BibliotheekWerk

Routespel ‘De branche in beweging’

Handleiding voor spelleiders

Stichting BibliotheekWerk
Postbus 556
2501 CN Den Haag
070 376 5707
bibliotheekwerk@caop.nl
www.bibliotheekwerk.nl

Het spel is mede met behulp van financiering vanuit het Europees Sociaal Fonds tot stand gekomen.

BibliotheekWerk

Inhoud Routespel

Het routespel in het kort 5

Spelvoorbereiding 6

Groepsgrootte 6

Tijdsduur 6

(Technische) benodigdheden: 6

Het startten van het spel: 6

Tips voor de gespreksleider(s) 7

Etappe 1 Wat is ons vertrekpunt? Voor welke uitdagingen staat de branche openbare bibliotheken en wat betekent dit voor ons? 9

Etappe 1 10

Vraag 1 Start 10

Etappe 1 11

Vraag 2 Onze uitdagingen 11

Etappe 1 12

Vraag 3 Noodzaak of niet? 12

Etappe 2 Verbeelden van de toekomst (de rode vakjes) 13

Etappe 2 14

Vraag 4 Dromen 14

Etappe 2 15

Stap 5 De reisbestemming 15

Etappe 2 17

Stap 6 De reisvoorwaarden : We gaan op reis …. En hoe? 17

Etappe 3 Samen kansen zien en nemen 18

Etappe 3 19

Stap 7 Theorie van het omdenken 19

Etappe 3 20

Stap 8 Kansen dichtbij huis 20

Etappe 3 21

Vakje 9 Kansen verder weg 21

Etappe 3 22

Stap 10 De toekomst maak je samen 22
De werkbladen 24
Vlaggen 25

Het routespel in het kort

Deze handleiding hoort bij het digitale routespel 'De branche in beweging'. Het routespel maakt onderdeel uit van de toolbox 'De branche in beweging'. Meer weten over de toolbox en de achtergrond? Lees hier het visiedocument

Het digitale routespel is een hulpmiddel om in uw eigen organisatie het gesprek aan te gaan over de ontwikkelingen in de branche openbare bibliotheken, wat dat van een ieder vraagt (ondernemerschap) en om te ervaren wat ondernemerschap is.

Het is een spel waarmee u samen met uw team of organisatie op een denkbeeldige reis gaat, op weg naar een toekomstbestendige bibliotheek. Jullie leggen daarbij de volgende etappes af:

- Etappe 1 Hierin wordt samen het vertrekpunt van de organisatie bepaald. Wat betekenen de ontwikkelingen voor de eigen bibliotheek, waar liggen uitdagingen en hoe groot is de noodzaak om (verder) in actie te komen; om samen op reis te gaan?
- Etappe 2 In deze etappe wordt de toekomst verbeeld: Wat wordt ons reisdoel en hoe gaan we op reis?
- Etappe 3 Ervaren wat ondernemerschap inhoud: samen kansen zien en nemen.

Iedere etappe bestaat uit een aantal vragen en opdrachten. De meeste vragen kennen niet één goed of fout antwoord. Het zijn prikkelende vragen en opdrachten die de spelers uitnodigen om met elkaar in gesprek te gaan en gezamenlijk actiepunten te formuleren . Bij het spel hoort een routekaart. Hierop kunnen de tijdens het spel verkregen inzichten worden vastgelegd. Na afloop kan de routekaart op een zichtbare plek in de organisatie als herinnering worden opgehangen én kan deze telkens worden aangevuld met nieuwe acties en behaalde resultaten.

Na het spelen van het spel:

- Is de visie van de bibliotheek bij de spelers bekend en is duidelijk wat 'de stip op de horizon (het reisdoel)' van de organisatie is
- Heeft ieder ervaren wat ondernemen is, geoefend in (kleinere en grotere) kansen zien en nemen (inclusief vanuit het bestaande verbeteren vernieuwen).

Aansluitend op het spel kan in teamverband gekeken worden naar de benodigde ontwikkeling. Hiervoor kan uit de toolbox het hulpmiddel 'de koffer' worden gebruikt.

