

Afsluitings-
spellen

Wordt van origine gespeeld met kleine groepen, kan worden aangepast aan groepen van elke omvang



30-60 minuten, afhankelijk van de groepsgrootte



Doel van het spel

Bij deze besluitvormingstechniek worden maatregelen om een doel te bereiken beoordeeld op basis van twee factoren: de benodigde inspanning en de potentiële impact ervan. Sommige maatregelen of ideeën zijn misschien 'kostbaar', maar betalen zich op de langere termijn dubbel en dwars uit. Het indelen van maatregelen aan de hand van deze factoren is nuttig in besluitvormingsprocessen: het verplicht deelnemers om activiteiten tegen elkaar af te wegen en te evalueren voordat er keuzes worden gemaakt.

Zo speel je het

Uitgangspunt van de bijeenkomst is een specifieke doelstelling die de groep wil bereiken. De groep heeft er waarschijnlijk ideeën over op welke manier dat doel het best kan worden bereikt. Begin het spel door dit doel in te kaderen. Stel vragen als: 'Wat moeten we doen om ons doel te bereiken?' of 'Wat hebben we nodig?'

Vraag de deelnemers om ieder voor zich ideeën daarover op plakkertjes te schrijven. Gebruik het post-upspel (zie hoofdstuk 4) om ze hun ideeën aan de groep te laten presenteren. Vraag de deelnemers om de plakkertjes in een 2x2-matrix te plakken. Die matrix heeft een inspanningsas en een impactas:

Inspanning. De 'kosten' van de benodigde handeling.

Impact. Het potentiële resultaat van de handeling.

Strategie

Terwijl de deelnemers hun ideeën in de matrix plakken, kan de groep de positie van ideeën openlijk bespreken. Het is niet ongewoon dat een idee door de groep ondersteund wordt en langs de impactas opklimt en langs de inspanningsas zakt. Meestal staan in de categorie 'grote impact/weinig inspanning' de ideeën waar de groep het meest van overtuigd is en waar iedereen het over eens is.

→ De bron van dit spel is onbekend.