

Awareness game Ondernemen



Ondernemend zijn wordt steeds belangrijker. Maatschappelijk wordt er steeds meer waarde gehecht aan zelfstandigheid, flexibiliteit en verantwoordelijkheid nemen. Werkgevers geven de voorkeur aan medewerkers met een ondernemende houding. Een ondernemende houding helpt om mogelijkheden te zien en ook daadwerkelijk te realiseren.

Door zich een ondernemende houding eigen te maken, leert een student zelf richting te geven en heeft hij meer plezier in wat hij doet. Buiten kaders denken, kansen zien, op mensen afstappen, een netwerk onderhouden en initiatief nemen; daar komt hij verder mee!

Doel van de awareness game

Studenten bewust maken van ondernemende kwaliteiten in zichzelf en in medespelers.

Leeruitkomst

Student weet welke kwaliteiten bij een ondernemende houding horen en heeft een idee gekregen in hoeverre hij/zij hierover beschikt.

Programma

Deel 1 Wat is ondernemend?

Duur: 1 uur en 15 minuten

Aanwezig: een ondernemer (bij voorkeur uit werkveld van de opleiding), minimaal 1 docent per klas

Docent introduceert het programma.

Belangrijke aandachtspunten: uitleg belang ondernemende houding, intrapreneurship naast entrepreneurship (denken in kansen en mogelijkheden, zelf initiatief etc., dit verwacht een werkgever ook van haar werknemers).

1. Gastcollege ondernemer, plenair. (30 min)
Ondernemer geeft een introductie over het bedrijf en gaat vooral in op zijn persoonlijke verhaal. Wat ging goed/ fout, welke kwaliteiten heeft hij nodig gehad om zover te komen etc.
2. In groepjes uiteen (max 5 per groepje). Studenten discussiëren met elkaar aan de hand van een set met competentie kaarten over de betekenis van een ondernemende houding en ondernemen. Ze bepalen gezamenlijk de belangrijkste tien kwaliteiten van een ondernemer. (15 min).



Daarna vindt vergelijking en reductie plaats met andere groepjes totdat er niet meer dan 2 of 3 top 10's over zijn. Dit kan door te inventariseren welke competenties hoe vaak gedeeld worden en daar de 10 meest gedeelde uit te halen. (10 min)

3. Plenaire terugkoppeling, onder leiding van de ondernemer wordt op basis van de overgebleven 2 of 3 top 10's de top 10 van de dag bepaald. (10 min)
4. Ondernemer deelt met groep een bedrijfsprobleem en vraagt de studenten om aan het einde van de dag met oplossingen te komen (deel 3). Drie groepjes zullen aan het eind van de dag een pitch geven met de volgens hen beste oplossing. (10 min)

TIP: Laat de ondernemer knopen door hakken als er discussie ontstaat of bepaalde kwaliteiten wel of niet thuis horen in de top 10 en wat de volgorde van de kwaliteiten in de top 10 is.

Deel 2 Zijn we ondernemend?

Duur: 1.5 uur

Aanwezig: 1 docent per groep van 15 studenten

In deel 2 worden improvisatietheatergames gespeeld om kort ondernemerskwaliteiten te kunnen ervaren. De basisregels voor improvisatietheater en een ondernemende houding kennen belangrijke overeenkomsten. Belangrijk onderdeel hier is de reflectie op de eigen ondernemende houding. De deelnemers bespreken na elke oefening (m.u.v. de losmaak en rust oefeningen) in de groep met elkaar welke van de top 10 kwaliteiten zij bij elkaar gezien hebben. Groepen van max. 15 studenten.