Spelvoorbereiding

Het spel heeft een of meerdere spelleider(s) nodig. Ervaring met het leiden van gesprekken en/of het geven van workshops is een pré, maar niet noodzakelijk. Het spel neemt de spelleider stap voor stap mee.
Het spelen van het spel vraagt van de spelleider de volgende voorbereiding:

- Kennismaken met de vragen en techniek van het spel. Lees de handleiding door en oefen met de techniek van het spel (meer info vindt u onder uitleg techniek)
- Printen van de werkmaterialen (zie werkbladen op de laatste pagina's van dit spel en klik hier voor de landkaart in a3)
- Afstemming met de directeur/bestuurder. Hij/zij wordt gevraagd om in de tweede etappe van het spel de toekomstvisie van de organisatie toe te lichten. Op blz.16 staan hiervoor enkele tips. Het spel kan alleen zinvol gespeeld worden wanneer op bestuur- en directieniveau er een beeld is van de richting waarheen de bibliotheek zich beweegt (toekomstvisie).
- Uitnodigen deelnemers

Groepsgrootte

Het routespel is een hulpmiddel om met elkaar het gesprek aan te gaan over de ontwikkelingen en wat dat van een ieder vraagt. Om te zorgen dat er een echt gesprek kan ontstaan, adviseren we een groepsgrootte van maximaal 20 deelnemer. Bij een groepsgrootte van 10+ is het aan te bevelen om het spel met z'n tweeën te leiden.

Tijdsduur

Het spel bestaat uit 10 vragen. Sommige vragen nemen meer tijd in beslag dan anderen. Om alle vragen goed te kunnen behandelen wordt minimaal 2,5 uur geadviseerd. Langer kan zeker ook, naarmate u meer ruimte wilt bieden aan de dialoog, U kunt het spel ook in etappes spelen. Bijvoorbeeld in de eerste bijeenkomst alleen de vragen uit etappe 1 behandelen en dan de volgende bijeenkomst de volgende etappe doorlopen.

(Technische) benodigdheden:

- Internet, laptop, geluid en scherm of een digibord.
- Flipover, post-its, stiften, plakband

Het startten van het spel:

Het routespel is hier te vinden.

√ Wachtwoord = route
√ Wijzig het aantal spelers niet (aantal spelers = 1)
√ Klik op Ga verder
√ Vul bij groepsnaam de naam van uw organisatie in

√ Vul onder naam 1 een naam in voor de groep deelnemers met wie u het spel speelt. U kunt ook de deelnemers zelf een naam laten verzinnen
√ Klik op start spel
√ Linksboven ziet u een luchtballon. Deze fungeert als pion
√ Sleep de luchtballon (muisklik ingedrukt houden) naar het eerste paarse vakje (rondje)
√ Klik vervolgens met uw muis op de stapel kaarten rechtsboven
√ Klik op vragen etappe 1
√ Er verschijnt een vraag/opdracht. Op de volgende pagina's vindt u per vraag aanvullende informatie en tips. Na het uitspelen van de vraag klikt u op Afgerond, ga verder (vergeet dit niet, anders blijft de vraag terugkomen!)

√ U komt weer terug op de landkaart. Verplaatst de luchtballon naar het volgende paarse vakje. Klik vervolgens weer op de stapel kaarten rechtsboven en kies weer voor vragen etappe 2 (paars). Etc
√ Let op iedere etappe bestaat uit 3 of 4 vragen. Wanneer uw luchtballon op een nieuwe kleur vakje komt, kies dan ook voor een vraag van deze kleur.

Nog even dit:

- U kunt het spel zo vaak spelen als u wilt
- U kunt desgewenst ook vragen overslaan. Open hiervoor de vraag eerst en kies dan voor Afgerond, verder. Let wel op: u kunt vragen die eenmaal geopend zijn geweest niet nogmaals ophalen
- U kunt het spel ook in echte etappes spelen. Bijvoorbeeld in de eerste bijeenkomst alleen de vragen uit etappe 1 en dan de volgende keer de volgende etappe doorlopen.
- Het spel houdt automatisch een soort puntentelling bij, voor deze variant van het routespel is dit niet relevant.

Tips voor de gespreksleider(s)

Leg vooraf waarom jullie het routespel willen spelen en jullie er daar na mee willen doen (zorg voor heldere verwachtingen). Het spel is bedoeld om de bewustwording te vergroten en met elkaar in gesprek te gaan. Geef ruimte aan de dialoog. Vraag wanneer een vraag door 1 of 2 deelnemers is beantwoord of anderen er ook zo over denken of juist anders. Op deze manier ontstaat er vaak een gesprek. Bewaak de tijd. Bepaal vooraf hoe lang u het spel wilt spelen en bepaal aan de hand daarvan de tijd die u ongeveer per vraag kunt besteden.

