



## Transitie-instrument 4

### Bordspel als instrument om je toekomstvisioen te ontwikkelen en vorm te geven

(door Naresh Giangrande)

Het bordspel is een effectief middel voor het benoemen en opzetten van de vele stadia van een project. Het werd ontwikkeld door John Croft van het Gaia Fonds van West-Australië (zie Bijlage 2). Met het spel maak je ook een checklist die je tijdens het project kunt raadplegen om te kijken hoe het project vordert. In een vroeg stadium van een Transitie-initiatief komen mensen die enthousiast zijn over het proces bij elkaar. Ideaal is een kring van 6 tot 8 mensen. Bij meer mensen splits je de groep op, speel je meerdere afzonderlijke spellen en voeg je later de resultaten bij elkaar.

DROMEN	<ul style="list-style-type: none"> <li>o start</li> <li>o besluiten over inhoud</li> <li>o bedoeling bepalen</li> <li>o handboek of theorieboek?</li> </ul>
PLANNEN	<ul style="list-style-type: none"> <li>o uitgever zoeken</li> <li>o 'uitstalling' boek bepalen</li> <li>o afspreken opleverdatum</li> <li>o contract tekenen</li> <li>o soortgelijke boeken checken</li> </ul>
DOEN	<ul style="list-style-type: none"> <li>o tijd vrij maken voor schrijven</li> <li>o interviews houden</li> <li>o beeldmateriaal in orde maken               <ul style="list-style-type: none"> <li>o omslag ontwerpen</li> </ul> </li> <li>o aanbevelingen verzamelen</li> <li>o toestemming verkrijgen</li> <li>o werken met eindredacteur</li> </ul>
VIEREN	<ul style="list-style-type: none"> <li>o boekpresentatie organiseren</li> <li>o media benaderen</li> <li>o website aanpassen</li> <li>o finish</li> </ul>

Figuur: Een bordspel dat het proces van de productie van het transitiehandboek beschrijft, toont de verschillende fasen van het proces.





### **Stap 1: Wat willen we bereiken?**

Iedere deelnemer krijgt de vraag voorgelegd:

'Wat moet dit project bereiken om jouw deelname honderd procent de moeite waard te maken?' Croft raadt het gebruik van een 'praat-stok' of iets dergelijks aan, zodat het duidelijk is naar wie geluisterd dient te worden en die de hele kring rondgaat tot iedereen al zijn of haar doelstellingen heeft kunnen verwoorden. Als je tevreden bent over je inbreng geef je de stok door, en het kan wel drie of vier rondes duren voordat iedereen zijn zegje gedaan heeft. In dit stadium is er geen sprake van discussie, bekritisering of competitie. Het gaat alleen maar om het verzamelen van de doelen van de deelnemers. Als dat klaar is heb je een lijst met doelen voor het project en het doel van het bordspel is om het project zo te ontwerpen dat honderd procent van de doelen gerealiseerd kan worden.

### **Stap 2: Maak Bordspel nr. 1**

Teken op een groot stuk papier, ter grootte van een flipover, een cirkel. Aan de bovenkant schrijf je 'start' (dat is waar je nu bent en wat het project is) en aan de onderkant van de cirkel 'finish' (dat is waar je naar toe wilt en wat door de groep als een succes zou worden ervaren). Een project kan gepland en ontworpen worden tot het moment van zijn officiële lancering, of tot het moment dat de laatste champagnekurk geknald heeft, al het geld is uitgegeven en er echt niets meer te doen valt. Het hangt af van het soort project en van de gestelde doelen. Je kunt ook voor iedere fase van het project een bordspel maken.

Nodig nu de groep uit voor een brainstormsessie over welke stappen en acties ondernomen moeten worden om alle projectdoelen te kunnen realiseren. Centraal in het Croft-model is dat elk project vier fasen kent: dromen, plannen, doen en vieren. Verdeel je papier in deze vier velden en schrijf de suggesties uit de brainstorm op in een van deze vier velden. Croft raadt groepen die nog geen of weinig ervaring hebben met deze methode, aan om eerst een lange lijst van alle taken en acties te maken en er simpelweg een 1, 2, 3, of 4 achter te zetten voor elk van de vier stadia.

Als je je lijst met taken hebt, kun je een idee krijgen van de sterke en zwakke kanten van je groep en van het project. Je kunt dan namelijk zien of je voornamelijk dromers, planners, doeners of feestvierders in je groep hebt. Maak nu van elk element een kring.

