

Teken het probleem

31

Dit spel werkt het best met kleine groepen van 6 tot 10 deelnemers



20-30 min.



Openings-
spellen

Doel van het spel

Elke dag prioriteren we problemen waar we mee bezig zijn. Problemen die vaag zijn of verkeerd worden begrepen, doorstaan onze 'interne tests' van wat belangrijk is minder goed. Daardoor worden ze vaak niet aangepakt en opgelost. Zelfs bij bijeenkomsten die gericht zijn op het oplossen van problemen wordt vaak een cruciale stap overgeslagen: het probleem zo definiëren dat het niet alleen helder is maar ook fascinerend genoeg om mensen te prikkelen om het op te lossen. Als deze tekenoefening aan het begin van zo'n bijeenkomst wordt gedaan, helpt dat om de laptops dicht te krijgen en de aanwezigen echt bij het probleem te betrekken.

Zo speel je het

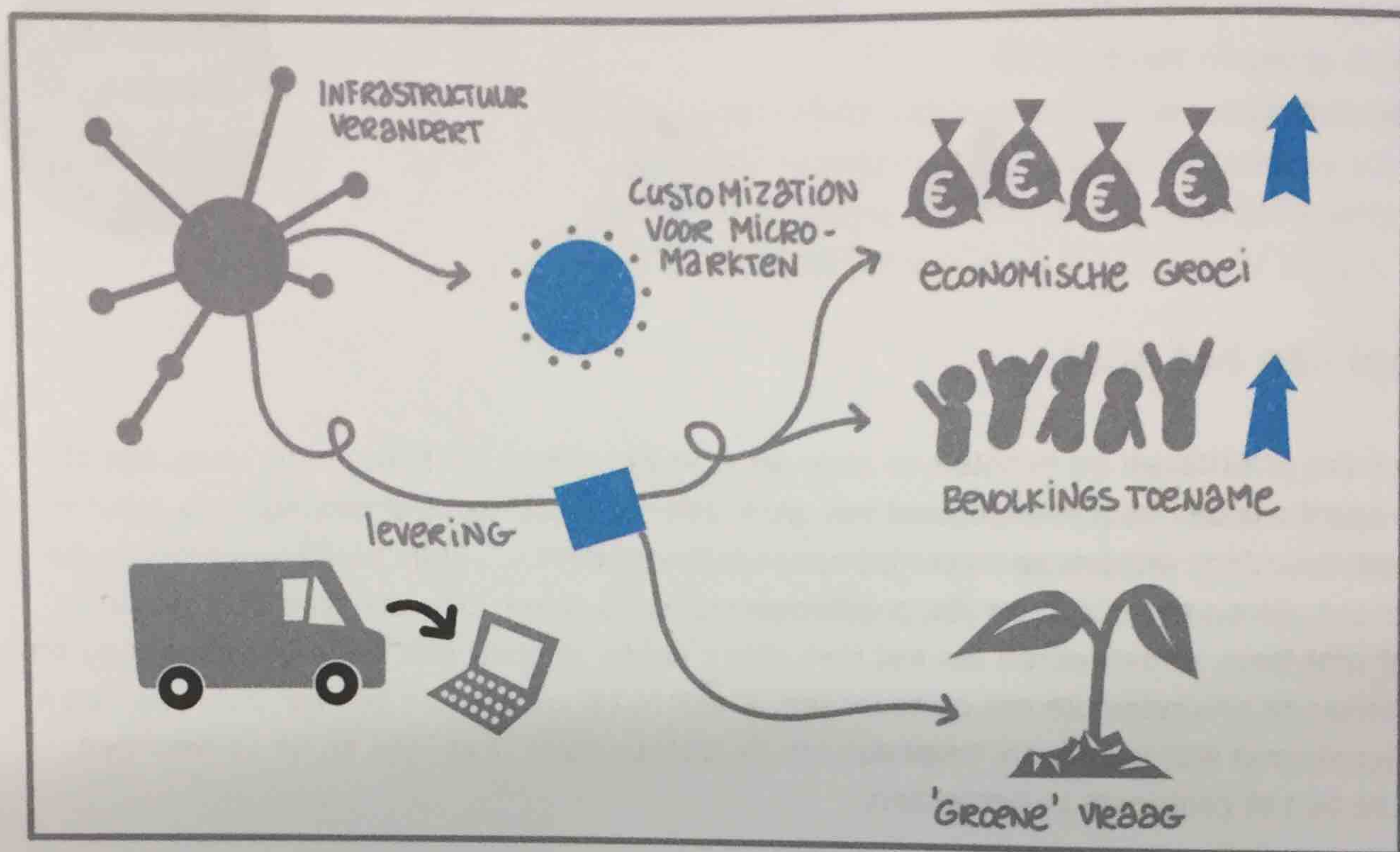
Geef elke deelnemer een grote systeemkaart of een vel A4-papier. Heb je het onderwerp van de bijeenkomst ingeleid, vraag de aanwezigen dan om na te denken over het probleem dat hier moet worden opgelost. Laat ze daarbij een lijst maken van dingen die helpen om het probleem toe te lichten. Laat ze zich bijvoorbeeld voorstellen dat ze een dag meelopen in 'het leven' van het probleem. Of laat ze iets bedenken wat het probleem als geheel vertegenwoordigt.

Het Probleem: Het Distributiekanaal is overbelast

- 1 Servicepopulatie groeit exponentieel
- 2 ...evenals hun aankoopkracht
- 3 Infrastructuur verandert van vorm
- 4 Ecovriendelijke consumenten vraag
- 5 Opkomst in micromarkten

(voorkant systeemkaart)

Vertel de deelnemers na een paar minuten dat ze hun kaart moeten omkeren om op de achterkant een tekening van het probleem te maken. Laat ze zich daarbij voorstellen dat ze het probleem met die tekening moeten uitleggen aan een collega. Ze kunnen een eenvoudig schema tekenen of een metafoor gebruiken. Benadruk: het gaat hier niet om tekenvaardigheid. De tekening dient louter om het probleem te helpen toelichten.



(ACHTERKANT SYSTEEMKAART)

Is iedereen klaar, laat de deelnemers hun tekeningen dan aan de wand hangen en toelichten. Noteer zelf de gemeenschappelijke elementen. Laat de groep tot slot reflecteren op de overeenkomsten en verschillen en toewerken naar een gedeelde visie op hoe het probleem in elkaar zit.

Strategie

Deze warming-up levert geen probleemdefinitie op waar een ingenieur tevreden over zou zijn. Daar gaat het ook niet om. Het idee is dat je de deelnemers meer bij de uitdaging betrekt door het op een vereenvoudigde manier te definiëren. Het is een eerste stap in het uittillen tot iets wat ze willen oplossen.

→ Dit spel wordt toegeschreven aan James Macanufo.