Voor vragen over het spel kunt u terecht bij Diana Lettink, d.lettink@caop.nl

De vragen en opdrachten van het spel 'In dialoog naar ondernemerschap'

Etappe 1 Wat is ons vertrekpunt?

Voor welke uitdagingen staat de branche openbare bibliotheken en wat betekent dit voor ons?

Bij deze etappe horen 3 vragen in de kleur **paars**.

Vraag 1 Start

Bekijk samen de animatie 'In dialoog naar ondernemerschap'

Bespreek de animatie kort na. Wat vinden jullie er van? Wat zou de boodschap van de film zijn? En geldt dit ook voor ons?

Voor de spelleider:

Deze vraag is bedoeld als opwarmer. De animatie laat zien voor welke uitdaging de bibliotheken staan en laat zien dat iedereen daarbij nodig is. In de volgende vragen spel verkennen we wat de ontwikkelingen in de branche voor ons betekent en van ons vraagt.

- ➔ Laat bij deze vraag ook de routekaart zien en leg uit gedurende het spel verkregen inzichten en eventuele acties hierop kunnen worden vastgelegd

Vraag 2 Onze uitdagingen

De film gaat over de branche. Voor welke uitdagingen staan **wij** (als bibliotheek) gesteld?

Actie: Noteer deze uitdagingen kernachtig op de blauwe vlag en plak deze op jullie routekaart.

Voor de spelleider:

- Vraag de deelnemers uitdagingen te noemen (kan mondeling of schriftelijk, bijv. met post its)
- Verzamel de uitdagingen op een flipover, groepeer waar mogelijk.
- Noteer tot slot de uitdagingen kernachtig op de blauwe vlag en plak deze op de routekaart in de buurt van het eerste vakje.

Benodigd materiaal:

- Blauwe vlag (werkblad 2, afdruk vanaf pdf)

Vraag 3 Noodzaak of niet?

Hoe belangrijk is het dat we nu actie ondernemen? Met andere woorden: In hoeverre ervaren we een 'need of urgency' ?

Voor de spelleider:

- Vraag iedere deelnemer met een getal aan te geven de mate waarin hij/zij dit noodzakelijk acht, waarbij een 0 voor helemaal geen noodzaak en een 10 voor absolute noodzaak staat.
- Turf daarna op een flipover de uitkomsten (welke cijfers zijn er hoe vaak gegeven)
- Vraag de deelnemers die met het hoogste en die met het laagste cijfer, hun keuze te toe te lichten en laat hen met elkaar in gesprek gaan (Overtuig elkaar)
- Kom samen met de hele groep tot een gemiddelde score.
- Wat betekent onze score? Lees deze af aan de hand van onderstaande tabel

Score	Betekenis
0-4	De noodzaak tot actie wordt niet tot nauwelijks gevoeld. Omdat ondernemerschap niet gestimuleerd kan worden wanneer er geen/nauwelijks noodzaak tot verandering wordt gevoeld, is het advies om het spel hier te beëindigen. Aanbevolen wordt om met elkaar in gesprek te blijven over de ontwikkelingen in de branche en de (mogelijke) gevolgen voor jullie bibliotheek.
5-6	De noodzaak wordt enigszins gevoeld. Ga alleen verder met dit spel wanneer jullie daadwerkelijk aan de slag willen met de uitdagingen waarvoor jullie je gesteld zien staan.
7-8	De noodzaak wordt sterk gevoeld. Ga daarom direct door naar de volgende stap in het spel!
9-10	De noodzaak wordt zeer sterk gevoeld. Ga daarom direct door naar de volgende stap in het spel!

Etappe 2 Verbeelden van de toekomst (de rode vakjes)

De eerste etappe is afgelegd, we staan voor een aantal uitdagingen en hebben met elkaar geconstateerd dat actie nodig is. We gaan verder op reis……

Bij deze etappe horen 3 vragen in de kleur **rood**.

Vraag 4 Dromen

De branche is in beweging, de omgeving stelt andere eisen, ontwikkelingen volgen elkaar in rap tempo op. De toekomst laat zich lastig voorspellen, daarom gaan we dromen. Niet denken in beperkingen, maar onbegrensd dromen…..

