

VISIONS SPILLET

Appetitvækker

Ressourcer

- 1 fælles spilleplade som facilitator styrer. Helst stor.
- 1 spilleplade til hver deltager i A4.
- 32 brikker til stor spilleplade eller 32 kortnåle til A4/A3 på pap.
- 3 "flag"
- 3-5 hoveder - gerne krøllede.
- 1 facilitator
- IT-Netværk - gerne aktive
- Et passende antal telefoner eller andre kommunikations-aggregater
- 1 Printer
- samt en passende mængde lyst, liv og handlekraft.

Spilleregler

- 1) Hvad er vores udgangspunkt?
Vurder jeres lokalsamfund, ved at sætte kryds på egen spilleplade og placere brikker eller sætte nåle i den fælles spilleplade.
Rød placering er dårlig, grøn er god på alle 3 bundlinier - og gul er hverken rød eller grøn.
- 2) Hvor vil vi hen?
Man må rykke 3 placeringer et trin - for at markere de 3 vigtigste mærkesager i visionen.
Man markerer mærkesagerne med noget særligt - en særlig farve nål eller et flag.
- 3) Alle deltagere gør straks noget for at visionen bliver til virkelighed:
 - A. Ringer til en person eller organisation for at gøre noget for at komme hen mod visionen.
 - B. Laver et opslag eller et banner om en mærkesag. Opslaget sættes op et godt synligt sted.
 - C. Sætter en aktivitet i kalenderen for at gøre endnu en ting, der vil gøre visionen til virkelighed.



VISIONS SPILLET

Manual

Formål

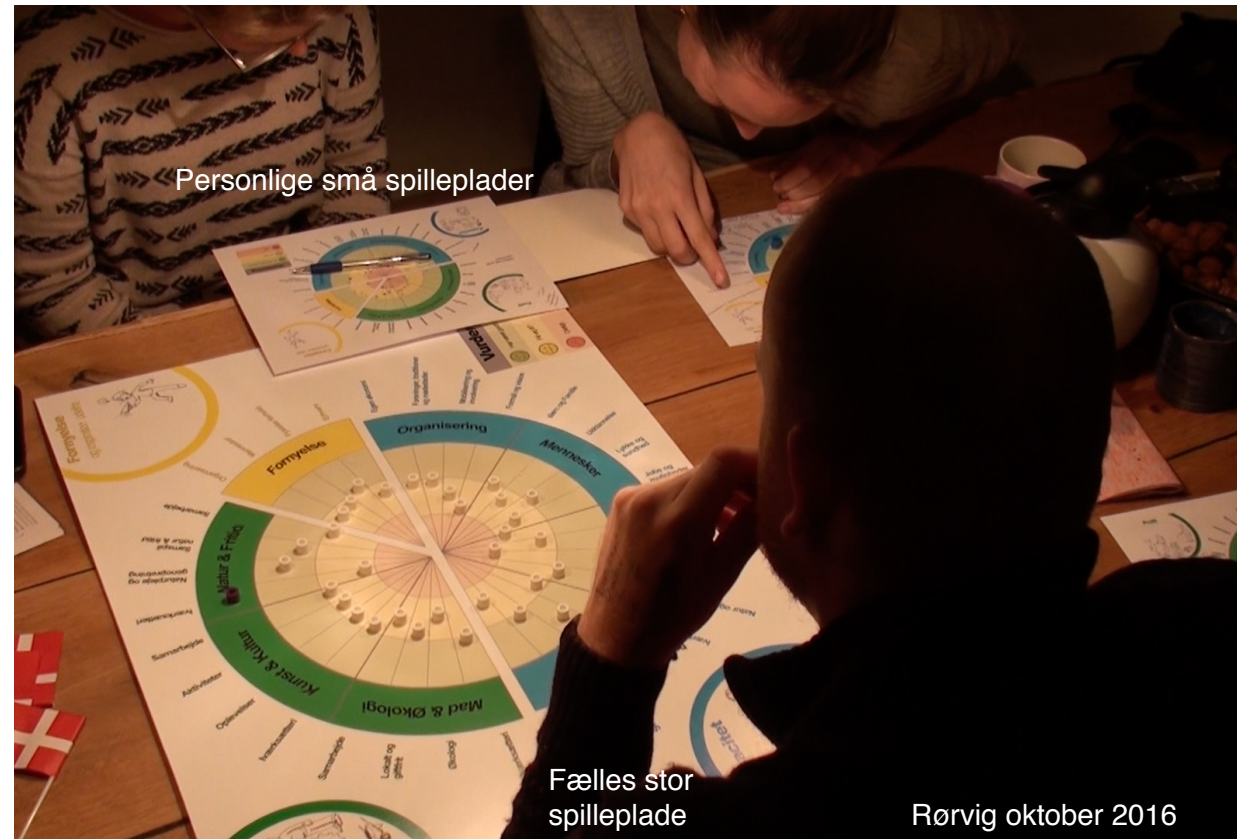
Meningen med spillet er dialog, afklaring og handling. Emnet er et lokalsamfund, en kommune eller en bydel i en storby. Underemnerne er de områder, der gør lokalsamfund stærke og levedygtige. Dialogen handler om “hvordan står vi nu” og “hvordan vil vi hen”.

