



Congres Risico Platform Overheden

Navigeren in een veranderende omgeving



10 oktober



Jaarbeurs, Utrecht

SCENARIO GAME

Van theorie naar praktijk:
Scenario's voor de toekomst.



Even voorstellen

- Ellen van Minnen
 - Strategisch adviseur
 - Sociaal geograaf
- Rosalie Porte
 - Concerncontroller
 - Bedrijfswetenschapper/
Bedrijfseconoom
 - Voorzitter RPO

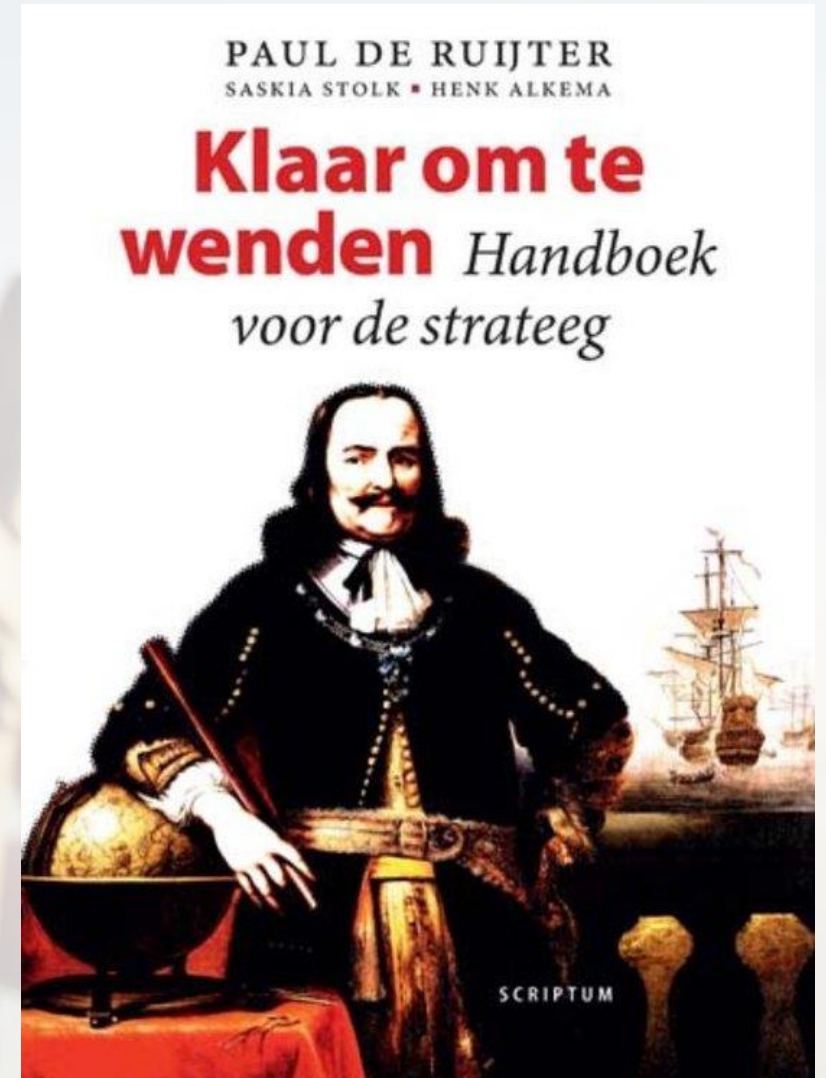


Programma

- Stukje theorie en speluitleg (15 minuten)
- Aan de slag (25 minuten)
- Afsluiting (5 minuten)

Stukje theorie

“Door scenario’s te gebruiken mobiliseer je de kennis en het voorstellingsvermogen die al aanwezig is in de organisatie. Zo maak je dromen en nachtmerries bespreekbaar en spreek je naast de ratio van medewerkers ook emoties aan. Het maken van scenario’s is geen doel op zich; het is een hulpmiddel om informatie te structureren en betekenis te geven zodat mensen in de organisatie wijzere beslissingen kunnen nemen. Scenario’s geven bijvoorbeeld beter inzicht in toekomstige risico’s, maar ook in onverwachte kansen.”



