

Handleiding leiderschapspel

Oefen met leiderschapsdilemma's in een beheersmatige context

Doel van het spel

- › Faciliteert onderlinge discussie en intervisie tussen brandweerleiders (beginnende ploegchefs).
- › Gebaseerd op casussen en dilemma's uit de eigen praktijk van de deelnemers, én op onderzoek naar leiderschap in de brandweer.
- › Sluit aan op de organisatie, structuur, taakomgeving, cultuur en mensen van de brandweer.
- › Helpt actuele uitdagingen en casussen op te halen voor verdere onderwijs-ontwikkeling.

Spelonderdelen

Casuskaartjes

Aan het begin van het spel kiest iedere speler een leiderschapscasus uit de eigen dagelijkse praktijk. Belangrijk is dat je deze casus mag delen met je medespelers.

Vul over deze casus de vragen op het casuskaartje in. Dit kaartje vormt het persoonlijke startpunt van het spel.



Casuskaart

Beschrijf de situatie

- > Wat speelt er?
- > Wie zijn erbij betrokken?
- > Wat is het gedrag van betrokkenen?
- > Wat is het effect van dit gedrag?

Wat is de gewenste situatie?

Wat maakt de casus voor jou ingewikkeld of spannend?

Leiderschapsstrategie-kompas

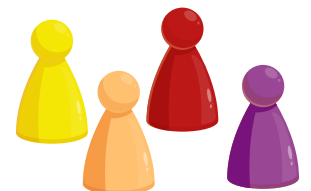
Het kompas laat zien welke richtingen je met leiderschap kunt inslaan om een casus op te lossen. Vaak vraagt een casus om meerdere acties, die bovendien in een bepaalde volgorde het meest effectief zijn. Denk bijvoorbeeld aan: eerst rugdekking zoeken, daarna iemand aanspreken. Daarnaast kun je variëren in hoe stevig je de actie inzet. Je kunt iemand met een luchtig grapje laten merken dat bepaald gedrag niet gewenst is, maar je kunt er ook voor kiezen iemand voor de hele groep aan te spreken. Hoe verder 'naar buiten' je gaat op het kompas, hoe steviger de actie.



Actiepienonen

Met de actiepienonen maak je zichtbaar welke strategie jullie kiezen. De pionnen zijn genummerd om de volgorde van jullie acties duidelijk te maken (pion 1 = stap 1, pion 2 = stap 2, enzovoort).

Plaats de pion dicht bij het midden van het kompas als jullie de actie subtiel willen inzetten. Hoe verder je de pion naar de rand schuift, hoe krachtiger of steviger de actie wordt uitgevoerd.



Plottwistkaartjes

De plottwistkaartjes gaan over elementen uit de brandweercultuur die leiderschap beïnvloeden. Afhankelijk van de gekozen casus kunnen verschillende elementen een rol spelen, zoals de familiecultuur of de grote passie en betrokkenheid binnen het korps.

Iedere speler krijgt een stapeltje plottwistkaartjes. Tijdens het bepalen van de strategie kun jij op ieder moment een kaart inzetten. Daarmee zorg je dat dit cultuurelement wordt meegenomen in de strategie – én dat er soms wat zand in de motor komt.



Ervaringskaartjes

De ervaringskaartjes gaan over acties die spelers eerder hebben ondernomen in een vergelijkbare situatie. Het zijn persoonlijke voorbeelden van wat iemand heeft geprobeerd – en wat werkte (of juist niet). Deze ervaringen bieden waardevolle inzichten die kunnen helpen bij het verkennen van de casus.

Iedere speler krijgt een stapeltje ervaringskaartjes. Tijdens het bepalen van de strategie kun jij op ieder moment een kaart inzetten. Daarmee breng je een concreet voorbeeld in dat niet op het spelbord past, maar wel relevant is. Vanaf dat moment mogen jij en je medespelers deze ervaring gebruiken als inspiratiebron voor het verder verkennen van de casus.

Ervaringskaart

Welke stap heb jij in een vergelijkbare situatie gezet?

Wat was het effect van deze actie?
Op jezelf, op de rest van de ploeg of juist op de situatie?

Instructie

1. Kies een eigen casus

Bedenk voor jezelf een typische leiderschapscasus uit jouw dagelijkse praktijk als postcommandant of ploegchef, waarover jij met je medespelers wilt sparren. Let op: het moet een 'echte' casus zijn die jij hebt meegemaakt.

2. Vul over deze casus een casuskaart in

Je hoeft alleen maar de vragen te beantwoorden. Dit wijst zich vanzelf.

3. Bepaal gezamenlijk welke casus jullie het eerste gaan spelen

4. Verdeel de plottwistkaarten die bij de casus horen

Verdeel de plottwistkaarten blind onder jezelf en je medespelers, afhankelijk van de thema's die op de intervisiekaart zijn aangekruist. Lees de plottwistkaarten kort door.

5. Bepaal gezamenlijk een strategie

Bespreek samen wat de eerste stap op het leiderschapskompas moet zijn. Zet hiervoor een pion neer. De plek van de pion laat zien hoe stevig je het leiderschapsgedrag inzet:

- > Dichter bij het midden = subtieler, zachter
- > Verder naar buiten = krachtiger, strenger

Herhaal dit net zo lang tot de inbrenger van de casus de casus als 'opgelost' beschouwt.

6. Speel een plottwist

Je kunt op ieder moment een plottwistkaart inzetten, wanneer jij denkt dat dit cultuurelement invloed kan hebben op het verloop van de casus. Vanaf dat moment moeten jij en je medespelers de plottwist meenemen in jullie verdere strategie.

7. Speel een ervaringskaart

Wees hiermee spaarzaam, maar net als een plottwistkaart kun je ook op ieder moment een ervaringskaart inzetten. Een ervaringskaart zet jij in wanneer jij een soortgelijke ervaring hebt gehad in het verleden en daarin een actie hebt ondernomen die je niet op het spelbord kwijt kunt. Door deze ervaring te delen, geef je de groep een nieuw perspectief: wat werkte (of juist niet), en waarom. Vanaf dat moment mogen jij en je medespelers deze ervaring gebruiken als inspiratiebron voor het verder verkennen van de casus.

8. Hebben jullie de casus uitgespeeld?

Vul de reflectie op de achterzijde van de casuskaart in!