Metode

Spil i grupper på 3-5 personer. Hver gruppe har spilleplader, en facilitator og 32 brikker eller kortnåle + 3 “flag”. Facilitatorer bør ikke spille med, men skal sørge for referat i form af et billede og få korte klare sætninger.

Afsæt tid og fokus! Spillet kræver for meget til bare at være en punkt på en lang dagsorden. På en lang dagsorden er det bedre med en reklame for en særlig begivenhed, hvor der er afsat en time eller to:

1. 45 minutter, “hvordan er vi nu” samt
2. 15 minutter om “hvilke 3 områder vil vi flytte på”. Her sættes flag.
3. Evt. anden time: Pause + 45 minutter, hvor man bruger printer og netværk til at sætte handling bag visionen.



Personlige små spilleplader

Fælles stor
spilleplade

Rørvig oktober 2016

Facilitering og vurdering

Den koncentrerede udgave på 1 time

Deltagerne er inddelt i grupper med 2-5 deltagere i hver gruppe. Gruppen vurderer et fælles lokalområde, en bydel eller en kommune de har kendskab til. Hver gruppe har sin egen facilitator. Facilitator styrer den fælles spilleplade. Hver deltager har sin egen spilleplade i A4 til egen vurdering og noter.

Formål: Vurdering og afklaring: Hvor står vi nu? Hvor vil vi hen?

Metode: Styret dialog om fælles spilleplade ud fra individuelle spilleplader.

Tid: Enten koncentreret på 1 time - det vil sige at facilitator er meget styrende eller masser af udveksling og sidespor: så tager det 2-3 timer.

Introduktion

Facilitator gennemgår formål, mål og metode og deltagerne giver en kort præsentation af sig selv (1 minut hver)

Facilitator forklarer spillepladen og meldingerne pas, grøn, rød og gul.

Pas betyder at man ikke har nogen mening eller viden om det felt, der behandles. Eller at man finder feltet irrelevant.

Grøn: Det er godt og rigtigt i forhold til de 3 bundlinier: Miljø, socialt og økonomisk.

Rød: Det er for dårligt eller forkert i forhold til de 3 bundlinier: Miljø, socialt og økonomisk.

Gul: Ikke grøn og ikke rød.

