

# Inhoudsopgave

## Voorwoord

### **1      Over events**

- 1.1    Wat speelt er? – over events
- 1.2    Wat staat er op het spel?– de betekenis en impact van events
- 1.3    Inspelen op de kwaliteit van events
- 1.4    De bedoeling van dit boek

### **2      Spelkarakter en constructie van events**

- 2.1    Overeenkomsten tussen spel en events
  - 2.1.1    Kenmerken van spel
- 2.2    De constructie van events
- 2.3    Samenvatting

### **3      Het 5 Wheel Drive-concept**

- 3.1    De context van een event – de High Five
- 3.2    De 5 Wheel Drive
- 3.3    Status van het concept
- 3.4    Waarom bestaat het concept uit twee delen?
  - 3.4.1    De werkelijkheid van de arrangeur
  - 3.4.2    Jouw fotoboek
- 3.5    Werken met het concept

### **4      De context van een event – de High Five**

- 4.1    De bedoeling van het event
  - 4.1.1    Verschil tussen beleving en ervaring
  - 4.1.2    Het tot stand komen van ervaring
  - 4.1.3    Events en life-events
- 4.2    Betekenis en belang van het event
  - 4.2.1    Betekenis en belang voor de deelnemers
  - 4.2.2    Betekenis en belang voor de opdrachtgever
  - 4.2.3    Betekenis en belang voor de omgeving
  - 4.2.4    Betekenis en belang vanuit historisch oogpunt
  - 4.2.5    Betekenis en belang voor jezelf
- 4.3    De vertrouwensrelatie
- 4.4    Het event als dienstverleningstraject
- 4.5    Posities en condities
  - 4.5.1    Profilering en positionering
  - 4.5.2    Macht en invloed
  - 4.5.3    Conditie
  - 4.5.4    Matches
- 4.6    Van High Five naar 5 Wheel Drive

### **5      Het wiel van de Vraag**

- 5.1    Wensen, verwachtingen, eisen en behoeften

- 5.2 Vier behoeftegebieden
- Zich verbinden met anderen, samenleven en samenwerken, netwerken, het aangaan van relaties en sociale verbanden.
  - Realiseren van zingeving, betekenisgeving, vormgeving.
  - Inzetten, ontwikkelen en onderhouden van competentie.
  - Zich ontspannen, plezier maken en genieten.

5.3 Ervaringswaarde

5.4 Behoefteteonderzoek

5.5 Werken met het wiel van de Vraag

## **6 Het wiel van Spel**

6.1 Vormen en vormgeving van events

6.2 Wat beweegt mensen om te spelen

6.2.1 De twee sturingsvormen van spel

6.2.2 De vier grondvormen van spel

- Agon Competitie

- Alea Kans

- Mimicry Verbeelding

- Ilinx Vervoering

6.3 Het arrangeren van spel en spelvormen

6.4 Werken met het wiel van Spel

## **7 Het wiel van Kwaliteit en Intensiteit**

7.1 De focus van de (deel)activiteit

7.2 Het appél op de deelnemer

7.3 Het (ervaren) realiteitsgehalte

7.4 Belang

7.5 Werken met het wiel van Kwaliteit en Intensiteit

7.6 Flow

## **8 Het wiel van Animatie**

8.1 Signaleren en reageren

8.2 De afstemming en finetuning tijdens het event

8.3 Werken met het wiel van Animatie

## **9 Het wiel van Sturing**

9.1 Afspraken over zeggenschap en regie

9.2 Transparantie en vertrouwen

9.3 Werken met het wiel van Sturing

## **10 Het draaien van de vijf wielen**

10.1 Beelden en woorden

10.2 Tot besluit

## **11 Gebruiksaanwijzingen en richtvragen**

11.1 Algemeen

11.2 Richtvragen bij de High Five

11.3 Richtvragen bij de 5 Wheel Drive

**Nawoord**

**Illustratieverantwoording**

**Food 4Thought**

**Register**

**Over de auteurs**