

# 1: Een veerkrachtig besluit nemen in een trainingssituatie

**Doel van het spel:** een zo veerkrachtig mogelijk besluit nemen bij een onverwachte situatie aan de hand van 'Resilience in Vijf Stappen':

- 1) De tijdsdruk wordt verminderd;
- 2) De onzekerheid wordt verkleind;
- 3) Het aantal opties wordt vergroot;
- 4) Het benodigde aantal jokers wordt teruggebracht (minder afhankelijk van geluk).

Oefenen met het consulteren van collega's, feedback geven en ontvangen en de rol van advocaat van de duivel.

**Verloop van het spel (totaal 60 min.):**

Rol van de spelleider: bewaken tijd en voortgang onderdelen, eventueel inbrengen van *game changers*.

*Onderdeel 1: situatiebepaling (richttijd 5 min.)*

- In welk kwadrant bevindt men zich?
- Neem een kaart voor de mate van onzekerheid (1-6), mate van tijdsdruk (1-6), mate van benodigde jokers (1-6)
- Inventariseer de beschikbare opties.

*Onderdeel 2: besluitvorming (richttijd 20 min)*

- De aangewezen projectleider neemt een besluit aan de hand van de vijf stappen
- Spelleider let op: consensus is niet het doel; Echt luisteren naar andere opinies (waaronder de advocaat van de duivel) maakt juist dat er beter wordt nagedacht over de oplossing.

*Onderdeel 3: bepalen van de resilience elementen (richttijd 10 minuten)*

Spelleider structureert de discussie aan de hand van de volgende vragen:

- In welk kwadrant was men? Aan het begin van de sessie en aan het eind?
- Zijn er door de beslissing veranderingen opgetreden ten aanzien van de mate van onzekerheid, tijdsdruk en benodigde jokers (factor geluk)?
- Zijn de vijf stappen gevolgd? waarom wel / waarom niet? Wat was het effect hiervan?
- Ontstonden er meer opties dankzij de 'consultatie' van anderen?
- Welke resilience kwaliteiten en valkuilen waren van toepassing? Kies de kaarten.
- Maak hiervan een top 5.

**Nabespreking:**

Spelleider stelt de volgende vragen:

- Welke leerervaringen nemen de deelnemers mee naar hun eigen praktijk? (laat deelnemers maximaal drie kaarten selecteren die hiermee corresponderen)
- Wat zijn de drie belangrijkste aanbevelingen om de organisatie als geheel meer resiliënt te maken?

Voor meer uitleg of meer spelvarianten: neem contact op met Anne van Galen: [anne@resilienceacademy.nl](mailto:anne@resilienceacademy.nl)

## 2: Analyseren bijna ongeval

**Doel van het spel:** Analyseren *near miss* vanuit resilience perspectief en aanbevelingen doen voor verbetering:

- 1) Verminderen tijdsdruk;
- 2) Verkleinen onzekerheid;
- 3) Vergroten aantal handelingsopties;
- 4) Terugbrengen benodigde aantal jokers.

### Start:

- Deelnemers lezen casus.
- Op het Storyboard is de casus nogmaals ‘verbeeld en verwoord’. Hierbij worden verschillende fases in het scenario onderscheiden (bijv: aanloop, cruciaal moment, afwikkeling).
- De Resilience Story Cards liggen uitgespreid op tafel samen met de Resilience – Normatieve Veiligheid kwadranten en de Resilience in Vijf Stappen- kaart.
- De spelleider legt uit hoe spel gespeeld wordt en wat het doel is.

### Verloop van het spel:

#### *Onderdeel 1: Inschatting van de situatie wat betreft onzekerheid, tijdsdruk, opties en benodigde jokers*

- a) Spelleider vraagt aan de groep om voor de beschreven situatie per fase te bepalen waar de onzekerheden zich bevinden en hoe ze ingedeeld zouden worden op een schaal van 1 op 6. Pak de bijbehorende vraagteken-kaart. Dus als men het erover eens is dat het veel onzekerheid is, pak je een 5 of een 6.
- b) Idem voor tijdsdruk, opties en jokers.
- c) Bepaal ook per fase in welk kwadrant de situatie zich bevindt.
- d) NB in verschillende fases van het scenario kunnen de onzekerheid, tijdsdruk, opties en benodigde mate van geluk (jokers) op een ander niveau zijn. Benoem en beargumenteer dit.

#### *Onderdeel 2: analyse van de casus aan de hand van resilience kwaliteiten en valkuilen*

- a) Spelleider vraagt deelnemers om per fase van het scenario de Resilience Story Cards te verzamelen die van toepassing zijn. Leg deze op het Storyboard en vereeuwig (foto – verslag).
- b) Bepaal vervolgens wat de vijf meest belangrijke kaarten zijn voor dit scenario als geheel.
- c) Leg deze situatie vast op het Storyboard en vereeuwig hem met een foto voor het verslag na afloop.
- d) Vraag aan de deelnemers: is deze casus goed afgelopen dankzij individuele resilience kwaliteiten, dankzij resilience kwaliteiten van de organisatie of dankzij ‘jokers’ (geluk)?

#### *Onderdeel 3: benoemen van verbeterpunten*

- a) Leg de Resilience in Vijf Stappen kaart in het midden en ga na of de vijf stappen zijn doorlopen.
- b) Vraag: wat had in deze casus nog meer of anders gedaan kunnen worden om te komen tot minder onzekerheid en/ of veerkrachtiger besluitvorming? (tweede of derde interventie)

### Afronding:

- Welke leerervaringen nemen de deelnemers mee naar hun eigen praktijk? (laat deelnemers maximaal drie kaarten selecteren die hiermee corresponderen)
- Wat zijn de drie belangrijkste aanbevelingen om de organisatie als geheel meer resiliënt te maken?