HANDLEIDING -TALENT IN TRANSIT-

Introductie
De medewerkers van de HRBS gaan samen op reis en begeleiden hun studenten naar het volgende station. Dit is het eindpunt van de onderwijstrein waarna de studenten zelfstandig hun route zullen vervolgen. Dit eindstation is een vraagstuk uit het werkveld. Een project waarin de studenten alles kunnen leren wat ze nodig hebben om zelfstandig hun ontwikkelingsreis te vervolgen. Om de trein te laten rijden naar het vraagstuk moeten de medewerkers met elkaar samenwerken. Om die samenwerking tot stand te brengen voeren zij een goed gesprek waarin ze mogelijkheden verkennen en hun wensen en voorwaarden bespreekbaar maken. Het doel is om alle seinen op groen te krijgen. Wanneer dit lukt ligt er de basis voor een samenwerkingsplan. De trein mag dan gaan rijden.

Een overzicht van de spelonderdelen.

6 Wagonkaarten
1 Grote machinistkaart
4 Thema machinistkaarten (Leiderschap, Betekenis Economie, Circulaire Economie, Digital)
1 Vraagstuk kaart
8 Voorbeeld Vraagstuk kaarten
6 Checklists
6 Seinkaarten
2 Conducteurskaarten
1 Dobbelsteen

Spelverloop

Programma afbakenen - tijdsduur: max. 3 minuten
De spelers spreken met elkaar af op welk semester zij dit gesprek toespitsen.

Thema machinisten - tijdsduur: max. 3 minuten
De spelers kiezen samen voor twee thema machinisten. De spelers leggen de machinisten op de grote machinist kaart in het midden van de tafel. Een van de thema's is leidend voor het vraagstuk. Dat thema leg je op de plek van 'hoofdmachinist'.
De thema machinisten zijn essentieel voor de wijze waarop er naar een vraagstuk in het werkveld gekeken wordt. De kruisbestuiving tussen de thema's is daarbij belangrijk. Waar raken de thema's elkaar? Waar kunnen ze elkaar versterken?

Vraagstuk bepalen - tijdsduur: max. 5 minuten
De spelers overleggen samen welk vraagstuk uit het werkveld ze als uitgangspunt nemen voor het gesprek.
De manier waarop de spelers dit doen hangt af van het scenario:
1. De spelers zitten voor het eerst bij elkaar en moeten elkaar nog beter leren kennen. In deze situatie is het aan te raden om een voorbeeld vraagstuk te gebruiken dat bij een hoofd thema hoort.
2. De spelers hebben vaker interdisciplinair samengewerkt en/of vergelijkbare gesprekken gevoerd. Zij brengen zelfstandig een vraagstuk in uit het werkveld dat aansluit op één van de vier thema's. Ze schrijven kernachtig op een post-it wat dit vraagstuk inhoud (Om welk bedrijf gaat het en voor welk probleem zoeken zij een oplossing bij de HRBS?). Eventueel maken ze gebruik van de de voorbeeldvraagstukken om op een idee te komen.
3. Een Thema regisseur krijgt een vraag binnen vanuit het werkveld en benadert collega's van diverse opleidingen om mogelijkheden te onderzoeken. In dit geval staat het leidende thema vast en brengt de thema regisseur de opgave in.

Materialen verdelen
Verdeel nu de wagonkaarten en de checklists over spelers. 1 speler neemt de dobbelsteen en dobbelt om de 2 conducteurskaarten te verdelen. De conducteurskaarten gaan naar de spelers met hetzelfde nummer als waar de dobbelsteen op eindigt. In principe wordt er 2 keer gedobbeld. Tenzij de 2e keer het getal hetzelfde is, dan rolt de speler de dobbelsteen nog een keer. De spelers met een conducteurkaart leiden het gesprek in goede banen. Zij houden de tijd in de gaten, zorgen ervoor dat iedereen aan bod komt en dat het gesprek over het onderwerp blijft gaan.

Consensus - tijdsduur: max. 3 minuten
Voor het gesprek start checken de spelers of iedereen dezelfde definitie heeft van begrippen die genoemd zijn. Bijvoorbeeld: bedoelen we hetzelfde als het over 'circulariteit' gaat?

Het gesprek - tijdsduur: max. 60 minuten
De spelers hebben een uur de tijd om een gesprek te voeren over samenwerking op het vraagstuk binnen het gekozen thema. De spelers gebruiken hun wagonkaart om hun ideeën te verzamelen. Ze schrijven hun ideeën op post-it's en plakken deze op hun kaart. Daarmee brengt elke speler de eigen voorwaarden en wensen met betrekking tot het

vraagstuk in kaart. Tijdens het gesprek kan men de checklist inzetten als een hulpmiddel om ervoor te zorgen dat jouw wagon voldoet aan al jouw wensen en voorwaarden.

Seinkaarten
Na een uur is het tijd om de stand op te maken. De spelers leggen hun seinkaart op het daarvoor bedoelde kader van de wagonkaart. Als een speler voldoende mogelijkheden ziet om op het vraagstuk te kunnen samenwerken dan legt hij het sein op groen. Is dit niet het geval (bijvoorbeeld; er zijn te weinig raakvlakken waardoor het niet relevant is voor mijn studenten) dan legt hij het sein op rood. Wanneer alle spelers het sein op groen leggen mag de trein gaan rijden. Er ligt in de basis een samenwerkingsplan klaar.

Extra gespreksronde - tijdsduur: max. 30 minuten
Wanneer 1 of meerdere spelers het sein op rood leggen is het tijd voor een extra gespreksronde.
Deze duurt maximaal 30 minuten. In deze ronde onderzoeken de spelers onder welke voorwaarden de spelers met een rood sein alsnog mee willen doen. De spelers onderzoeken of het kader waarbinnen het vraagstuk geformuleerd is aangepast kan worden.
Het is aan het eind van het spel mogelijk dat er seinen op rood blijven liggen. In dat geval kan de trein niet vertrekken. De spelers die hun sein op rood laten liggen ‘koppelen af’. Oftewel: een samenwerking op het vraagstuk is in deze groepssamenstelling niet mogelijk. Dit is een legitieme uitkomst van het spel die je kunt beargumenteren. De spelers die hun sein op groen hebben gelegd kunnen in een nieuwe gespreksronde wel met elkaar verder.
Als alle seinen toch op groen liggen mag de trein alsnog gaan rijden.

Tot slot
Maak aan het eind van het spel een foto van het eindresultaat.