



**De Joker**  
Gedurende het spel kun je een joker inzetten.



**De Advocaat van de Duivel**  
De advocaat van de Duivel vraagt door waar anderen stoppen.

10 min.

## 1. Ga van start!

De komende twee uur gaan jullie, met de inspiratie van vandaag, als team aan de slag met jullie vraagstuk. Tijdens een van de workshoprondes hebben jullie deze vraag aangescherpt, de GGZ routekaart helpt bij het nemen van de eerste stappen op weg naar de eindbestemming.

**Spelregels**  
Dit spel duurt 2 uur.

**Verdeel de rollen**

- Wie is de *Advocaat van de duivel*? Die vraagt door waar anderen stoppen.

- De tijd vliegt voorbij! Wie bewaakt de tijd?

**Joker**  
Je kunt bij iedere stap een joker inzetten door een deskundige te vragen met jullie mee te denken.

Succes!

20 min.

## 2. Jullie droom!

- Beschrijf jullie uitdaging. Hoe ziet in de meest ideale situatie jullie eindbestemming eruit?
- *@Advocaat van de duivel*, zorg ervoor dat deze positief geformuleerd wordt.
- Beschrijf zo beeldend mogelijk hoe de ideale eindbestemming eruit ziet. Wat ruik, zie, hoor, voel en proef je dan? Laat je niet hinderen. Denk vrij, alles kan en mag!
- Wil je liever tekenen? Dat is ook goed.

20 min.

## 3. Ga op zoek naar jullie tijgers!

- Wat zijn jullie tijgerkrachten (sterke krachten van jullie organisatie)?

**Tip**  
Denk aan een succesvol project: Wat waren de succesfactoren? Wat maakte dat dit een succes was?

20 min.

## 4. Bepaal de tussenstops in je route

- Hoe kunnen de tijgerkrachten ingezet worden om jullie droom te bereiken?
- Formuleer op hoofdlijnen de stappen in je aanpak.
- Geef zo concreet mogelijk aan wat de mijlpalen onderweg zijn. Die vormen je kompas op deze reis en bepalen de koers naar de eindbestemming.

20 min.

## 5. Reisgezelschap

- Het is tijd voor een reflectiemoment. Zoek het team met dezelfde kleur op de badge en ga de komende 20 minuten samen in gesprek.
- Team 1 geeft in 3 minuten een korte samenvatting van hun droom en aanpak tot nu toe.
- Team 2 heeft vervolgens 7 minuten voor het stellen van vragen en geven van tips. Inspiratie die straks bij het vervolg van de reis gebruikt kan worden.
- Na totaal 10 minuten wisselen jullie om en geeft team 2 een korte samenvatting en geeft team 1 de inspiratie.

10 min.

## 6. Vervolg je reis

- Hoe kan de inspiratie uit stap 5 je helpen bij het verder formuleren van de stappen in je aanpak.
- Geef zo concreet mogelijk aan wat de mijlpalen onderweg zijn. Die vormen je kompas op deze reis en bepalen de koers naar de eindbestemming.

20 min.

## 7. Aan de slag!

- Als dit jullie droom is, wat is dan jullie eerste stap? Wat ga je morgen doen?
- Beschrijf wie wat gaat doen en wanneer.
- Wanneer treffen jullie elkaar weer? Maak concrete vervolgspraken.