Stel: Over 10 jaar spreken we een enthousiaste klant van de bibliotheek We vragen hem waarom hij graag in de bibliotheek komt. Wat zouden we willen dat hij zegt? Wat zoekt, vindt en ziet hij?

Extra vragen om het gesprek op gang te brengen:

→ Denk bijvoorbeeld aan: Wie zijn de bezoekers, wat is de maatschappelijke waarde/ functie, medewerkers, sfeer etc..

Voor de spelleider: Kies één van onderstaande werkvormen, kies wat past bij uw organisatie/team:

1. Individueel dromen
   Een ieder droomt voor zich. Noteert zijn/haar droom in trefwoorden op de wolkenkaart (werkblad 3). Een aantal deelnemers wordt uitgenodigd om zijn/haar droom toe te lichten. Vraag aan de andere spelers of zij nog:
   - Andere nieuwe elementen willen toevoegen
   - Wat is nieuw? Wat is behouden?
2. Collectief dromen
   Laat een ieder dromen en elementen van hun droom opschrijven en op de wolk (werkblad #) plakken. Kijk daarna met elkaar wat er staat: Wat is nieuw? Wat is behouden?

Doel van deze vraag is om de deelnemers te laten ervaren dat dingen ook anders kunnen. Om de medewerkers even los te maken van het hier en nu en te laten verbeelden dat de wereld er ook anders uit kan zien. Op zoek naar de nieuwe bestaansrecht van de bibliotheek. Verleid de deelnemers tot vrij dromen, niet gehinderd door beperkingen. Alles mag en kan. Mag ook best humor bevatten of futuristisch zijn. Sta ook even stil bij wat behouden is en/of vraag dit na (zie onderstaand kader)

‘Het kind en het badwater’

Heb niet alleen aandacht voor wat anders is maar ook voor wat hetzelfde is gebleven. Zijn er bijvoorbeeld nog steeds boeken? Het wordt niet meer zoals het was, maar het goede zullen we behouden. Belangrijk om hier aandacht voor te houden. Het hart van veel medewerkers ligt (nog) bij het boek. Het boek verdwijnt niet in de transitie van collectie naar connectie, maar krijgt andere plaats….

Maak na ‘de droom’ een bruggetje naar jullie beeld van de toekomst. Ga naar volgende vraag.

BibliotheekWerk

Etappe 2

Stap 5 De reisbestemming

We hebben net gedroomd, zonder rekening te houden met de veranderende eisen van de omgeving en nieuwe wensen van de klant. De toekomst laat zich lastig voorspellen, een goede strategie bedenken is moeilijk.

Hoe ziet onze strategie er uit?

Voor de spelleider:

- √ Deze vraag wordt beantwoord door de bestuurder/directeur/het management. Ondernemerschap vereist immers leiderschap. Deze vraag is bedoeld om de deelnemers mee op reis te nemen, waarbij de bestuurder/directeur het reisdoel schetst. Is de stip op de horizon nog niet helemaal scherp? Wees daar dan helder over en vertel over de richting waar de organisatie naar toe beweegt.
- √ Maak tijd voor vragen, opmerkingen. Vraag de deelnemers om hun reactie.
- √ Rond deze vraag af door kernachtig op de rode vlag (werkblad 2) de reisbestemming te schrijven.

<u>Een aantal tips:</u>

Om aan te duiden dat de toekomst voorspellen lastig is, kan desgewenst gebruik worden gemaakt van de volgende citaten:

"Niemand wil avond aan avond naar een kastje kijken." (Zanuck, President 20th Century Fox, 1939)

"Ik denk dat er een wereldmarkt voor misschien 5 computers (mainframes) is." (Thomas Watson, Ceo IBM, 1943)