Stukje theorie

Strategievorming is geen analytische methode, maar een participatief ontwerpproces in de vorm van strategische conversaties. Daarbij onderscheiden we acht onderwerpen: missie en succesverhaal, omgevingsverkenning, mogelijke toekomstige situaties (scenario's), visie, handelingsopties en routekaart.

In dit spel focussen wij ons op de mogelijke toekomstige situaties: de scenario's.



Stukje theorie

Een strateeg (afgeleid van het Oudgriekse woord strategos) is iemand die bepaalt welke strategie (te volgen lijn, gebaseerd op missie en visie) er gevolgd wordt, rekening houdend met de verre toekomst.

Maar hoe kan je rekening houden met de verre toekomst?
En... hoe krijg je iedereen mee in die gedachten?

Iets wat niet in de lijn der verwachting ligt, is soms lastig te doordenken.

Dit spel helpt/dwingt je om dit toch te doen.

Speluitleg

Doel van het spel:

Inzicht te krijgen in de (extreme) mogelijke scenario's. En in de kansen, bedreigingen en gevolgen die daar bij komen kijken. Het helpt te bepalen waar je nu staat, waar je naar toe wilt en hoe je daar kunt komen.

De uitkomsten zijn geen antwoord op een probleem.

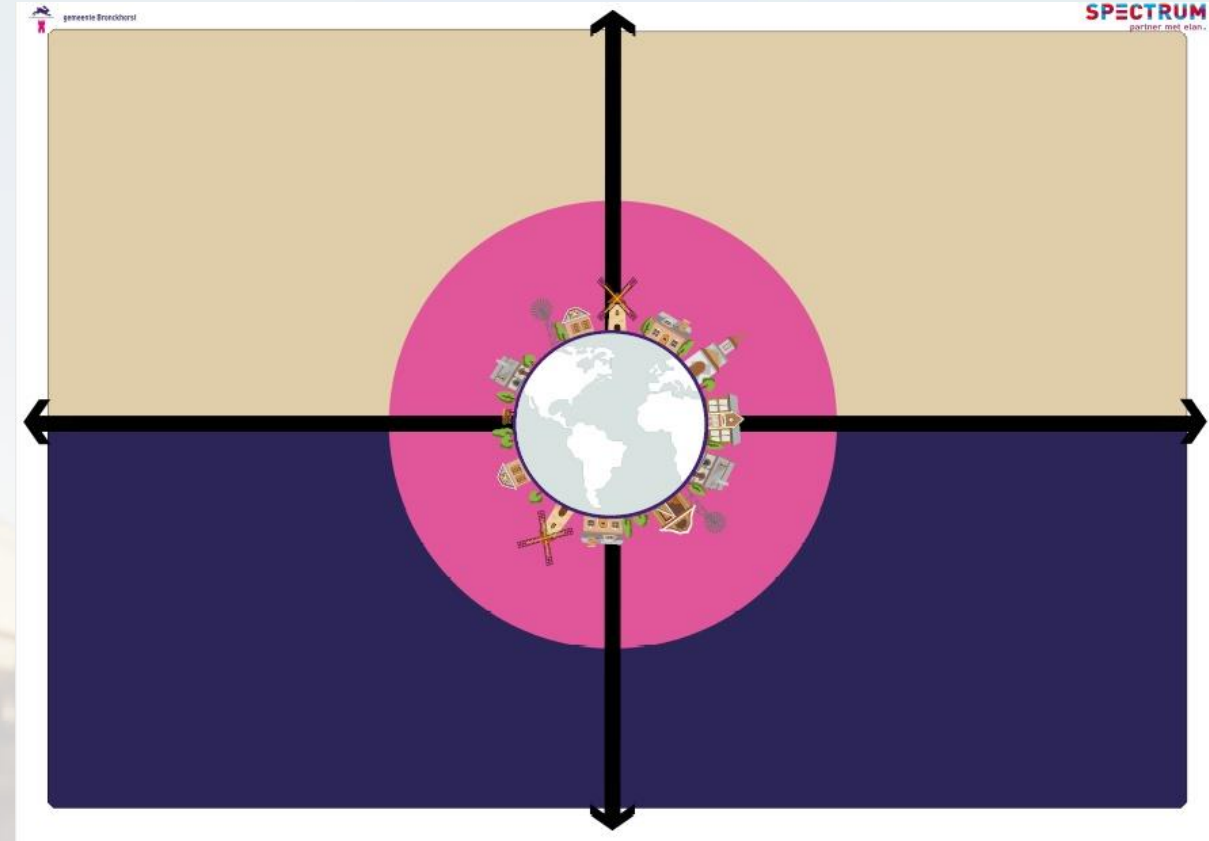
→ speelveld, richting, inzicht en uitzicht.

