

Werkvormentips

20 werkvormen

om je bijeenkomst tot een succes te maken

Kennismaking

Kennisoverdracht

Groepsdynamica

Brainstorming

Focus

Evaluatie

Onderhandelen

Plezier



Inhoud

Werkvormen voor Kennismaking

- Ik stel aan jullie voor
- Welk object past bij jou
- Pitch yourself
- Kennismaking op een rij

Werkvormen voor Kennisoverdracht

- Kenniscarrousel
- Memoryspel

Werkvorm voor Groepsdynamica

- Speeddate feedback

Werkvormen voor Brainstorming

- Stillewanddiscussie
- Alle ideeën
- Wat gaat (al) goed?
- Wat kan beter?
- Creatieve sessie
- Keer het om
- Spiegelbijeenkomst
- Droomsценario

Werkvorm voor Focus

- Aandacht en Doelen Stellen

Werkvorm voor Evaluatie

- Waar sta ik op dit moment?

Werkvorm voor Onderhandelen

- Speel de tegenpartij

Werkvorm voor Plezier (Energizer)

- “Ja, maar ...”

Werkvorm voor Kennismaking

Ik stel aan jullie voor

Kenmerken

Doel: Meteen interactief kennismaken en presenteren aan elkaar

Aantal personen: 4 – 20

Tijdsduur: 30 min

Stappenplan voor uitvoering

- De begeleider laat de deelnemers tweetallen vormen.
- De tweetallen interviewen elkaar gedurende vijf minuten per persoon.
- De onderwerpen zijn: naam, woonplaats, functie, favoriete vissoort, viswater, vistechniek en/of (vis)vakantieland, etc.
- Na 10 minuten stelt iedere deelnemer zijn mededeelnemer voor aan de groep.

Welk object past bij jou

Kenmerken

Doel: Voorstellen aan de hand van een (persoonlijk) object

Aantal personen: 4 – 12

Tijdsduur: 25 - 45 min

Benodigdheden: deelnemers kiezen uit aangeboden objecten een object dat het best bij hun persoon past (je kunt ook kaartjes met afbeeldingen van alledaagse of juist bijzondere voorwerpen, bijzondere vissoorten of een diversiteit aan (vis)vakantiebestemmingen meenemen).

Stappenplan voor uitvoering

- Elke deelnemer stelt zichzelf voor, laat zien welk object (of kaartje) hij heeft gekozen en waarom. Wat betekent dit object voor hem?
- De begeleider kan eventueel vragen stellen om er meer uit te halen.
- Om de groepsdynamiek meteen op gang te brengen, kun je deelnemers uitnodigen kort te reageren door kenbaar te maken wat hen opvalt of door vragen te stellen.

Pitch yourself

Kenmerken

Doel: Kennismaken met elkaar en met het ontvangen van feedback

Aantal personen: 4 – 20

Tijdsduur: 45 min

Stappenplan voor uitvoering

- Deelnemers bereiden een korte presentatie voor over zichzelf in maximaal 3 minuten over drie vragen: Wie ben je? Waar ben je goed in? Wat vind je raar aan jezelf?
 - De begeleider start de werkvorm met drie antwoorden over zichzelf.
 - Vervolgens mogen de deelnemers in steekwoorden opschrijven wat ze van de presentatie en het verhaal van de begeleider vinden. Dit gaat anoniem, de deelnemers vouwen vervolgens hun blaadjes dubbel. De begeleider verzamelt de blaadjes en legt het stapeltje bij zichzelf neer.
 - Nu presenteren de deelnemers zich 1 voor 1 en schrijven de andere deelnemers iedere keer hun feedback op briefjes die naar de betreffende deelnemer gaan.
 - Dit ritueel herhaalt zich, zodat iedereen op het eind een stapeltje briefjes voor zich heeft liggen.
 - Als iedereen zijn korte presentatie heeft gedaan, mogen de briefjes gelezen worden en geeft iedereen om de beurt een korte reactie op wat hen opvalt bij het lezen van de feedback.
 - Wanneer er een opmerking of woord staat dat de ontvanger niet kan plaatsen, vraagt de begeleider aan de groep of de betreffende persoon een toelichting te geven. Dit mag, maar hoeft niet. In de praktijk gebeurt dit echter wel vaak en geeft dit juist nog meer vertrouwen en begrip.
 - Vaak krijgen deelnemers positieve opmerkingen die plezierig zijn om te ontvangen. Dit smaakt naar meer feedback ontvangen en geven.
-