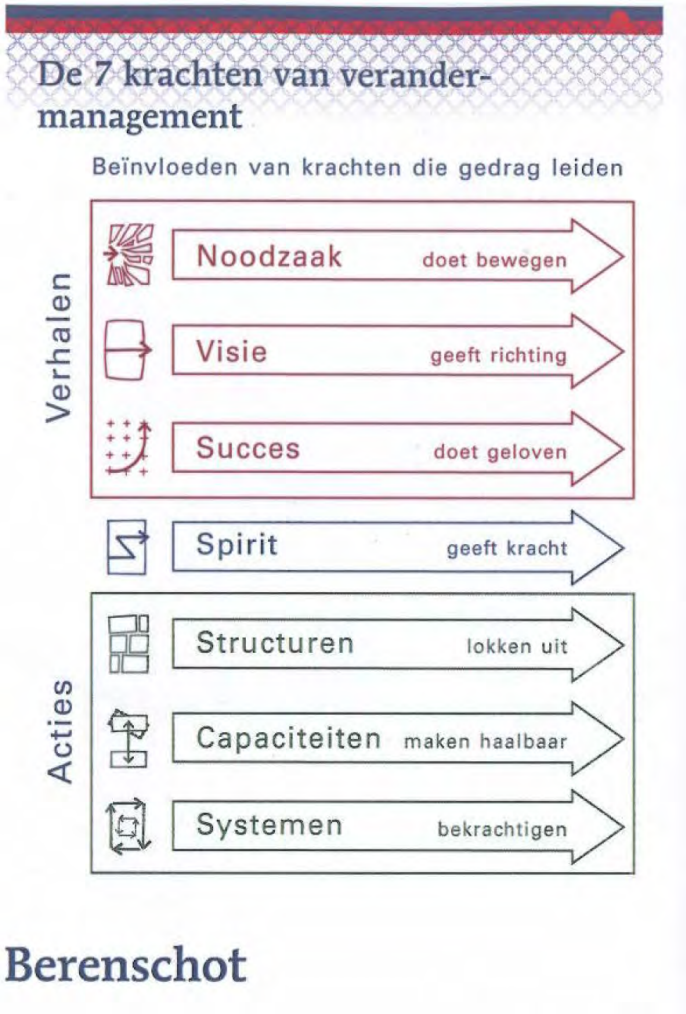
"We houden niet van hun geluid, en gitaarmuziek is sowieso op zijn retour." (The Decca Recording Company, toen zij The Beatles afwezen, 1962)

"Er is geen enkele reden te bedenken waarom mensen een computer in huis zouden willen hebben." (Olsen, Ceo Digital Equipment, 1977)

Creatieve ideeën:

- Start met een toepasselijk gedicht
- Gebruik als metafoor van de tom tom en een 'ouderwetse' landkaart: Volgen we blindelings de tom tom en nemen de snelste route? Of stippelen we de route zelf uit en gaan we ook weleens buiten de gebaande paden? Bijvoorbeeld met onze blote voeten door het gras of ons laten verrassen tot een prachtig vergezicht
- Neem de groep letterlijk mee naar buiten op een wandeling.

Heb je zelf een leuk idee dat je wilt delen met collega's? Mail deze dan naar bibliotheekwerk@caop.nl



Stap 6 De reisvoorwaarden : We gaan op reis .... En hoe?

Onderstaande tekst is afkomstig van een website van een specialist in verre reizen. In de tekst wordt duidelijk gemaakt wat men van de groepsreis kan verwachten én wat er van de reiziger verwacht wordt.

'Wie reizen er mee?
Onze reizen zijn geschikt voor iedereen die houdt van een actieve manier van reizen. Onze reizen hebben gemiddeld 16 deelnemers. Het minimum aantal deelnemers is meestal 8, het maximum 20, bij sommige reizen 22. Je bent nooit verplicht met de groep mee te gaan; trek je er op een goed moment liever alleen op uit, dan is dat ook prima.
We verwachten een sportieve instelling en een gezonde dosis aanpassingsvermogen; in de landen waar wij reizen is niet altijd alles vooraf te voorzien. Af en toe improviseren kan het reizen juist verrassender maken.'

Hoe is dat voor 'onze' reis? Wat zijn onze verwachtingen van de reis, van elkaar? En wat hebben we hiervoor nodig (reisvoorwaarden)?

Voor de spelleider:

- Ga samen op zoek naar de reisvoorwaarden
- Prikkelende vragen om de discussie eventueel op gang te brengen:
    - Wat doen we morgen anders dan nu?
    - Wat verwachten we van elkaar?
    - Wat zijn onze normen en waarden?
    - Wat hebben we nodig?
- Maak desgewenst ook onderscheid tussen wat 'Nice to need' and 'Need to have' is
- Waar kan aan gedacht worden? Bijv. 'fouten maken mag' of 'elkaar feedback blijven geven'.

➔ Vul na afloop de reisvoorwaarden op het kaartje met de luchtballon in en plak deze bij de landkaart (zie werkbladen)

Etappe 3 Samen kansen zien en nemen

Intro over ondernemerschap (is ook een reisvoorwaarde). Iedereen is nodig om de reis tot een succes te maken. Daarom wordt van een ieder een zekere mate van ondernemerschap verwacht. Ondernemerschap gaat onder meer over kansen zien en nemen en het inzetten van je talenten. Dit kan op allerlei manieren, groot en klein. In deze etappe ervaren we een aantal vormen van ondernemerschap.