Uitgangspunt: twee onzekere factoren

Speluitleg

Wat heb je nodig?

- Een speelbord (of whiteboard, flapover, stoepkrijt...)
- Kansen-, bedreigingen-, en gevolgenkaartjes (of groene, rode en oranje/gele post-its)
- Een pion, bekertje of item om op het speelbord te kunnen plaatsen.



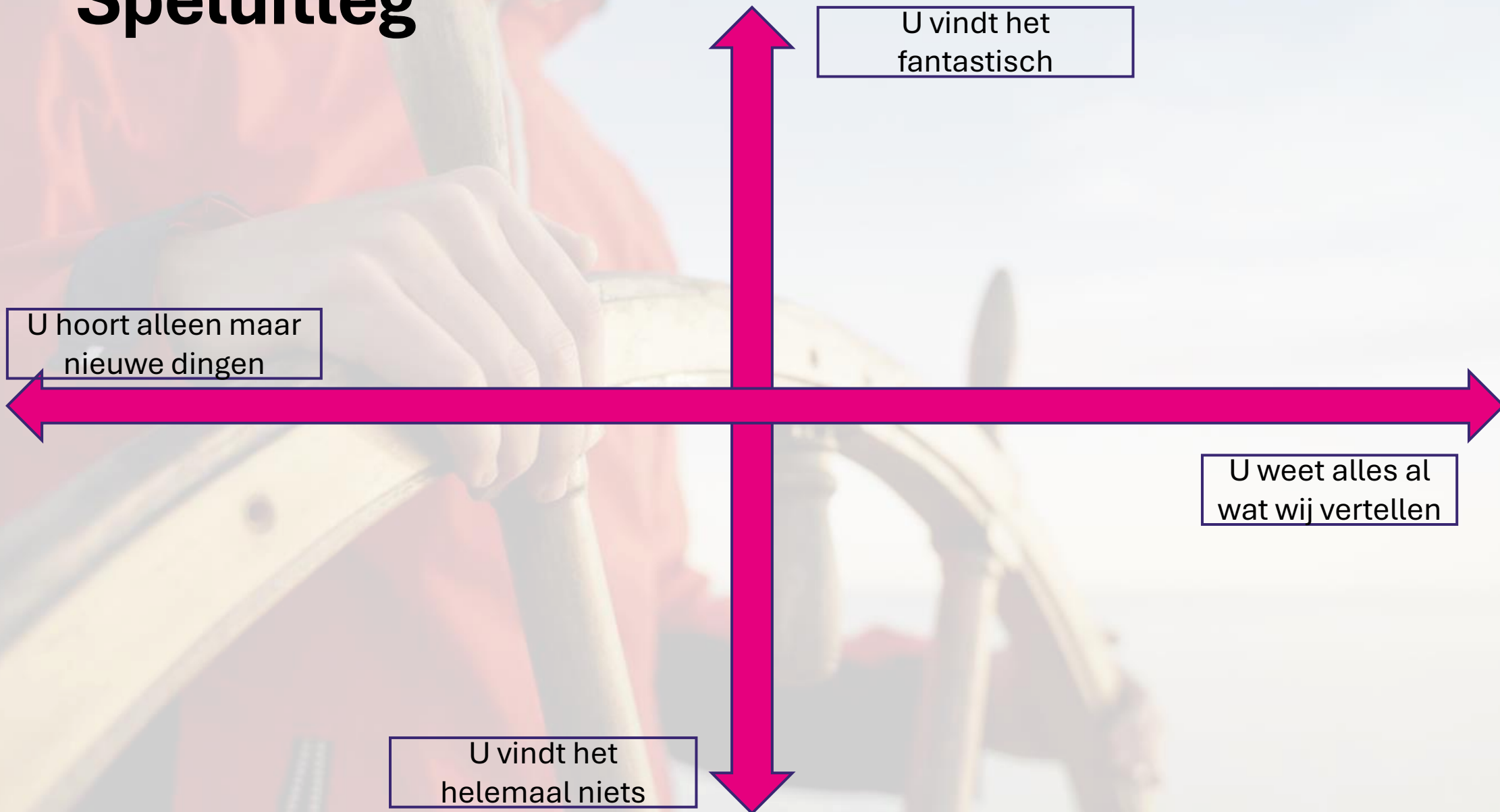
Speluitleg

2 onzekere factoren in een project/
proces of programma maken een
kwadrant



Zo zijn wij bijvoorbeeld onzeker in
dit proces op met name twee
onderdelen: Wat **vindt** u er van?
En is het niet allemaal **al bekend**
wat wij vertellen?

Speluitleg



Speluitleg

U vindt het fantastisch

1. Iedereen is voldaan:
een zinvolle workshop met nieuwe tools die u echt gaat inzetten.

2. Een stimulans voor uw enthousiasme: een bevestiging van iets wat u graag inzet.

U hoort alleen maar nieuwe dingen

U weet alles al wat wij vertellen

3. Wat de boer niet kent:
onbekende informatie die niet bij u past. U gaat hier waarschijnlijk niets mee doen.

4. Oud nieuws:
alles wat wij vertellen was al bekend en u bent er niet enthousiast over. U gaat hier waarschijnlijk niets mee doen.

U vindt het helemaal niets

Aan de slag

Hand-out met speluitleg

We gaan stap 1 doen

Graag horen we uw uitkomsten via de mentimeter (toelichting volgt) en deze delen we later met u.



SCENARIOGAME

Van theorie naar praktijk, scenario's voor de toekomst

Rosalie Porte en Ellen van Minnen

Speluitleg

Stap 1 Scenario's

Kies een scenario en beschrijf wat er in dat scenario gebeurt:

Scenario	Hoe ziet dit scenario er uit?

Wat zijn de kansen, bedreigingen en gevolgen van dit scenario?

Kansen	Bedreigingen	Gevolgen

Stap 2 Positionering

Waar sta je nu als gemeente of organisatie?

→ Positioneer dat op het speelveld

Waar wil je naar toe ontwikkelen als gemeente of organisatie?

→ Positioneer dat op het speelveld

Kies eventueel nog aanvullende plekken zoals

Waar stonden we vroeger; interessant als er al een verandering in gang is gezet.



www.bronckhorst.nl



gemeente Bronckhorst

Aan de slag

2 onzekere factoren:

