



3. **Bepaal het pad om tot een beslissing te komen en identificeer de mogelijke hefboomen om de actie subtiel in een bepaalde richting te duwen.** Van de honderden hefboomen die de onderzoekers identificeerden, houden we er 7 grote over:
  1. . Ga voor een ludieke actie ;
  2. Trek de aandacht door meteen tot actie aan te zetten ;
  3. Stel een standaardkeuze voor (laksheid);
  4. Vergelijk met de omgeving of sociale norm ;
  5. Ga voor een publiek engagement;
  6. Splits de inspanning op ;
  7. Voorkom verspilling in plaats van te hopen op een besparing.
4. **Zet een proefproject op** en test de nudge in reële omstandigheden.
5. Als het een succes is, **lanceer de nudge** dan op grote schaal.
6. **Evalueer de veroorzaakte** gedragsveranderingen.

#### **AANDACHTSPUNTEN**

- Begin altijd met het vereenvoudigen van de nudge.
- Het proefproject is cruciaal om het effect snel te analyseren en de nudge indien nodig aan te passen.
- Varieer in de acties om te voorkomen dat de mensen ze beu of gewoon worden.
- Pas op voor manipulatie! Wees transparant en geef de gebruiker altijd de vrijheid van keuze.