Improvisatietheater games (zie bijlage)

Losmaak oefeningen (10 min, kies één van deze oefeningen)

Klap doorgeven [helft klas 15, 3x]

Billy Bob [halve klas, 15, 3x]

Rust (10 min, kies één van deze oefeningen)

Zaalmemory [halve klas, 15, 3x]

Niet allemaal tegelijk [halve klas, 15, 2x]

Blokkeren en accepteren (20 min, incl. reflectie)

Aannemen van elk aanbod/Groep ja en nee [halve klas, 15]

“Ja maar... Ja en” zeggen [3, 3x]

Creativiteit (20 min, incl. reflectie)

Non-associatie [2 en de rest]

Een-woord-per-keer verhaal [halve klas, 15], of als alternatief:

Schilderen met woorden [halve klas, 15]

Mix (20 min, incl. reflectie)

- Doventolk [3, 2x]
- Cluedo [4, 2x]

Reflectie

Reflectie direct na elke game (m.u.v. de losmaak en rust oefeningen) en evt. tijdens de games bij goede leermomenten. De reflectie draagt in belangrijke mate bij aan het herkennen van de ondernemende kwaliteiten bij de student zelf en bij anderen.

- Hoe was het om dit te doen (deelnemers)?
- Wat viel jullie op (toeschouwers)?
- Competentiekaart van 10 top langs lopen. Hebben we dat gezien?

Afsluiting

Oefening: cirkel, stap erin en laat m.b.v. een beweging iets van jezelf zien, wat je over jezelf hebt geleerd, wie je bent en/of waar je voor staat. (10 min)

Deel 3 Creatief oplossen

Duur: 2 uur

Aanwezig: minimaal 1 docent per 30 studenten en de ondernemer

1. De probleemvraag van de ondernemer wordt opnieuw geïntroduceerd. Studenten kunnen vragen stellen (5 w's) en herformuleren de probleemvraag (plenair, 15 min)
Herformuleer de vraag tot één zin die actief is geformuleerd, bijvoorbeeld als 'Hoe...' vraag of 'Bedenk ..' vraag. Het verschil tussen deze twee zit in de focus van de probleemstelling:
 - Hoe... : focus ligt op manier waarop doel moet worden bereikt.
 - Bedenk ... : eindresultaat als focus.

TIP: Laat de ondernemer aangeven welke vraag zijn probleem het beste weergeeft

2. Start brainstorm techniek (groepen van max. 30 studenten, 20 min)
Force to fit: het forceren van een combinatie tussen twee of meer elementen die op het eerste zicht geen verband tonen.
 - Iedere student schrijft op post-it een willekeurig voorwerp (iets tastbaars bv jas of tafel). (1 min) Iedereen staat bij elkaar met genoeg ruimte om rond te kunnen lopen.

Start rondlopen

 - Zodra docent stop zegt, zoekt iedereen een dichtstbijzijnde student op. Met de 2 voorwerpen op de post-it verzinnen de tweetallen een nieuw product. (1 min)

Weer rondlopen

 - Bij stop zoeken 4 studenten elkaar op en verzinnen ze een nieuw product met de 4 voorwerpen. (1 min)

Laatste keer lopen

 - De helt van de groep zoekt elkaar op verzint ingrediënten voor de oplossing van het probleem van de ondernemer. Hoe zouden de diverse voorwerpen kunnen bijdragen aan een oplossing voor het probleem van de ondernemer? (5 min)

De twee groepen delen de ideeën door ze aan elkaar te pitchen. (2x 1 min)

Tip: hou de energie er in door ze echt maar kort te laten brainstormen (Time management).

3. Een groep van max. 5 studenten bedenkt een oplossing voor het probleem van de ondernemer
Voor dit proces kunnen ze gebruik maken van een box met creatieve hulpmiddelen. Hiermee maken ze ook een prototype van de oplossing om te gebruiken bij de pitch. (30 min)



4. Drie of vier groepjes pitchen hun oplossingen aan elkaar en hieruit komt één beste idee, dat door mag om te pitchen voor de ondernemer. (15 min)
5. Overgebleven groepjes pitchen plenair hun oplossing voor de ondernemer. Deze kiest de beste oplossing voor zijn/haar probleem en geeft criteria op basis waarvan hij/zij tot dit oordeel is gekomen. (15 min)
6. Afronding door begeleidende docenten en ondernemer (indien hele dag aanwezig). Zij benoemen welke kwaliteiten van de top 10 ze gedurende de hele dag gezien hebben en kiezen de meest ondernemende student. (15 min)

Facilitering

Vanuit Value050 beschikbaar:

- Programmaboekjes
- Sets met competentiekaarten
- Creatieve boxen

Bijlage Ondernemend persoon

De definitie van een ondernemende houding waarmee gewerkt wordt in dit programma is die van een ondernemend persoon, fase 1 van het Groninger model van de HG. Hier wordt een ondernemend persoon gedefinieerd als zelfstandig, creatief, dominant, prestatiegericht, flexibel, de beschikking hebbend over interpersoonlijke vaardigheden en in staat te netwerken en de eigen ontwikkeling te regisseren.