1. Financiële onzekerheid (ravijnjaar + complexiteit vraagstukken + nieuwe kabinetsplannen)

→ We dichten de gaten om te komen tot een sluitende begroting

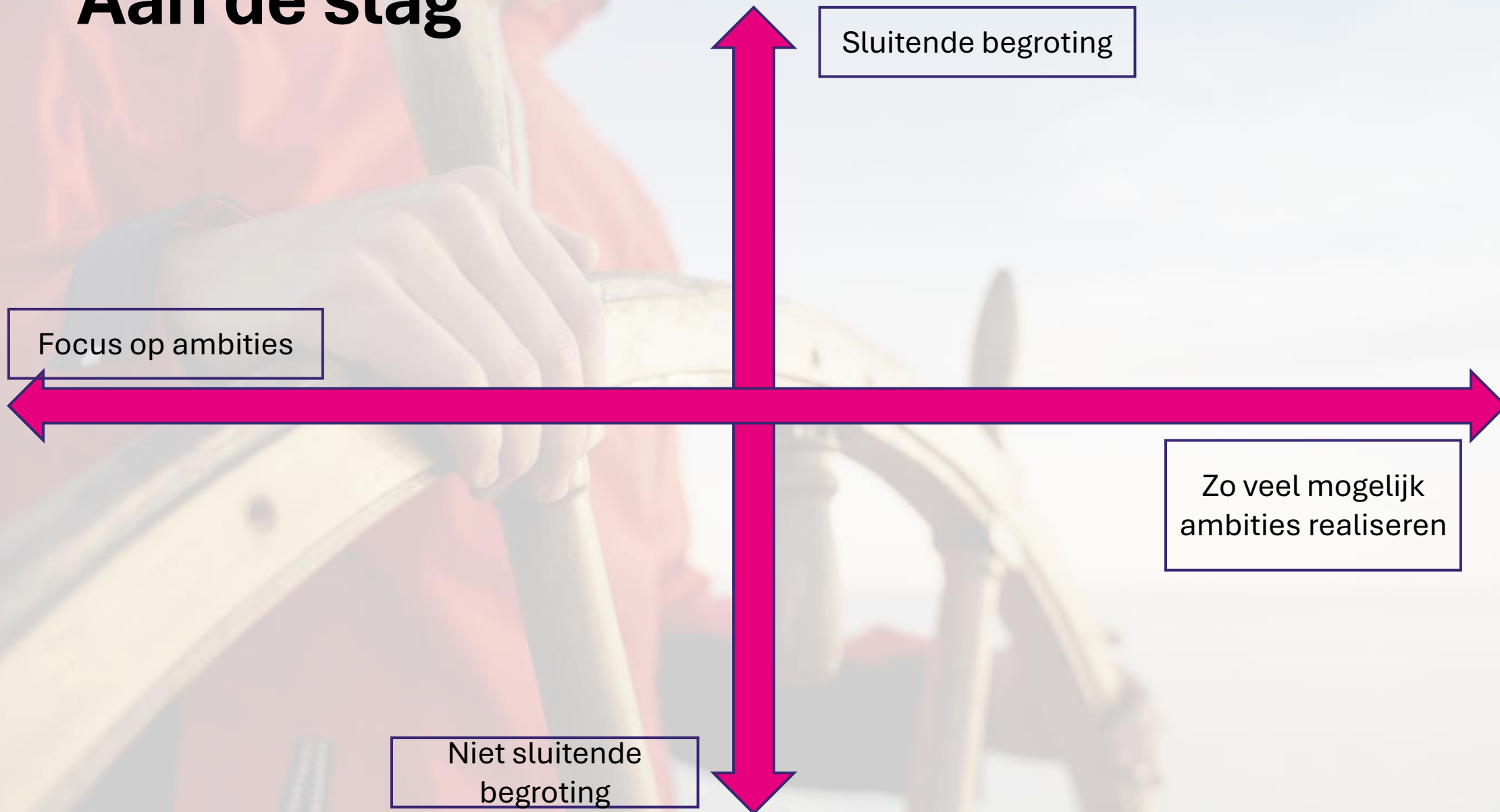
← We laten een gat in de begroting en gaan er vanuit dat het Rijk over de brug komt.