### **Stap 3: Maak Bordspel nr. 2**

Ga nu lijnen trekken om de verschillende taken logisch met elkaar te verbinden. Waar begin je mee en welke activiteit volgt daaruit? Elke activiteit moet minstens aan beide zijden een verbinding hebben. Als er taken zijn die je niet met elkaar kunt verbinden, dan ontbreekt er een stap in het proces, die je misschien vergeten bent of waaraan je niet gedacht hebt. Dus voeg die stap waar nodig nog bij.

### **Stap 4: Gebruik je Bordspel**

Als alles met elkaar is verbonden, heb je een plan voor je project. Vraag nu elk groepslid:

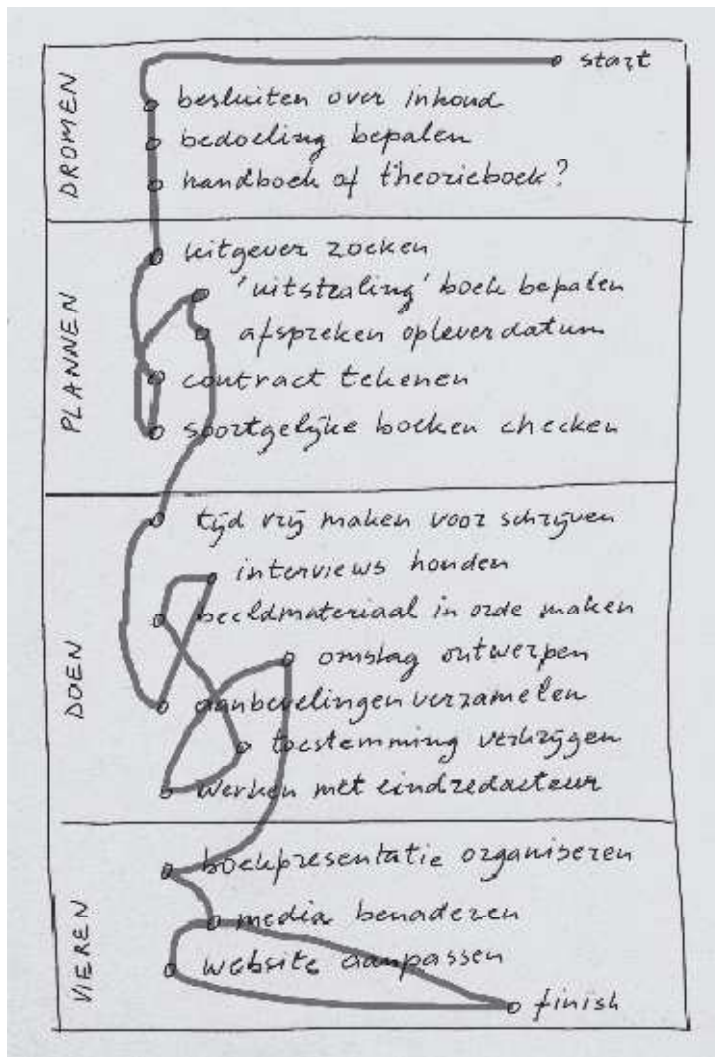
1. over welke taak/taken de persoon heel enthousiast is – zet de initialen van die persoon in een bepaalde kleur erbij;
2. welke taken de persoon echt heel bang maken om op te nemen – voeg de initialen in





een tweede kleur toe;

3. voor welke taak de persoon zichzelf competent voelt – initialen in een derde kleur. Dit zijn de mensen die de taken moeten uitvoeren. Mensen die een taak op zich nemen waar ze bang voor zijn, hebben veel steun nodig van iemand die er verstand van heeft. Taken met veel verbindingen zijn erg belangrijk en je moet ervoor zorgen dat ze goed begeleid en ondersteund worden.



Figuur: Hetzelfde bordspel waarin de elementen verbonden zijn, zodat het de volgorde beschrijft waarin het proces zou moeten verlopen.

### Stap 5: Je Bordspel als begeleidend instrument

Zo gauw je het Bordspel af hebt, bekijk je op het bord waar je nu staat met de voortgang van je project (sommige taken zijn misschien al begonnen). Daarna:

1. vink je de taken aan waarmee al is begonnen,
2. kleur je het vak van elke taak die afgerond is helemaal in.





Dit Bordspel vormt de agenda voor elke voortgangsbijeenkomst en is een scoreboard voor de gang van zaken. Blijf afvinken en inkleuren gedurende het hele project en vier de momenten dat er iets belangrijks wordt afgerond. Als een taak heel gecompliceerd is, kan het helpen om daarvoor een apart Bord te maken, met ook daarin natuurlijk weer de vier stappen van het proces.