Kennismaking op een rij

Kenmerken

Doel: Actief kennismaken door verbinding met elkaar te leggen

Aantal personen: 8 – 20

Tijdsduur: 20 min

Stappenplan voor uitvoering

- De begeleider vraagt de deelnemers te gaan staan op een denkbeeldige lijn.
- De deelnemers wordt gevraagd om op volgorde te gaan staan van bijvoorbeeld reisafstand tot de workshoplocatie, lengte, aantal jaar lid van de HSV, schoenmaat, langste hengel, grootste vis, etc.
- De begeleider kan ook vragen aan de deelnemers om onderwerpen toe te voegen waar ze benieuwd naar zijn, bijvoorbeeld favoriete vakantieoord, favoriete visserij, provincie waar ze geboren zijn, etc. De manier waarop ze zich ordenen is aan de deelnemers zelf.
- Deelnemers mogen praten, zichzelf van plaats verwisselen, overleggen met anderen, etc. Dit is juist belangrijk om een positieve en actieve sfeer te laten ontstaan, waar men zich vrij voelt om met elkaar te overleggen en contact te zoeken.

Kenniscarrousel

Kenmerken

Doel: Door zelf als deelnemer kennis uit te leggen, beklijft deze beter

Aantal personen: 4 – 30

Tijdsduur: 30 min

Benodigheden: deelnemers hebben theorie voorbereid (huiswerk)

Stappenplan voor uitvoering

- De begeleider verdeelt de groep in subgroepen van gelijke aantallen.
- De gelijke aantallen zijn belangrijk, je kunt ook als begeleider een groep aanvullen.
- Bijv.: er zijn 12 deelnemers. Verdeel ze in vier subgroepen van drie:

Groep 1	1	1	1
Groep 2	2	2	2
Groep 3	3	3	3
Groep 4	4	4	4

- Ieder subgroep krijgt een stuk theorie als opdracht om te lezen (je kunt dit ook vooraf als huiswerk opgeven, dit levert tijdswinst op).
- Bespreek de theorie als subgroep met elkaar, leg elkaar de theorie uit, kom met praktijkvoorbeelden, etc. Ieder mag aantekeningen maken.
- Spreek hiervoor een tijd af, bijvoorbeeld 15 minuten.
- Hierna vorm je als begeleider nieuwe, gemengde subgroepen bestaande uit iedere keer 1 lid van elke eerdere subgroep. Dus in het voorbeeld waren er 4 subgroepen met 3 mensen, iedere nieuwe groep bestaat uit oorspronkelijke groepnummers 1, 2, 3, 4. Er zijn nu 3 groepen met elk 4 deelnemers.
- Nu gaat iedere deelnemer het besproken theoriegedeelte uitleggen aan zijn nieuwe subgroep. Neem daar ruim de tijd voor. Spreek de tijd af.
- Je wint met deze werkvorm op zich niet meer tijd dan wanneer je als begeleider alle theorie zelf zou uitleggen, maar het beklijft wel beter bij de deelnemers en het is een actievere, energiekere vorm.