Bij deze etappe horen 4 vragen in de kleur **geel**.

BibliotheekWerk

Etappe 3

Stap 7 Theorie van het omdenken

Tijd voor een voorbeeld: de Londense taxi. Daar dreigde een tekort aan chauffeurs. Waarom? Omdat te weinig kandidaten slaagden voor hun examen. Ze moesten namelijk alle straten van Londen uit hun hoofd kennen. “Dat was dus een probleem”, zegt Gunster. “Of niet? Misschien wel niet.

Probeer eens te denken in mogelijkheden i.p.v. beperkingen, niet in Ja maar, maar in Ja en…

Wat zou hier ‘de oplossing’ zijn geweest?

Bron: www.omdenken.nl

Voor de spelleider:

- Dit is een voorbeeld van omdenken. Omdenken is denken in termen van kansen en niet van problemen. Het is een manier van denken waarbij je kijkt naar de werkelijkheid zoals die is, en wat je daar mee zou kunnen. Je gebruikt in feite de energie van het probleem voor iets nieuws. De grondlegger van omdenken is Berthold Gunster, schrijver van onder meer ‘Ja-maar wat als alles lukt’ en ‘Huh?! – de techniek van het omdenken’. Over hem en zijn theorie kun je hier meer lezen: http://omdenken.nl/theorie/
  Er zijn 15 verschillende manieren om om te denken en problemen anders te bekijken. Ze zijn te vinden op de website van omdenken.
- De oplossing van de casus in het spel:

‘Het is alleen een probleem als je er vanuit gaat dat de chauffeurs per se heel Londen moeten kunnen uittekenen. Als je de realiteit als uitgangspunt neemt, en er mogelijkheden inziet, is dat veel effectiever., En dus: ja, niet alle chauffeurs kennen Londen op hun duimpje. Zet die dan in een duidelijke andere taxi, maak die goedkoper, laat cliënten die dat willen de chauffeurs helpen de weg te wijzen, en wie weet, na twee jaar rondrijden, kunnen deze chauffeurs eventueel overstappen op de ‘echte taxi’. Iedereen blij!”

Stap 8 Kansen dichtbij huis.

Er zijn grote en er zijn kleine kansen. Kleine kansen liggen vaak dichtbij huis, dichtbij je bestaande werk. Ze liggen als het ware voor het oprapen.

Bedenk eens zo'n kans die dichtbij ligt.

- Hoe kun je een bestaande klant bijvoorbeeld verrassen. Wat kun je een klant extra meegeven?
- Of: Hoe kan het huidig aanbod en/of dienstverlening verbeterd en/of uitgebreid worden (replicatie)

Voor de spelleider:

➔ Uit deze vraag kunnen mogelijk kansen komen die direct opgepakt, verzilverd kunnen worden.

Vakje 9 Kansen verder weg

▫

Welke 'grotere kansen' zien we voor onze bibliotheek (renewal)? Denk bijvoorbeeld aan:

- Nieuwe doelgroepen
- Nieuwe samenwerkingspartners
- Nieuwe diensten

En wie en wat zijn er nodig om zo'n grotere kans succesvol te laten zijn? Wat zijn de randvoorwaarden?

Toelichting voor de spelleider:

Ondernemen is kansen zien én nemen. Kansen zijn er in veel vormen. In vraag 7 konden kansen worden gecreëerd vanuit problemen. In de vorige vraag draaide het om kansen dichtbij je dagelijks werk te zien. Deze vraag gaat over grote kansen. Bijvoorbeeld nieuwe omzet generen en nieuwe samenwerkingsrelaties aangaan. Vaak ligt het initiatief voor het verkennen en oppakken van dergelijke kansen hoger in de organisatie en bereid een select groepje medewerkers dit voor. Voor het kunnen verzilveren van dergelijke kansen is vaak de gehele organisatie nodig. Bijvoorbeeld omdat de werkzaamheden veranderen, er nieuwe doelgroepen bediend worden etc. Grote kansen kunnen alleen succesvol zijn als ze door de werkvloer verzilverd kunnen worden. (zie ook hier het visiedocument)

Deze vraag is niet bedoeld om met elkaar grote nieuwe kansen te bedenken, maar om met elkaar te bezien wat hier voor nodig is aan onderlinge samenwerking en dialoog.