2. Hoe gaan we om met de vele vraagstukken en ambities vanuit de diverse overheidslagen?

→ Focus op specifieke ambities

← Zoveel mogelijk ambities realiseren

Aan de slag



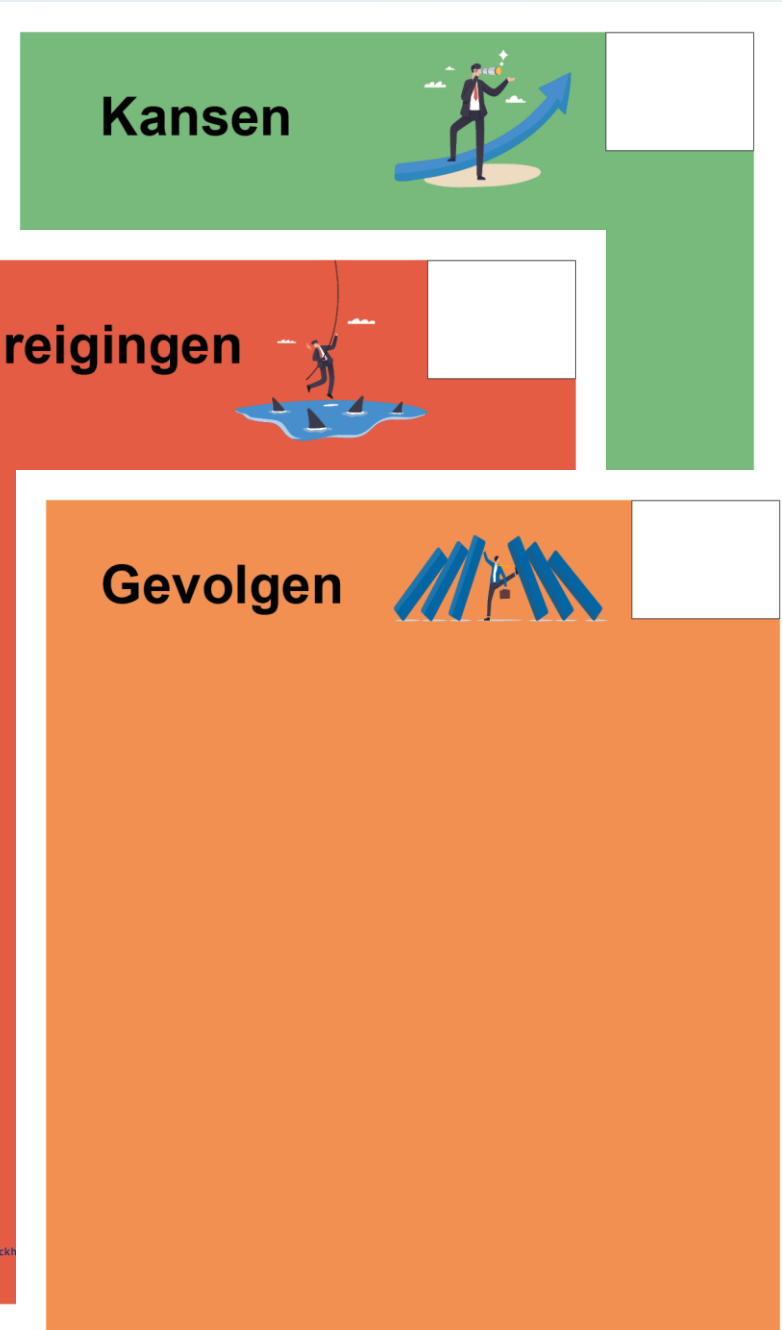
Stap 1 Scenario's (groepjes)

Kies/krijg een scenario
- Beschrijf het scenario.

VRAAG	ANTWOORD
Wat gebeurt er in dit scenario?	
Wie zijn de relevante/betrokken doelgroepen?	
Waar speelt dit scenario zich af?	
Wanneer speelt dit scenario zich af?	
Waarom is dit scenario relevant?	

