op dusdanige wijze dat iedereen beiden kan zien. Iedere speler kiest een pion en een baan op spelbord 2. Deze pionnen worden aan het begin van het spel geplaatst in **vakje 3**.

De spion wordt ook al op een vakje geplaatst afhankelijk van het aantal spelers dat deelneemt. Zie onderstaande tabel. De spion beweegt zich over de hele breedte van het bord. Dit kan een balkje zijn dat daadwerkelijk over de hele breedte ligt ofwel een enkele pion waarbij de voorstelling wordt gemaakt dat die de volledige breedte beslaat.

Aantal spelers	Startpositie Spion
4 of 5 spelers	Vakje 15
6 spelers	Vakje 14
7 spelers	Vakje 13
8 spelers	Vakje 12
9 spelers	Vakje 11
10 spelers	Vakje 10

Op speelbord 1 worden drie fiches geplaatst op de start vakjes van ieder pad (snelheid, kwaliteit en informatiebeveiliging). Tenslotte wordt er een pion geplaatst naast de incidenten onderaan speelbord 1.

De ppt met spelvragen staat op de openingsdia. Indien gebruik wordt gemaakt van de vraagkaartjes liggen deze geschud en omgekeerd op een stapel. De spelleider heeft het document met vraag en antwoord+puntentelling bij de hand. **Let op!** De spelers mogen deze consequenties niet zien.

#### 4. Doel van het spel

De spelers van Spion op je pad spelen als één team tegen de spion. Zij moeten twee van de drie paden op speelbord 1 hebben afgerond voordat de spion het dossier te pakken heeft op speelbord 2.

#### 5. Einde van het spel

Het spel wordt gewonnen als de spelers twee van de drie paden op speelbord 1 hebben afgerond, voordat de spion het dossier heeft. Men verliest als de spion het dossier eerder in het handen heeft doordat hij de dossierhouder heeft geslagen op speelbord 2. Na winst of verlies is het spel afgelopen en kan men desgewenst nog een en ander nabespreken onder leiding van de spelleider.

#### 6. Verloop van het spel

- De spelleider introduceert de game met een voorbeeld van een dossier. De deelnemers mogen bepalen om welk kritisch dossier (van het eigen team) het gaat. (bijvoorbeeld tentamenvragen)
- Door de spelers wordt gekozen wie de Spion is. Dit kan bijvoorbeeld een journalist, een student of een hacker zijn (dit is afhankelijk van het dossier).
- Er wordt in het team gekozen wie het dossier initieel in zijn / haar bezit heeft. De pion van deze speler krijgt de hoed of een ander attribuut op. De bepaling wie het dossier draagt heeft geen speltechnische consequenties. Het is bedoeld als teambuilding aan de start en een manier om met elkaar te bepalen wie vanuit bijv. zijn functie die vertrouwelijke rol moet hebben of wellicht gedurende het spel kwijtraakt.
- De dossierhouder begint. Daarna gaan beurten met de klok mee.
- Tijdens een beurt worden de volgende handelingen uitgevoerd:
  - Speler zet fiche een stap op 1 van de 3 paden op speelbord 1
  - Het incident uitvoeren of de vraag beantwoorden
  - De spelleider leest de toelichting en de consequenties voor.
  - De consequentie(s) worden door speler uitgevoerd (bijv. spion 1 stap naar voren).

- Als de consequentie een stap voor een fiche is op een pad kwaliteit, snelheid of informatiebeveiliging, dan wordt de volgende vraag of incident niet uitgevoerd. Een beurt zou hier namelijk oneindig van worden.
- f) Als iedere speler 1 keer aan de beurt is geweest (dit noemen we een ronde), wordt door de spelers eventueel een nieuwe dossierhouder gekozen. Die speler krijgt dan de hoed.
- g) Na iedere ronde zet de spelleider de Spion altijd 1 stap naar de spelers toe. De spion wordt namelijk steeds meer geïnteresseerd in het dossier.
- h) De game eindigt als de spelers twee van de drie paden hebben afgerond, of als de Spion het dossier in handen heeft. De Spion heeft het dossier te pakken en de dossierhouder 'geslagen' als hij op dezelfde hoogte komt te staan als de dossierhouder.
- i) Indien de Spion een speler slaat die geen dossierhouder is, doet die speler niet meer mee.
- j) Indien één van de drie paden is afgerond, maar het spel nog niet is afgelopen, blijven de consequenties voor dat pad de rest van het spel buiten beschouwing.

## **7. Als je aan de beurt bent**

1. Zet 1 stap met een fiche op 1 van de drie paden op speelbord 1.
2. Voer het incident of de vraag uit.
3. Incident en consequenties: Staan onderaan in speelbord 1.
4. Vraag: Beslis alleen. Anderen mogen niet helpen!
5. Voer de consequenties uit (NB. als de consequentie een stap is op 1 van de drie paden, dan wordt het incident of de vraag op het nieuwe vakje niet gespeeld).
6. De beurt gaat naar de speler links van je.
7. Word je geslagen door de Spion omdat je op gelijke hoogte terecht komt, haal dan je pion van het bord. Ben je de dossierhouder, dan eindigt het spel.

## **8. Mogelijke variaties**

### De mol

De spelleider kan eventueel vooraf aan het spel een mol influisteren om het team tegen te werken. De mol speelt gewoon het spel mee met de rest. De mol wordt daarbij niet herkend. Bij het tegenwerken kan gedacht worden aan het bewust slecht beantwoorden van vragen of bewust de verkeerde keuzes maken op de paden van speelbord 1.

## **9. Tips voor nabespreking**

### **Doelgroep**

De doelgroep van Spion op je Pad bestaat uit medewerkers die wel eens met vertrouwelijke informatie te maken krijgen; in feite dus alle medewerkers van de instelling medewerkers.

### **Leerdoel**

Na het spelen van Spion op je Pad, gaat het "belletje" rinkelen bij de medewerkers, wanneer zij in aanraking komen met vertrouwelijke informatie.

### **Leereffecten**

Na het spelen van Spion op je Pad:

- Herkent men de situaties waarin zich een risico voordoet;
- heeft men oog voor het beveiligen van informatie bij het dagelijkse werk;
- realiseert men zich dat lekken schadelijk is voor de instelling en haar imago;
- kan men goed omgaan met de ter beschikking staande (ICT) middelen;
- is men nieuwsgierig naar de ter beschikking staande middelen;
- is men niet huiverig om incidenten te melden; en
- weet men bij wie men terecht kan met vragen m.b.t. privacy en informatiebeveiliging.

### **Inhoudelijk**

De consequenties per vraag of incident zijn een combinatie van spelverloop en slechte keuze. De consequenties zijn de ene keer zwaarder dan de andere keer. Dit heeft met de vraag of het incident te maken. Maar ook met het spannend houden van het spel. De spelleider kan gedurende het spel een aantal cruciale keuzes noteren voor de nabespreking en de alternatieve antwoorden met de groep bespreken. Belangrijk is dat de groep spelers zich realiseert dat zij als team samen verantwoordelijk zijn, dat je als individuele medewerker een verantwoordelijkheid hebt in je dagelijks werk en de omgang met informatie en dat er een open discussie ontstaat over het onderwerp informatiebeveiliging en privacy binnen de organisatie.

### **Meer informatie**

Mocht u vragen hebben over de game, dan kunt u contact opnemen met Anita Polderdijk ([am.polderdijk-rijntjes@windesheim.nl](mailto:am.polderdijk-rijntjes@windesheim.nl) )