Toelichting kwaliteiten:

- Zelfstandigheid: initiatief en verantwoordelijkheid nemen en de behoefte om zelf in vrijheid te kunnen beslissen en te doen wat je zelf goed acht;
- Dominantie: de behoefte om de touwtjes in handen te hebben, weten hoe anderen te stimuleren en te beïnvloeden om je eigen doelen te bereiken;
- Prestatiegericht: de wil om zich te onderscheiden en de gedrevenheid om energiek en doelgericht te streven naar een prestatie en daarbij zo nodig de strijd aan te gaan met anderen;
- Flexibiliteit: aanpassingsvermogen, open staan voor veranderingen, interpreteren van kansen of bedreigingen, reageren op veranderingen in de omgeving;
- Creativiteit: het vermogen om te 'spelen' met gedachten, out of the box te denken en nieuwe mogelijkheden, benaderingen of combinaties te zien of te gebruiken, zit niet vast in denkkaders, durft te experimenteren;
- Interpersoonlijke vaardigheden: waarnemen en begrijpen van gevoelens en behoeften van anderen, weten te overtuigen en beïnvloeden;
- Netwerken: vinden en onderhouden van relevante contacten, doelgerichte samenwerkingsverbanden aan gaan en de meerwaarde van een idee kunnen uitdragen;
- Regisseren van de eigen ontwikkeling, zelfkennis hebben, kunnen reflecteren op— en verantwoordelijkheid nemen voor eigen handelen.

Bijlage improvisatie games

Losmaken

Spel	Een klap doorgeven
Categorie	Losmaken
Belangrijke competentie(s)	Zelfstandigheid, prestatiegerichtheid, risicobereidheid
Beschrijving	
<p>Een oefening met vele variaties. Het uitgangspunt is als volgt. Alle spelers staan in een kring. Eén speler begint met het doorgeven van een klap naar zijn buurman: hij draait zich naar die buurman, maakt oogcontact en klapt in zijn handen (of geeft die buurman een high five met twee handen). De buurman draait zich vervolgens naar de volgende in de kring, maakt oogcontact en geeft de klap door. Zo gaat de klap de kring rond. Probeer een vast ritme aan te houden.</p> <p>De oefening wordt iets moeilijker door de spelers de keuze te geven of de klap door- of teruggegeven wordt. De klap kan zo dus van richting veranderen. Nog moeilijker is het wanneer de klap ook de kring mag oversteken. Hierbij is het van belang dat de doorgever zich duidelijk richt op de ontvanger (aankijken).</p>	
Variatie	
<p>De klap in één richting doorgeven blijft hetzelfde, maar de richting veranderen gebeurt door hem te blokkeren: de ontvanger maakt een afwerend gebaar met de armen en zegt 'Boing'. De klap kan de kring oversteken door een 'pistool' (handgebaar) op een speler aan de overkant van de kring te richten en 'Pang' te roepen. Dit kan eventueel uitmonden in vrolijke bijna-sterfscènes en steeds zwaarder geschut.</p>	