Stap 1 Scenario's (groepjes)

- Leg de volgende kaarten in het vlak Van het scenario:
 - Welke kansen biedt dit scenario? (groen)
 - Welke bedreigingen biedt dit scenario? (rood)
 - Wat zijn de gevolgen van dit scenario? (oranje/geel)
- Presenteer het scenario



Aan de slag

Sluitende begroting

1

Menti.com:
8924 6970

2

Menti.com:
7956 6705

Focus op ambities

3

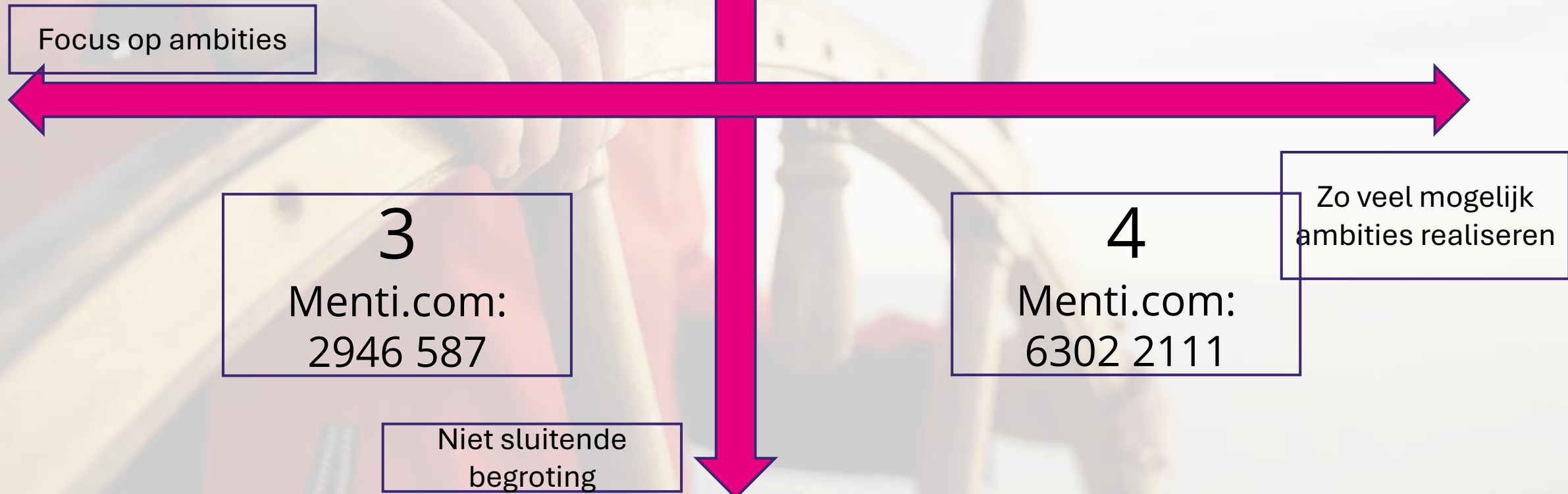
Menti.com:
2946 587

4

Menti.com:
6302 2111

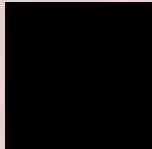
Zo veel mogelijk
ambities realiseren

Niet sluitende
begroting



Stap 2 Positionering (plenair)

Bepaal met elkaar wat de huidige situatie is ten opzichte van de scenario's



Bepaal met elkaar welke kant we op willen schuiven ten opzichte van de huidige situatie (kan naar verschillende richtingen vanuit verschillende invalshoeken)