Memoryspel

Kenmerken

Doel: Speelse en actieve manier om theorie te herhalen

Aantal personen: 4 – 20

Tijdsduur: 15 min

Benodigheden: zelfgemaakte memorykaartjes

Stappenplan voor uitvoering

- Deze werkvorm werkt vooral goed als opwarmer aan het begin van een langere sessie.
 - De begeleider heeft vooraf memorykaartjes gemaakt. Het zijn setjes van 2 kaartjes met per 2 kaartjes dezelfde afbeelding op de voorkant.
 - Op de achterkant van het ene kaartje staat een opdracht over de theorie die start met “Leg uit” (bijvoorbeeld: “Leg uit: Wat heeft een kind nodig om verantwoord om te gaan met een gevangen vis?”) en op de achterkant van het andere kaartje met dezelfde afbeelding staat het antwoord (“Het juiste antwoord is: Hakensteker, emmertje, natte handen en basiskennis over het onthaken”).
 - Je zorgt dat er zoveel kaartjes zijn als mensen in de sessie.
 - Je legt de memorykaartjes klaar, met de afbeeldingen naar boven.
 - De begeleider kondigt aan dat de groep memory gaat spelen en zegt: “Ik nodig jullie uit om een memorykaartje te pakken. Zoek de persoon die dezelfde afbeelding heeft. De één heeft een opdracht “Leg uit...”; de andere het antwoord. Als jij het kaartje hebt met de opdracht, dan ben jij degene die iets moet uitleggen over de theorie uit vorige lessen. De ander heeft het juiste antwoord. Als jij klaar bent met je uitleg, zal de ander je eerst complimenteren (dit vertelde je goed) en je corrigeren (dit zit net iets anders)”. Er is ook ruimte om “het goede antwoord” als groep verder te bespreken en eventueel aan te vullen.
 - Als iedereen klaar is, worden alle kaartjes weer bij elkaar teruggelegd met de afbeelding naar boven.
 - De deelnemer pakt een nieuw kaartje en zoekt de andere persoon op.
 - Wissel een keer of 4 of zoveel keer als er setjes van 2 kaartjes zijn.
-

Speeddate feedback

Kenmerken

Doel: Op een snelle en directe manier feedback geven en ontvangen

Aantal personen: 4 – 12

Tijdsduur: 30-45 min

Stappenplan voor uitvoering

- De begeleider heeft in de ruimte iedere keer (en voor alle deelnemers voldoende) twee stoelen tegenover elkaar gezet.
 - Je vraagt de deelnemers door de ruimte te wandelen en een stoel te kiezen.
 - Wanneer jij het signaal geeft ('ga maar zitten!') dient iedereen op een stoel te zitten met een andere deelnemer tegenover zich.
 - Ze krijgen 5 minuten de tijd om elkaar feedback te geven:
 - Wat waardeer ik het meest aan jou? (een top)
 - Waar ben jij volgens mij heel goed in? (een top)
 - Wat denk ik dat jij nog beter zou kunnen? (een tip)
 - Wat zou ik graag van jou willen weten?
 - Wat zou ik graag met jou samen willen oppakken?
 - Het is goed om van te voren de regels voor feedback te behandelen
 - Vraag de deelnemers na 5 minuten om weer in beweging te komen. De deelnemers bedanken elkaar voor de feedback en lopen weer door de ruimte. Ze zoeken een andere stoel.
 - Wanneer jij het signaal geeft hebben ze een andere deelnemer voor zich en starten ze met een nieuwe feedbackronde.
 - Afhankelijk van de grootte van de groep doe je 3 tot 5 feedbackrondes.
 - Evalueer eventueel gezamenlijk de werkvorm.
-

Stillewanddiscussie

Kenmerken

Doel: Democratische brainstorm waarbij iedereen aan bod komt

Aantal personen: 6 – 20

Tijdsduur: 20 min

Stappenplan voor uitvoering

- De begeleider laat weten dat er een ‘stillewanddiscussie’ gaat plaatsvinden in de vorm van een mindmap.
- Je schrijft een woord waarover gediscussieerd gaat worden op een flipover-vel en tekent hier omheen een rondje. Bijvoorbeeld: ‘communicatie’, ‘gezelligheid’, ‘viswater’ of ‘bestuur’. Het moet een onderwerp zijn waar niet alleen inhoudelijk kennis wordt uitgewisseld, maar waarover ook meningen en gevoelens gedeeld kunnen worden.
- Je hangt het flipover-vel aan de muur. Iedere deelnemer krijgt een stift en mag rondom het rondje met het woord een mindmap starten door een tak te tekenen. Er mag niet gesproken worden.
- Iedere deelnemer mag aanvullingen maken op takken die al getekend zijn of een nieuwe tak starten.
- Dit gaat zwijgzaam gedurende ongeveer 10 minuten. Iedereen krijgt dus evenveel tijd en gelegenheid om zijn punten op het flipover-vel te schrijven.
- Na ongeveer 10 minuten doorbreekt de begeleider de stilte en praat met de groep over het resultaat op de flipover. Je kunt bijvoorbeeld onderwerpen clusteren of een centrale conclusie trekken over het onderwerp (“Onze groep denkt blijkbaar zo over”, “Jullie vinden dit het belangrijkste”). De groep mag mee concluderen.