Spel	Billy Bob
Categorie	Losmaken
Belangrijke competentie(s)	Zelfstandigheid, prestatiegerichtheid, risicobereidheid
Beschrijving	
<p>Ook een oefening met vele variaties. Het uitgangspunt is als volgt. Alle spelers staan in een kring. Er staat één speler in het midden. De speler in het midden kijkt iemand in de kring aan en zegt "Billy Billy Bop" of "Bop" (één van de twee). Wanneer "Billy Billy Bop" wordt gezegd moet degene in de kring eerder "Bop" zeggen dan dat degene in het midden klaar is met zijn "Billy Billy Bop". Wanneer "Bop" wordt gezegd mag degene in de kring niets zeggen. Maakt de speler in de kring een fout, wordt er gewisseld met de speler in het midden.</p>	
Variaties	
<p>Speler in het midden heeft nog meer mogelijkheden om te zeggen, bijvoorbeeld:</p> <p><u>Olifant</u> – de speler in het midden telt tot 10 en de aangesproken speler in de kring moet binnen die 10 seconden een olifant neerzetten. Hij maakt een 'slurf', door met zijn rechterarm zijn oor te pakken en zijn linkerarm er doorheen te steken. De twee spelers die ernaast staan moeten de twee oren maken met hun beiden handen.</p> <p><u>Kamikazepiloot</u> - de burens maken met de armen de vleugels en de speler in het midden is piloot door met z'n handen een vliegeniersbril te maken</p> <p><u>Broodrooster</u> - de burens vormen met de armen een broodroostergleuf en de speler in het midden is het 'broodje', springt op en neer, onderwijl 'ping' roepend.</p>	

Rust en focus

Spel	Zaalmemory
Categorie	Rust en focus brengen
Belangrijke competentie(s)	
Beschrijving	
Iedereen loopt door de ruimte met de opdracht om alles wat er is eens goed te bekijken. Op een gegeven moment roept de begeleider: "STOP". Iedereen blijft staan en sluit zijn ogen. De begeleider stelt vervolgens een aantal vragen over de ruimte: "Is hier een plant?", "Hoeveel ramen zijn er?", "Hoeveel spelers hebben een spijkerbroek aan?" enz.	

Spel	Niet allemaal tegelijk
Categorie	Rust en focus brengen
Belangrijke competentie(s)	Flexibiliteit, inlevingsvermogen
Beschrijving	
Iedereen is verdeeld over de ruimte. De groep krijgt de verantwoordelijkheid om ervoor te zorgen dat er altijd een persoon loopt. De rest staat stil. Wanneer de loper stopt, moet iemand anders het lopen naadloos overnemen, maar wanneer iemand die stil staat begint te lopen moet de loper onmiddellijk stilstaan. Iedereen moet dus zeer alert zijn. De oefening kan worden uitgebreid door twee en daarna drie mensen te laten lopen.	

Blokken en accepteren

Spel	Groeps ja en nee
Categorie	Blokken en accepteren
Belangrijke competentie(s)	Effectiviteit, flexibiliteit, creativiteit
Beschrijving	
De oefening wordt met de hele groep uitgevoerd. Er zijn geen leiders. Iemand van de groep doet een willekeurig voorstel, bijvoorbeeld: "Zullen we beginnen?" De hele groep roept massaal: "OKE" en gaat het vervolgens doen. Vervolgens doet iemand anders een voorstel, bv. "Zullen we gaan zitten?", "OKE", en nog iemand, enzovoort. Dit mogen voorstellen zijn die niets met elkaar te maken hebben. Degene die geen zin hebben in het voorstel, roepen geen "OKE", maar gaan aan de kant staan. De rest voert het voorstel uit en gaat door. Zij die aan de kant staan mogen opnieuw mee gaan doen als ze een voorstel horen waar ze wel aan mee willen doen.	

Spel	"Ja maar ... Ja en"
Categorie	Blokken en accepteren
Belangrijke competentie(s)	Effectiviteit, flexibiliteit, creativiteit
Beschrijving	
Drie spelers krijgen de opdracht samen een idee voor een uitje voor de hele klas te bedenken. Een van de spelers komt met een suggestie. Elke volgende zin moet beginnen met "Ja en...". Na een tijdje geeft de begeleider een teken waarna elke zin met "Ja maar..." begint. Na een volgend teken van de begeleider wordt weer teruggedaan naar "Ja en...", enzovoort.	

