

# Voor één dag koning zijn



## WERKVORM 3 VAN INSPIRATIE

### DOEL

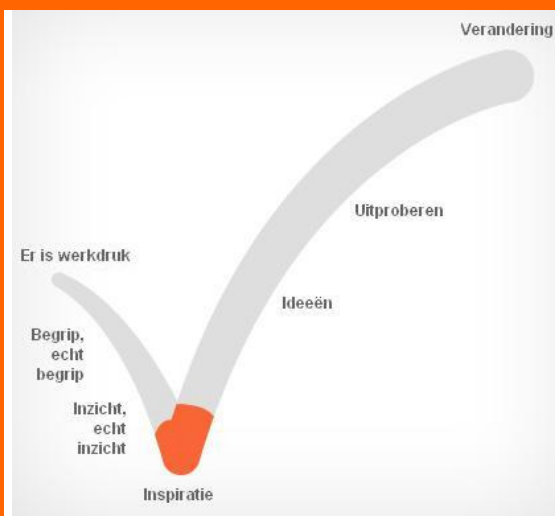
- Individuen in contact brengen met wat ze écht graag willen doen.

### TIJD

- 30-45 minuten

### NODIG

- Een groep collega's, mag een heel team zijn. Eén persoon is procesbegeleider en vertelt wat de bedoeling is, bewaakt tijd, etc.
- Werkt goed als deelnemers inzicht in eigen werkdruk en werkplezier hebben gekregen.
- Flapover en memo-velletjes (post-its).



### WERKWIJZE

- De procesbegeleider stelt de volgende vraag aan de groep: 'stel, elk van jullie is morgen voor één dag koning/koningin. Je mag met je scepter zwaaien en drie dingen hier op school veranderen. Het eerste wat je verandert is iets aan jezelf. Het tweede dat je verandert is iets aan je collega's. En het derde wat je verandert is iets aan anderen in de school. Wat zou je aanwijzen, wat zou er morgen dan anders zijn?'
- Deelnemers schrijven hun ideeën op 3 verschillende velletjes (post-its) op. Wisselen eerst in groepjes van drie à vier personen uit wat ze hebben bedacht. Hangen erna hun blaadjes op enkele grote flapovers in 3 kolommen: zelf – samen – anderen.
- Deelnemers scoren hun eigen ideeën vervolgens met +, +/- en – voor wel, misschien en geen invloed op het bereiken van dit idee (elk mag alleen het eigen idee scoren, elkaar uitdagen en bevragen mag wel). Terwijl ze dat doen bekijken ze ook de ideeën van de andere deelnemers.
- In dezelfde kleine groepjes kiezen ze vervolgens elk of samen één of meerdere ideeën die ze willen uitwerken tot plannen en acties.