Werkvorm voor Brainstorming

Alle ideeën

Kenmerken

Doel: Alle deelnemers krijgen de kans al hun ideeën te spuien

Aantal personen: 4 – 20

Tijdsduur: 15 min

Stappenplan voor uitvoering

- De begeleider noemt het onderwerp voor de brainstorm (bijvoorbeeld: manieren om je leden te betrekken, om je positief zichtbaar te maken in de maatschappij of om je viswater te verbeteren).
- Iedere deelnemer heeft een blanco A-4tje voor zich liggen.
- Nu volgt een doorschuifmethode. Je laat deelnemers op hun eigen blanco A4-tje zoveel mogelijk ideeën opschrijven.
- Na circa 2 minuten vraag je hen het A4-tje door te schuiven naar hun rechterbuurman. Deze laat zich inspireren door de al genoteerde ideeën.
- Zo ga je door tot iedereen zijn eigen A4-tje weer terug heeft.
- Het resultaat? Tientallen bruikbare ideeën in een kwartier!

Wat gaat (al) goed?

Kenmerken

Doel: Alle deelnemers krijgen gelijke kans hun mening en oordeel te geven over wat goed gaat

Aantal personen: 6 – 20

Tijdsduur: 30 min

Benodigheden: flipover met stift, stickervellen, pennen, schrijfblokken

Stappenplan voor uitvoering

- De begeleider leidt de stemsessie kort in met het doel van de sessie, eventueel vooraf gegaan door en korte inhoudelijke inleiding: wat willen we bereiken en waar kun je op letten? (bijv. we willen ons viswater, bestuur of activiteitenprogramma verbeteren, maar wel behouden wat goed is). Je kunt dit als startsessie bij een spiegelbijeenkomst gebruiken.
- Tijdens de eerste helft van de stemsessie schrijven de deelnemers voor zichzelf in tien minuten op wat zij – *in volgorde van belang* - de belangrijkste pluspunten (krachten, waarden, wat gaat goed?) vinden van de huidige situatie.
- Je schrijft op een flip-overvel 'pluspunten' en verzamelt daaronder een top 10 van wat de deelnemers vinden dat er het meest goed gaat. Om een dwarsdoorsnede van de groep te krijgen, vraag je elke deelnemer afzonderlijk om zijn belangrijkste punt te noemen of, als dat al is genoemd, het daarop volgend belangrijkste punt.
- Mocht een groep groter dan tien met meer dan 10 belangrijkste punten komen (meestal is het met tien wel op), dan kun je altijd nog terugsnoeien door de deelnemers te laten stickeren: met behulp van 4 stickertjes elk markeren de deelnemers welke drie punten zijn het belangrijkste vinden (belangrijkste punt krijgt twee stickers, de overige punten eentje). Ze mogen daarbij niet op hun eigen punt(en) stemmen. Door te stickeren kun je natuurlijk ook een top 10 gedetailleerder 'ranken'.
- Het resultaat? Een gewogen mening van de groep over dat wat nu goed gaat (en behouden moet worden).

Wat kan beter?

Kenmerken

Doel: Maximale uitvraag van wat de groep denkt dat niet goed gaat of beter kan, rangschikken en prioriteren

Aantal personen: 6 – 20

Tijdsduur: 45-60 min

Benodigdheden: flipover vellen, stiften, (gekleurde) A6-jes, stickervellen, schilderstape

Stappenplan voor uitvoering

- indien tijd beschikbaar is, kunnen de deelnemers zich vooraf tien minuten nader verdiepen in de materie (een introductietekst, een probleemstelling)
- nodig deelnemers één voor één uit alleen een verbeterpunt (knelpunt) te noemen (vraag naar details: waar, wanneer, etc.; zo precies mogelijk)
- schrijf het vermelde aandachtspunt in steekwoorden duidelijk leesbaar op een genummerde kaart (allemaal dezelfde kleur) en plak het op een van de flip-over vellen (max. 3 vellen)
- na twee à drie ronden vragen of zij de belangrijkste verbeterpunten genoemd hebben, zo nee, deze toevoegen, zo ja, afronden ('t gaat om de belangrijkste, niet om volledigheid)