Creativiteit

Spel	Non-associatie
Categorie	Creativiteit
Belangrijke competentie(s)	Creativiteit, risicobereidheid
Beschrijving	
<p>Speler A en B staan naast elkaar. Ze zeggen om de beurt een woord, maar het woord dat A zegt mag geen enkel verband hebben met het woord dat B heeft gezegd. De rest van de groep staat ervoor en wanneer iemand van hen wel een verband ziet, doet diegene een denkbeeldige zomer na: EEEEEHHH en legt het verband uit. Wordt dit door meer dan de helft van de groep goed gekeurd, dan wisselt deze speler met de speler die het laatste woord heeft gezegd. De twee spelers voor de groep gaan daarna weer verder bij het laatste woord.</p> <p>Dit is een associatie-oefening voor de mensen die kijken. De 'non-associatoren' doen hun best om woorden te noemen die geen relatie met elkaar hebben. De rest van de groep moet aan het werk om verbanden te leggen.</p>	
Tip	
<p>Blijf niet te lang hangen in discussie, even stemmen en weer doorgaan. De kracht van de oefening is het inzicht dat er bijna geen woorden of beelden zijn die niet met elkaar in verband gebracht kunnen worden.</p>	

Spel	Een-woord-per-keer verhaal
Categorie	Creativiteit
Belangrijke competentie(s)	Creativiteit, flexibiliteit
Beschrijving	
<p>Spelers staan in een kring. Er wordt een verhaal verteld alsof het wordt voorgelezen uit een boek. Elke speler voegt steeds één woord toe. Zodra er gehaperd wordt kan er met een nieuw verhaal worden begonnen.</p>	
Tips	
<p>Suggestie voor titel: De klant is koning!</p> <p>Benadruk dat het geen oefening is om een kloppend verhaal te vertellen.</p> <p>Ban het woordje 'maar'. Dit werkt blokkerend.</p>	

Alternatief voor Een-woord-per-keer verhaal

Spel	Schilderen met woorden
Categorie	Creativiteit
Belangrijke competentie(s)	Creativiteit, risicobereidheid
Beschrijving	
<p>Spelers staan in een kring. Eén speler wordt gevraagd een metafoor te noemen voor ondernemen. De volgende speler herhaalt de metafoor en voegt er een passend detail aan toe. De daar opvolgende speler herhaalt metafoor met detail en voegt een eigen detail toe. Zo wordt de hele kring rond gegaan.</p>	

Gemengde oefeningen

Spel	Doventolk
Categorie	Mix
Belangrijke competentie(s)	Zelfstandigheid, prestatiegerichtheid, risicobereidheid, creativiteit, inlevingsvermogen, samenwerken, regisseren eigen ontwikkeling
Beschrijving	
Speler A bedenkt een nieuw bedrijf of product. Speler B interviewt speler A hierover. Speler C is de tolk en vertaalt het gesprek voor doven en slechthorenden schuin achter de twee spelers staand, goed zichtbaar voor de rest van de groep, door het uit te beelden.	
Tip	
Het werkt het beste wanneer de spelers die het interview houden niet proberen om er een grappig verhaal van te maken. Zij moeten proberen concreet te vertellen d.m.v. voorbeelden, gebeurtenissen, situatiebeschrijvingen, feiten e.d.	

Spel	Cluedo
Categorie	Mix
Belangrijke competentie(s)	Zelfstandigheid, prestatiegerichtheid, risicobereidheid, flexibiliteit, inlevingsvermogen, creativiteit
Beschrijving	
Drie spelers (B,C en D) stellen zich buiten gehoorsafstand op. Eén speler (A) vraagt het publiek om een suggestie voor een (type) bedrijf, een investeerder en een product. Vervolgens probeert speler A aan speler B duidelijk te maken wat het bedrijf, een investeerder en een product is door gebruik te maken van mime en geluiden (geen gesproken taal). Wanneer B denkt een van de suggesties te weten, geeft hij A een hand, zodat duidelijk is dat A verder kan om het volgende onderdeel uit te beelden. Wanneer B als laatste het product denkt te weten, koopt hij dit van A. Speler A wenst hem vervolgens veel plezier met zijn aankoop. Daarna herhaalt zich de procedure met C en D.	
Tip	
Probeer het spel per cyclus niet meer dan ongeveer 3 minuten te laten duren. Als een speler in tijdnood komt, kan deze beter doorgaan naar het volgende onderdeel.	