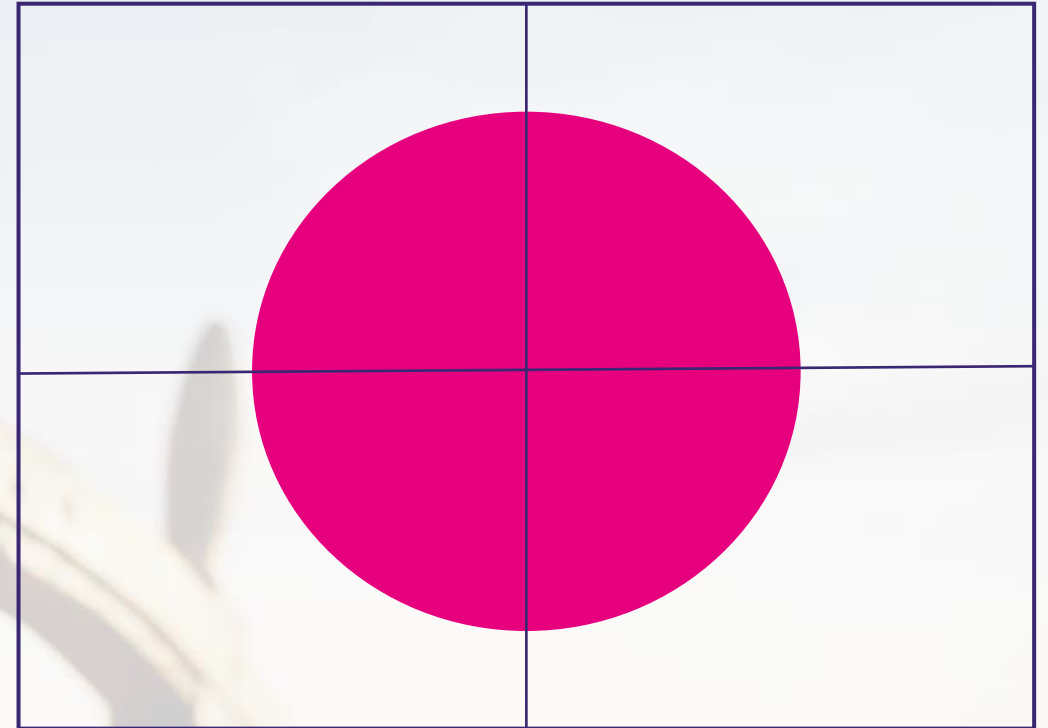
Eventuele tussenrondes

- Bedenk een item dat past in jouw scenario
- Kies 3 relevante trends en ontwikkeling kaarten per scenario
- Bedenk wat de public voice vindt van jouw scenario

Stap 3 Cirkel van invloed (groepjes)

Leg de kaartjes op het invloedbord
in je scenariovak

- Waar ligt de invloed van de gemeente of organisatie?
 - In de cirkel gemeente/organisatie
 - Buiten de cirkel andere partijen
- Vul in welke andere partijen invloed hebben
 - Is indirecte invloed van de gemeente/organisatie mogelijk? (stimulering, inspiratie, sturing)



Stap 4 Vergelijken (plenair)

- Presenteer de bevindingen uit stap 3
- Vergelijk de scenario's:
 - Zijn er kansen, bedreigingen of gevolgen die overeenkomen?
 - Zijn er overeenkomsten bij de invloed van de gemeente/organisatie tussen de scenario's?
 - Op welke wijze kan er gestuurd worden?
- Wat is een gewenste oplossingsrichting voor jouw scenario?

Stap 4 Vergelijken (groepjes plenair)

- Kies uit stap 3 één meest waarschijnlijke kans en bedreiging om uit te werken
- Beantwoord de volgende vragen:
 - Wat is de werkelijke opgave?
 - Wat zijn de belangrijkste factoren voor succes?
 - Wat zijn de leidende principes voor ons handelen?
- Presenteer dit aan de anderen.

Afronding/ afsluiting

Bespreek met elkaar de volgende zaken:

- Wie kunnen er nog meer meedenken?
- Welke informatie hebben we nodig?
- Welke kaders zijn al gesteld/welke afspraken zijn al vastgelegd?
- Welke kaders/afspraken moeten we vastleggen voor het vervolg?

Maak alle deelnemers mede-eigenaar van zijn of haar activiteit in de systeemwereld en rol in de leefwereld.

U vindt het fantastisch

Iedereen is voldaan:

1

Een stimulans voor uw enthousiasme:

2

U hoort alleen maar nieuwe dingen

U weet alles al wat wij vertellen

Wat de boer niet kent:

3

Oud nieuws:

4

U vindt het helemaal niets