Eksempel: Kapacitet / Organisering

Facilitator beskriver feltet og beder om vurdering af hvert underfelt efter denne metode:

- “Egen økonomi” er lokalsamfundets egen økonomi med et fælles formål. Det kan være en fond til opkøb af jord til økologisk landbrug, det kan være en forening med økonomi til byfornyelse eller et lokalt vandværk - tænk på hvad I har af lokal økonomi. Sæt et x på jeres egen plade med vurdering af “Egen økonomi” og skriv eventuelle noter ud for feltet.
- Bordet rundt: Giv en melding af feltet “Egen økonomi”, Melder du pas, rød, gul eller grøn.
- Facilitator lave en foreløbig vurdering på spillepladen ved at anbringe en brik eller nål.
- Facilitator spørger ind til pas-meldinger.
- Facilitator spørger om der er nogen med særlig viden om området - og får deres vurdering.
- Facilitator foreslår en fælles vurdering. I tilfælde af stor uenighed, bliver “Egen økonomi” ikke vurderet og deltagerne opfordres til at finde mere viden til næste spil.

På samme måde vurderes resten af “Organisering”

Facilitator beder deltagerne om at udføre eventuelle noter før man går videre.

De fleste vil intuitivt kunne skelne mellem rød, gul og grøn under spillet.

Er der tvivl, kan den, der faciliterer spillet, hjælpe:

- Det gælder om indsats og resultat, man skal lave noget, der virker.
- Hvordan er det? Bliver der gjort noget?
- Virker det til rødt, gult eller grønt på de 3 bundlinier?

Er der voldsom tvivl, kan det måske hjælpe med det nørdede skema på næste side - ellers må man holde pause, danse, synge eller noget andet godt.

Vurdering i grøn, gul og rød

	Indsats og aktiviteter	Resultater
<p>Grøn: Det er godt og rigtigt i forhold til de 3 bundlinier:</p> <p>Miljø, socialt og økonomisk</p>	<p>Indsats og aktiviteter omfatter en stor del af mulighederne.</p> <p>For eksempel "Egen økonomi", hvor der er oprettet en lokal fond til investering i byfornyelse, en lokal bank, der investerer i små økologiske landbrug samt en forening, der er god til fundraising.</p> <p>Grøn forudsætter klart bevis på velbegrundede aktiviteter, der involverer og engagerer mange.</p> <p>Godt samarbejde og samspil i drift og planlægning.</p> <p>Stor fokus på forebyggelse og cirkulær tankegang.</p>	<p>Resultaterne omfatter de fleste relevante muligheder. For eksempel "Foreninger, traditioner og mødesteder", hvor der er etableret et fælles tingsted, et iværksætterhus og en multihal.</p> <p>De fleste resultater viser en stærk positiv udvikling eller et stærkt vedholdende tilfredsstillende resultat på alle 3 bundlinier gennem mindst 3 år.</p>
<p>Gul: Ikke grøn og ikke rød.</p>		
<p>Rød: Det er for dårligt eller forkert i forhold til de 3 bundlinier:</p> <p>Miljø, socialt og økonomisk.</p>	<p>Indsats og aktiviteter omfatter få muligheder.</p> <p>Få eller ingen eksempler på aktiviteter, der involverer og engagerer mange.</p> <p>Sporadisk eller ingen samarbejde i drift og planlægning. Ringe fokus på forebyggelse.</p>	<p>Resultaterne omfatter nogle få relevante muligheder.</p> <p>Nogle resultater viser positive tendenser eller resultater.</p>

