

79

Grafisch actieplan

Afsluitings-
spellen

Dit spel kan zowel individueel
als in kleine groepen worden
uitgevoerd



30-120 min.

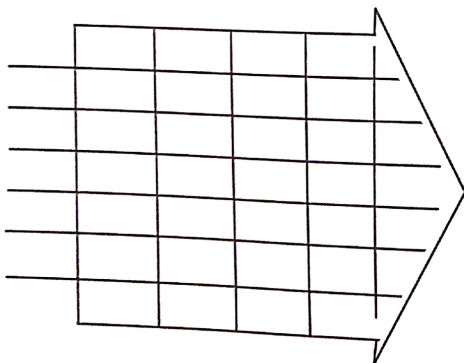


Doel van het spel

Aan zieners, ideeënbedenkers en adviseurs geen gebrek. Maar ideeën komen niet van de grond zonder plan. Zoals Benjamin Franklin zei: 'Goed gedaan is beter dan goed gezegd.' Met uitvoerbare actieplannen follow-up geven aan goede ideeën is een van de grote verschillen tussen 'goede' en 'fenomenale' teams en bedrijven. Daarom verdient dit spel speciale aandacht. Het grafisch actieplan laat zien hoe je komt waar je heen wilt met een project.

Zo speel je het

1. Bedenk vooraf welke projecten extra trekkracht nodig hebben.
2. Maak op een groot wit vlak (liefst minimaal 1 bij 2 meter) een tekening die op de volgende afbeelding lijkt.



3. Bevestig de tekening aan de wand en vertel de deelnemers wat het doel van de bijeenkomst is: consensus bereiken over de taken die moeten worden verricht om een project af te ronden.
4. Schrijf de naam van het eerste project linksboven in de eerste kolom. Er zijn nu twee opties: je kunt zelf ook meteen alle andere projecten die je wilt behandelen eronder schrijven (in dezelfde kolom), of je kunt aan de deelnemers vragen om projecten toe te voegen die volgens hen aandacht vragen. Het resultaat moet in elk geval zijn dat de relevante projecten in de linkerkolom staan.
5. Ook nu zijn er weer twee opties. De eerste: geef de groep op basis van de projecten een tijdskader en schrijf de mijlpalen in dagen, weken of maanden boven de bovenste rij. De tweede: vraag de deelnemers wat het tijdskader volgens hen moet zijn en schrijf dat bovenaan. (Je kunt overigens ook pas aan het eind, na stap 8, een tijdskader vaststellen.)
6. Vraag de deelnemers een project te kiezen en het hardop eens te worden over de eerste stap die nodig is om dat project te voltooien. Schrijf op een plakkertje wat die eerste stap volgens de groep is en plak dat in het eerste hokje naast het betreffende project.
7. Vraag de spelers naar de tweede stap, derde stap, vierde stap, enzovoort. Schrijf ze op plakkertjes en plak die in het actieplan, net zolang totdat de deelnemers vinden dat ze een adequate schets hebben gemaakt van alle benodigde stappen voor het project.
8. Herhaal stap 6 en stap 7 voor elk project, totdat het actieplan helemaal is ingevuld.

	Timeline →			
Project	Taak	Taak	Taak	Taak
Project	Taak	Taak	Taak	Taak
Project	Taak	Taak	Taak	Taak
Project	Taak	Taak	Taak	Taak
Project	Taak	Taak	Taak	Taak
Project	Taak	Taak	Taak	Taak
Project	Taak	Taak	Taak	Taak