Groeperen & herhalen aandachtspunten:

- groepeer de verbeterpunten in overleg met aanwezigen naar onderwerp (bijv. 'communicatie', 'activiteiten', 'bestuur' en 'commissies' of 'voorzieningen', 'watermilieu' en 'visstand')
- schrijf het onderwerp op een kaart met een andere kleur en hang de daaronder vallende verbeterpunten onder
- herhaal voor de deelnemers in eigen woorden de inhoud van de verbeterpunten

Rangschikken aandachtspunten:

- nodig aanwezigen uit met stickers aan te geven welke verbeterpunten zij het belangrijkste vinden door op de sticker zowel het verbeterpuntnummer (##) als de plaats in rangorde te laten zetten. Meer dan of gelijk aan 15 verbeterpunten: 10 stickers. Verdeling 4, 3, 2, 1. (te markeren als 1/##, 1/##, 1/##, 1/##, 2/##, 2/##, 2/##, 3/##, 3/##, 4/##). Bij minder dan 15 punten 6 stickers (1/##, 1/##, 1/##, 2/##, 2/##, 3/##).
 - Wanneer iedereen klaar is, de stickers bij de betreffende minpunten laten plakken.
 - Stickers optellen per minpunt en Top 5 apart zetten: hieraan geven we prioriteit.
-

Creatieve sessie

Kenmerken

Doel: De groep 'out of the box' laten nadenken over de te bereiken 'ideale situatie'

Aantal personen: 6 – 20

Tijdsduur: 30-45 min

Benodigheden: flipover vellen, stiften, (gekleurde) A6-jes, stickervellen, schilderstape

Stappenplan voor uitvoering

- de begeleider houdt een korte inleiding over een gewenste verbetering van de huidige situatie. Deze kunnen vooraf met de groep zijn besproken ('wat gaat goed?' en 'wat kan beter?'). De begeleider kan daar vanuit zijn ervaring nog wat extra context of sturing aan geven (tips; waar kun je op letten?). Je kunt deze werkvorm gebruiken bij een Droomsessie.
- nodig deelnemers één voor één uit om een idee aan te dragen om de huidige situatie te verbeteren. Het is een vrije vorm om de ontwikkelingsmogelijkheden voor de huidige situatie te bedenken zonder enige beperking (wat als we oneindig geld hadden en alles mochten doen wat ons mooi lijkt?). Bijvoorbeeld:
 - elke sportvisser vangt bij ons gegarandeerd 100 karpers per uur
 - alle kinderen uit ons dorp komen ieder weekend bij ons vissen
 - wij hebben het mooiste viswater van het land
 - de Partij voor de Dieren komt ook graag bij ons vissen
 - bij ons is het altijd feest
 - we zijn de trots van onze gemeente

Alles mag, niets is te gek! De meest gedragen, haalbare en nuttige suggesties komen eruit met de stemsessie (het stickeren) die erop volgt.

- de ideeën worden zonder commentaar op kaarten geschreven door de begeleider. Wanneer blijkt dat i.p.v. ontwikkelingsmogelijkheden (ook) veel maatregelen worden genoemd, kunnen deze halverwege de sessie van elkaar door de begeleider worden onderscheiden.
 - Na maximaal een half uur volgt een stemsessie voor de beste (inspirerende, interessante, maar niet per sé meest realistische) ideeën en ontwikkelingsmogelijkheden. Dus niet laten stemmen op bijvoorbeeld gesuggereerde maatregelen!
 - Met de Top 5 kan worden verder gewerkt om te vertalen naar haalbare doelen.
-

Keer het om

Kenmerken

Doel: De groep 'out of the box' laten nadenken over de te bereiken 'ideale situatie'

Aantal personen: 6 – 20

Tijdsduur: 30-45 min

Benodigdheden: flipover vellen, stiften, (gekleurde) A6-jes, stickervellen, schilderstape