Spillepladen

Kapacitet og Fornyelse

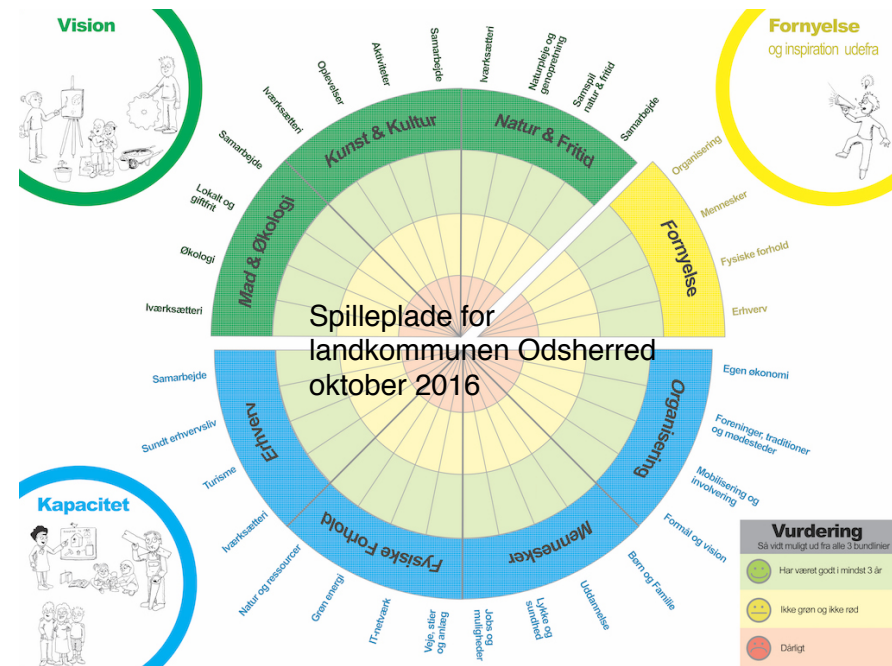
”Kapacitet” og ”Fornyelse” rummer en række områder og underemner, der er generelle. Vi har delt KAPACITET op i ”Erhverv”, ”Fysiske forhold”, ”Mennesker” og ”Organisering”. På alle 4 områder skal der være tilførsel af fornyelse og inspiration udefra, fx i form af ny viden og teknologi - dette sikrer FORNYELSE.

Jo flere nåle/smileyer i ”grøn” på disse emner, des større er den samlede lokale strategiske kapacitet, der er forudsætningen for selv at kunne drive udviklingen fremad.

Visionen

”Visionen” er kommunens/lokalområdet/bydelens særkende set med visionære fremtidsbriller: Det er den visionære ”profil”, der har særlige muligheder for iværksætteri, mennesker, opmærksomhed, natur og ressourcer. Det, kommunen/lokalområdet/bydelen ønsker at være kendt for. En god vision er stærkt udfordrende, den tilgodeser alle 3 bundlinier og den kan realiseres: den skal kort sagt ”være umiddelbart uden for rækkevidde, men inden for synsvidde...”

Det kan kræve et politisk laboratorium og en del efterarbejde at finde og formulere visionens overskrifter - ligesom en række spil vil kunne skærpe dem. Hver overskrift har 4 underemner. Underemnerne kan være noget eksisterende, man vil bevare, det kan være noget helt nyt, man finder på og det kan være ”Iværksætteri” og ”Samarbejde”.