Tips voor bespreking:

- Laat de deelnemers eerst een aantal grotere kansen noemen.
- Licht toe dat dat we niet naar de inhoud gaan kijken van de kansen, maar meer naar de randvoorwaarden. De voorbeelden van kansen kunnen als referentie worden gebruikt
- Wie en wat zijn er nodig om dergelijke grote kansen succesvol te laten zijn? Hoe gaat dit in de praktijk en behoef dit verbetering?
- Vragen om de discussie eventueel op gang te brengen:
    - Wie zijn er at zijn er bij betrokken? Wat kunnen we zelf? Wat ligt bij een ander?
    - Welke zijn relatief eenvoudig en met weinig middelen te realiseren? En welke zijn complexer en/of duurder?

BibliotheekWerk

Etappe 3

Stap 10 De toekomst maak je samen

We zijn bij de laatste stap in dit spel. In het spel is de metafoor van de reis gebruikt. Dit is niet voor niets. Een reis veronderstelt een route en bestemming. Soms leidt een afwijkende route en/of een ander vervoermiddel tot verrassende ontmoetingen en nieuwe relaties. Een ondernemende bibliotheek heeft medewerkers nodig die van gebaande paden durven afwijken en daarvoor ook de ruimte krijgen. In hoeverre is lef en ruimte in onze organisatie aanwezig?

Voor de spelleider:

Voorbeeld werkvorm:

Maak twee denkbeeldige lijnen: een lijn 'lef' en een lijn 'ruimte'. Het begin van de lijn representeert geen durf / geen ruimte. Het einde van de lijn staat voor veel ruimte / veel durf. Laat de deelnemers middels hun plaats op de lijn aangeven in hoeverre zij vinden dat er durf/ruimte in de organisatie is. Vraag een aantal deelnemers waarom ze voor deze plek gekozen hebben. Houdt als gespreksleider er rekening mee dat lef en ruimte verschillend ervaren en beleefd kan worden. Waarom ervaart bijvoorbeeld de één wel dat er ruimte is om van het gebaande pad af te wijken en ziet en/of voelt een ander die ruimte niet? Collega's kunnen elkaar ondersteunen in het meer ondernemend worden. De toekomst maak je samen!

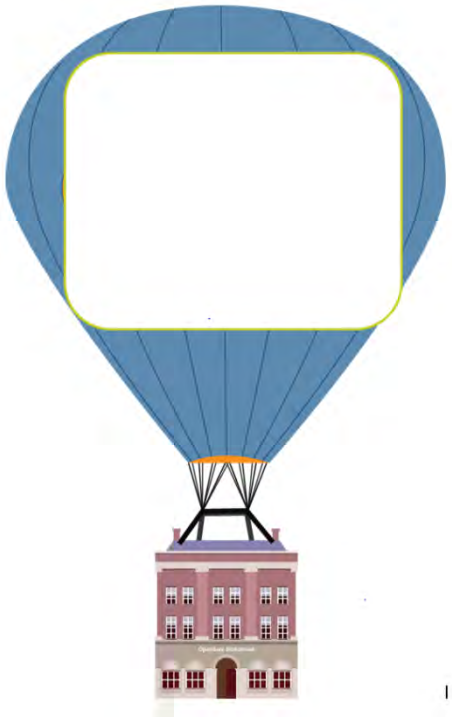
Tips voor de afsluiting van het spel;

- De reis eindigt hier niet. Wees duidelijk over hoe nu verder (het onderdeel koffers uit de toolbox sluit aan op het routespel. Klik hier om naar de koffers te gaan
- Voor een luchtige afsluiting op de volgende pagina nog een foto van hoe 'een vergissing tot iets moois kan leiden'. Ondernemen is immers ook vallen en opstaan.

Een mooi voorbeeld van hoe een vergissing van een uitvoerder tot een onverwacht mooi resultaat kan leiden (gemeente Wijchen). Er bleek een verkeerde kleur verf te zijn besteld en deze is vervolgens enthousiast door een medewerker aangebracht. De gemeente kreeg veel aandacht in de pers, maar heeft het creatief aangepakt. Het is uiteindelijk een kunstproject geworden.

De werkbladen

Vlaggen

Wolkenkaartje

De luchtballon