Stappenplan voor uitvoering

- de begeleider houdt een korte inleiding over een gewenste verbetering van de huidige situatie. Deze kunnen vooraf met de groep zijn besproken ('wat gaat goed?' en 'wat kan beter?'). De begeleider legt uit dat we het eens van de andere kant gaan bekijken: we keren het om! Dus niet: hoe maken we het beter, leuker of mooier? Maar: hoe maken we het slechter, vervelender of lelijker? Niet: hoe krijgen we meer leden? Maar: Hoe jagen we ze weg?
- nodig deelnemers uit om in twee teams ideeën op een flip over vel te schrijven om de omgekeerde situatie te bereiken. Het is een vrije vorm zonder enige beperking. De eerste die tien ideeën heeft bedacht is het winnende team.

Bijvoorbeeld:

- sportvisser vangen bij ons gegarandeerd niks
- we jagen kinderen die willen vissen weg
- wij hebben het smerigste viswater van het land
- onze controleurs schelden de sportvissers uit
- bij ons is er geheid altijd ruzie in het bestuur
- we gooien ieder weekend dode vis voor het gemeentehuis

Alles mag, niets is te gek!

- de ideeën van beide teams worden nu centraal gepresenteerd door de begeleider. Per punt wordt nu besproken hoe we deze omkering kunnen gebruiken om het 'in de echte wereld' juist beter te doen.
 - Na maximaal een half uur volgt een stemsessie voor de beste (inspirerende, interessante, maar niet per sé meest realistische) ideeën.
 - Met een Top 5 kan worden verder gewerkt om te vertalen naar haalbare doelen.
-

Spiegelbijeenkomst

Kenmerken

Doel: De spiegelbijeenkomst is bedoeld om scherp te krijgen 'wat voor vereniging je bent'.
Waarom gaan de dingen bij de HSV zoals ze gaan? Welke kwaliteiten en eigenschappen in de vereniging kun je gebruiken om de verandering naar een sterke vereniging te realiseren? En welke zaken hinderen dat proces en zullen dus moeten veranderen?

Aantal personen: 8 – 20

Tijdsduur: 30 min

Benodigdheden: flipover met stift, stickervellen, pennen, schrijfblokken

Gebruik bijvoorbeeld de werkvormen 'Wat gaat (al) goed?' of 'Wat kan beter?'

Stappenplan voor uitvoering

- Voor een spiegelbijeenkomst nodig je een dwarsdoorsnede van de HSV uit. Met elkaar gaan zij op zoek 'het DNA van de HSV'. Als procesbegeleider breng jij kennis en ervaring in van andere verenigingen. Bovendien ben je onafhankelijk en waardenvrij waardoor je gevoelige of moeilijke kwesties in goede banen kan leiden. Aan de hand van een aantal werkvormen worden de volgende vragen beantwoord:

1. Wat kenmerkt 'onze vereniging'?

Deelnemers beantwoorden vragen als: Wat zijn onze karaktereigenschappen? Wat zijn onze kernwaarden (krachten en tegenwerkingen)? Welk functioneringsprincipe is bij ons van toepassing: zijn we een vereniging van samenwerking of van marktwerking? Hebben we überhaupt nog een verhaal? Dit deel vraagt vaak wat intensievere begeleiding.

2. Wat onderscheidt onze vereniging van anderen?

Deelnemers beantwoorden vragen als: Waar zijn we trots op? Wat is de kracht van onze vereniging? Wat gaat er goed en hoe kunnen we dat gebruiken voor het verenigen?

3. Wat zal nooit veranderen?

Deelnemers beantwoorden vragen als: Waar tornen we nooit aan? En wat zal er juist moeten veranderen om ontwikkeling mogelijk te maken?

De spiegelbijeenkomst levert een beeld (bijvoorbeeld een top 10) op van de kernwaarden van de HSV. Dit zijn krachten en tegenwerkingen. Daarnaast stel je samen vast hoe het proces er na de bijeenkomst uit ziet.

Droomscenario

Kenmerken

Doel: Waar de spiegelsessie inzicht geeft in wat voor soort vereniging je bent, is de droomsessie bedoeld om vast te stellen wat voor vereniging je wilt worden. Maar dromen over dromen helpt je niet verder: concrete actie om een veranderproces op gang te brengen is nodig om je doel te bereiken.