Lav jeres egne spilleplader

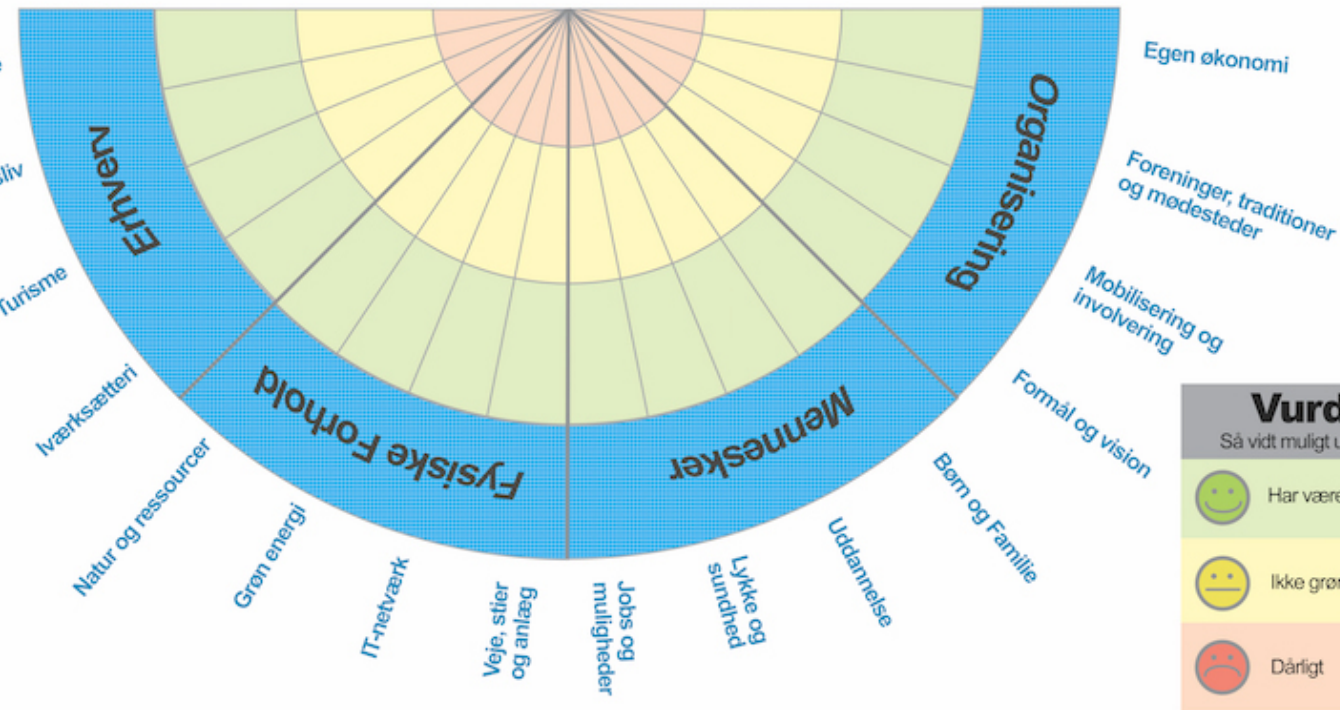
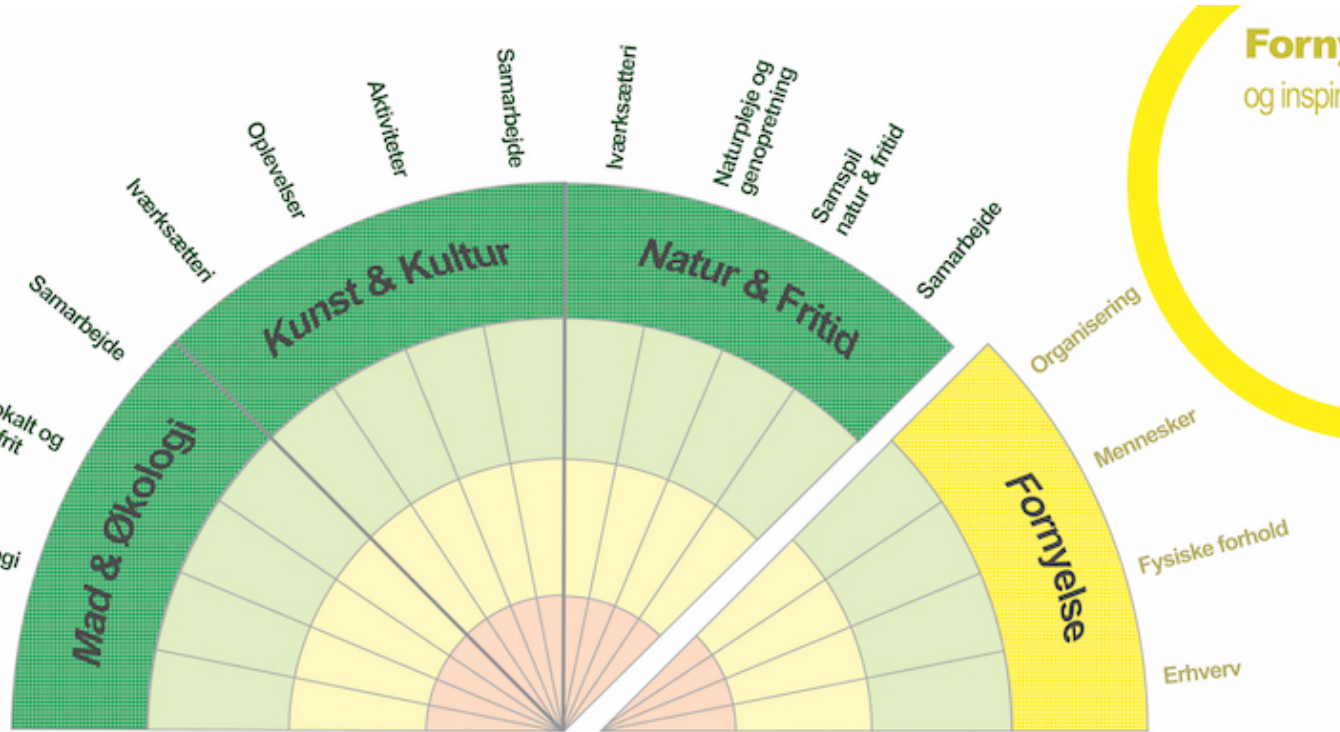
Spillepladen printes ud i A4 eller A3 og lægges på for eksempel bølgepap. Eller betal en professionel for at lave en stor spilleplade...

På de næste sider er spillepladen i disse 4 udgaver:

- 1) Landkommunen Odsherred, 2) Landkommune til udfyldning,
- 3) Storby til udfyldning og endelig 4) en helt tom plade.



Odsherred har "turisme" som dominerende erhverv og egen lokal vision



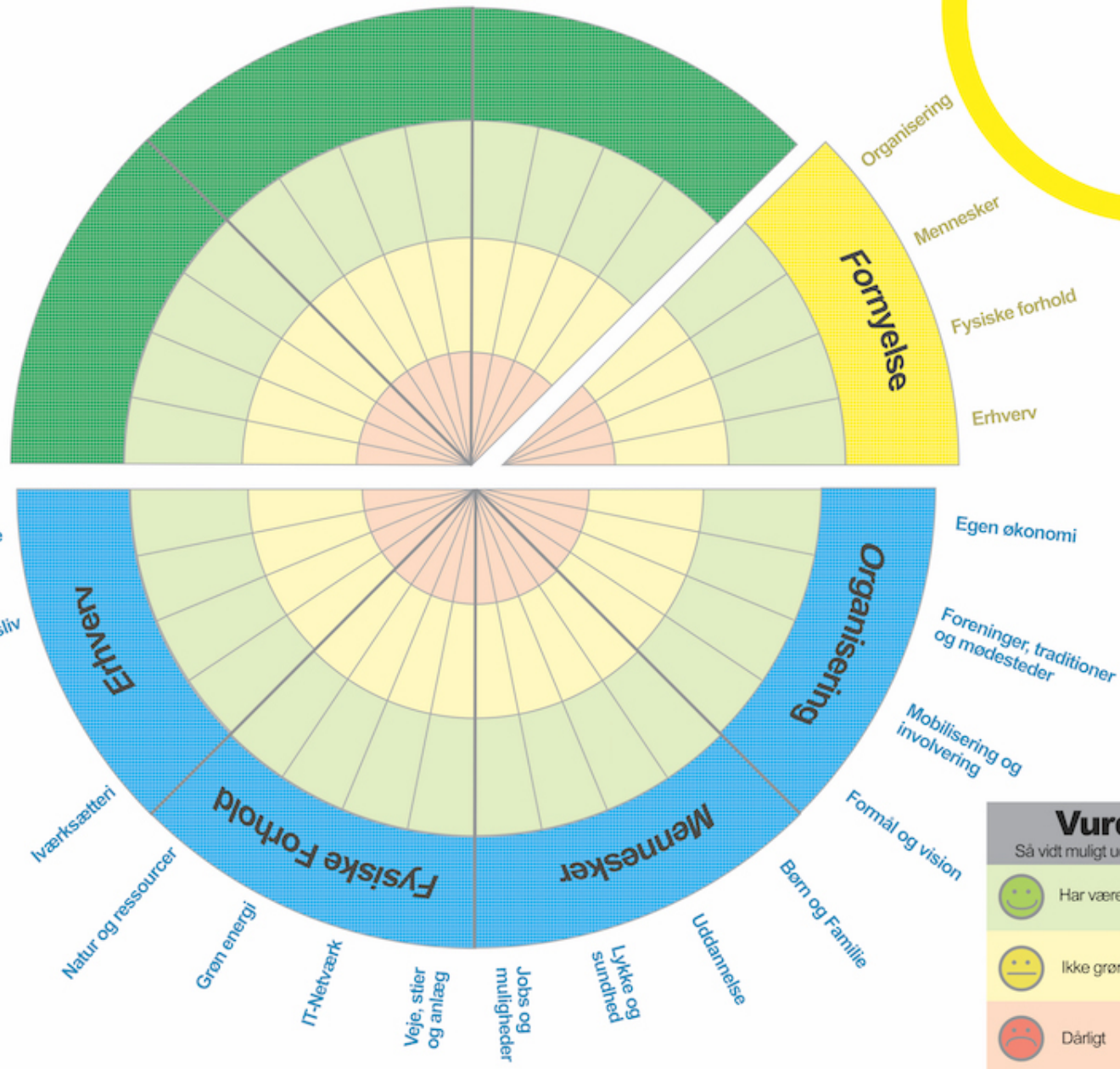
Vurdering	
Så vidt muligt ud fra alle 3 bundlinier	
	Har været godt i mindst 3 år
	Ikke grøn og ikke rød
	Dårligt