Aantal personen: 8 – 20

Tijdsduur: 45 min

Benodigdheden: flipover met stift, stickervellen, pennen, schrijfblokken

Gebruik bijvoorbeeld de werkvorm 'Creatieve sessie'

Stappenplan voor uitvoering

- De droomsessie kan worden gestart met de resultaten uit een spiegelbijeenkomst.
- Onder begeleiding bepalen de deelnemers hoe de HSV er in de ideale situatie uit ziet. Je kunt dit voor de HSV in zijn volle breedte doen, maar ook per thema (viswater, wedstrijden, activiteiten, maatschappelijk gezicht, jeugd, controle).
- Een ideaalbeeld kan zijn: de HSV heeft over vijf jaar voldoende betrokken vrijwilligers voor alle commissies of een perfect jeugdviswater in het dorp. Je gaat op zoek naar welke voorwaarden, in termen van gedrag, nodig zijn om die droom te verwezenlijken. Voor meer betrokken vrijwilligers is het wellicht nodig om de leden actiever te betrekken bij de verenging en/of de status van vrijwilligers te verbeteren. Voor een perfect jeugdviswater zijn goede vangsten, veilige oevers, maar misschien ook een goede jeugdgerichte promotie en begeleiding nodig. Net als bij de spiegelbijeenkomst geldt dat het bespreken van de droom de ontwikkeling richting de droom in gang zet.
- Je kunt de droom (creatieve sessie: alles kan) met de deelnemers vertalen naar haalbare doelen. Dit levert automatisch een actielijst (maatregelen) op.
- Laat de groep bepalen wat wanneer kan worden opgepakt, wie wat gaat doen, wanneer en wat daar voor nodig is. Geef hierbij aan welke vormen van ondersteuning beschikbaar zijn in de vorm van opleidingen, programma's, advies en hulpmiddelen uit de HSV service.
- Benut het enthousiasme uit de spiegelbijeenkomsten en droomsessies. Ondersteun enthousiastelingen die voorbeeldgedrag laten zien en zo de ontwikkeling richting de droomsituatie in gang zetten. Geef aan dat het van belang is om open te staan voor ideeën van buiten.

Aandacht en Doelen Stellen

Kenmerken

Doel: Bewustwording van de kracht van (gezamenlijke) doelen stellen

Aantal personen: 4 – 20

Tijdsduur: 15 min

Stappenplan voor uitvoering

- Geef de volgende instructie: "Kijk 30 seconden rond in deze ruimte. Ik ga jullie daar dadelijk vragen over stellen".
- Laat de deelnemers na 30 seconden hun ogen sluiten en stel een aantal vragen, zoals:
 - Hoeveel gele dingen zijn er?
 - Hoeveel stoelen staan er in de ruimte?
 - Wat is de kleur van mijn broek?
- Laat de deelnemers hardop antwoorden: de antwoorden zullen sterk verschillen en veelal fout zijn. Laat ze de ogen weer openen en bespreek na:
 - Hoe komt het dat je de antwoorden niet weet?
 - Hoe was het gegaan als de opdracht was geweest: "hoeveel gele dingen zie je in deze ruimte?" Dan had je een doel gehad en dat doel had je kunnen bereiken. Misschien had je niet alle gele dingen gevonden, maar in ieder geval veel meer dan nu.
- Conclusie: Als je een doel stelt, bereik je veel meer. Een doel geeft richting en energie.

Waar sta ik op dit moment?

Kenmerken

Doel: Creatieve afsluiting waarbij deelnemers tekenen hoe ze er nu voorstaan

Aantal personen: 4 – 12

Tijdsduur: 45 min

Stappenplan voor uitvoering

- Teken als begeleider een grote hand op een flipover-vel en schrijf deze vragen erbij:
 - Duim : waarvan heb je de bevestiging gekregen dat je het goed doet?
 - Wijsvinger: waar wil ik naar toe? Wat wordt mijn richting?
 - Middelvinger: wat ga ik vanaf morgen niet meer doen?
 - Ringvinger: ik blijf trouw aan... welke waarden?
 - Pink: waar ben ik klein in? Wat heb ik nog te leren?
- Laat alle deelnemers hun eigen hand tekenen op een flipover-vel en de vragen invullen.
- Nadat alle deelnemers dit voor zichzelf hebben opgeschreven, lezen ze het aan elkaar voor.
- Daarna mogen de deelnemers op gekleurde post-its een opsteker, advies, dank, feedback, positieve boodschap schrijven voor een ieder in de groep en op het flipover-vel om de getekende hand van de ander plakken, zodat het een kleurig geheel wordt.

Speel de tegenpartij

Kenmerken

Doel: Deelnemers verdiepen zich in (de motieven en argumenten van) de tegenpartij en leren daarmee hoe hierop te anticiperen.

Aantal personen: 4 – 12

Tijdsduur: 30 min

Benodigdheden: flipover met stift

Stappenplan voor uitvoering

- Vraag alle deelnemers personen of functies te noemen met wie ze in conflict zijn of zouden kunnen komen en schrijf dit op een flip over.
 - Kies met de groep (handstemmen) de interessantste of meest uitdagende 'tegenstander' uit en vraag de deelnemers om een top 3 te maken (liefst in één woord of zin) van wat deze persoon of functie tot een tegenstander maakt. Laat iedere deelnemer zijn belangrijkste punt noemen en schrijf er maximaal tien op een flip over.
 - Vraag één deelnemer om deze 'tegenrol' te spelen; de rol van de persoon met wie hij vanuit zijn functie mogelijk in conflict kan komen: kritisch gemeenteraadslid, kritische journalist, kritische leerkracht of ouder, ontevreden wedstrijdvisser, boze karpervisser, etc.
 - Geef de deelnemer de nodige rolinformatie en zorg dat hij z'n rol serieus neemt.
 - De begeleider of een acteur speelt de normale rol van de deelnemers. Afhankelijk van het effect dat je wilt sorteren speel je deze de rol goed, neutraal of belabberd.
 - Vraag na afloop aan de deelnemer en de rest van de groep of het gelukt is zich in de tegenrol in te leven en wat hen dat oplevert.
-

Werkvorm voor Plezier (Energizer)

“Ja, maar ...”

Kenmerken

Doel: Grappig omgaan met de ‘ja-maar’ types in je vereniging of commissie

Aantal personen: 4 – 12

Tijdsduur: 30 min

Stappenplan voor uitvoering

- De begeleider vraagt 2 vrijwilligers om mee te doen en de stoelen iets naar elkaar te laten draaien. De rest van de deelnemers luistert.
- Instructie naar de 2 deelnemers: “Stel, jullie mogen een uitje bedenken voor je commissie en je krijgt een zak geld (budget) mee om iets leuks te gaan doen. Jullie zitten nu bij elkaar om het hierover te hebben”.
- 1ste ronde van het gesprek: “Eén van jullie brengt een idee in voor dit uitje en de ander reageert op elk voorstel met: “Ja, maar...”
- Het gesprekje loopt en de anderen observeren.
- Na een paar minuten merk je als begeleider dat het gesprek stroef gaat verlopen en de sfeer en energie eruit gaat, stop dan het gesprek.
- De begeleider bespreekt met de groep na en zet op een flipover-vel “Ja, maar...” en brainstormt wat er gebeurde, qua inhoud, sfeer, emotie, etc. (TEGEN of IK gericht gedrag volgens de Roos van Leary).
- 2de ronde van het gesprek: De begeleider vraagt twee nieuwe vrijwilligers, de opdracht blijft dezelfde. “Eén van jullie brengt een idee in voor het uitje, alleen reageert de ander nu met “Ja, en...”
- Het gesprekje loopt en de anderen observeren.
- Na een paar minuten merk je als begeleider dat het gesprek veel soepeler en energiever loopt en dat er wordt gelachen. Stop dan het gesprek.
- De begeleider bespreekt na en zet op hetzelfde flipover-vel “Ja, en...” en brainstormt met de groep wat er nu gebeurde, qua inhoud, sfeer, emotie, etc. (SAMEN of WIJ gericht gedrag volgens de Roos van Leary).