Vision



Landkommune: Tilføj det dominerende erhverv og egen lokal visionær profil

Fornyelse og inspiration udefra

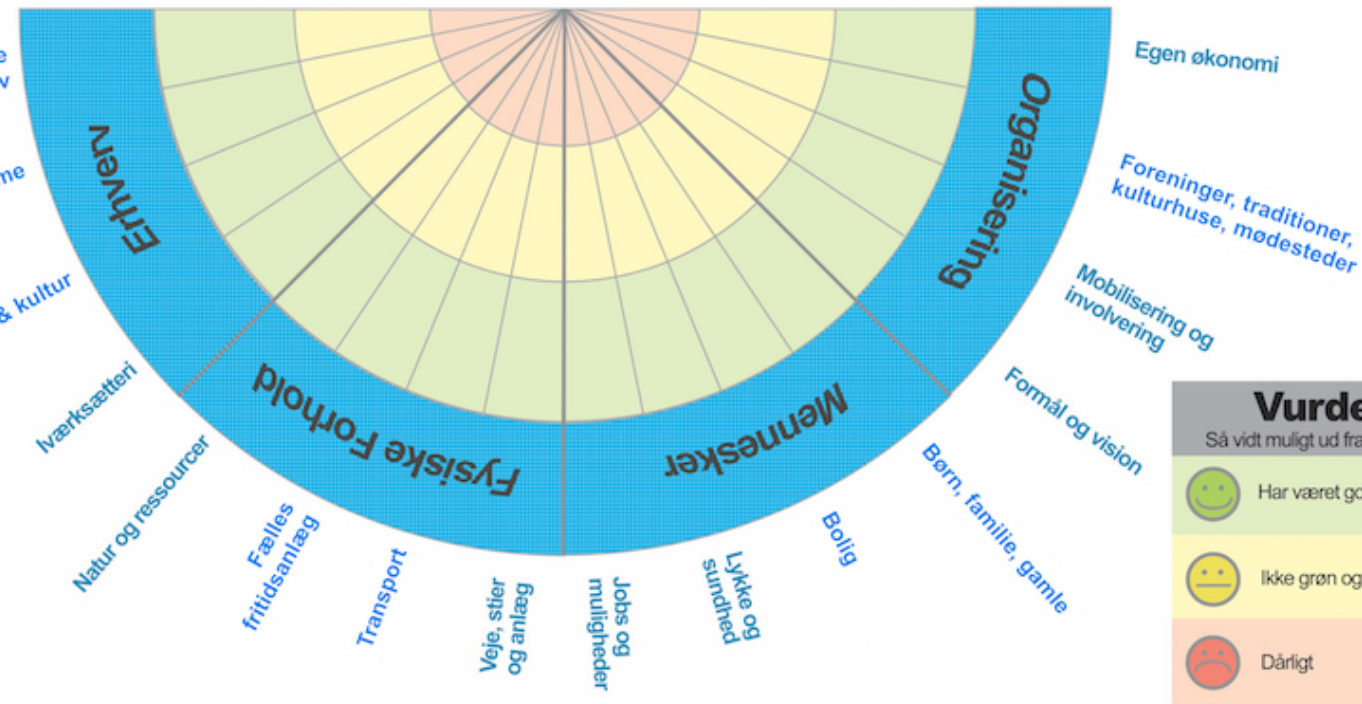
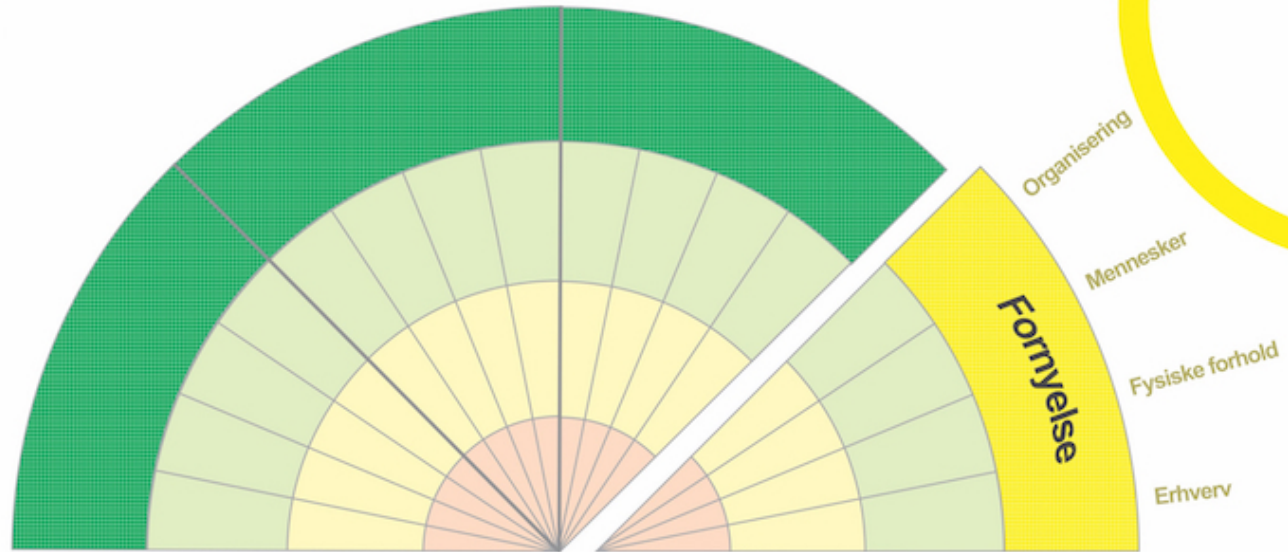


Kapacitet

Vurdering	
Så vidt muligt ud fra alle 3 bundlinier	
	Har været godt i mindst 3 år
	Ikke grøn og ikke rød
	Dårligt



Storby eller bydel
(Fx København V):
Tilføj egen lokal
visionær profil.



Vurdering

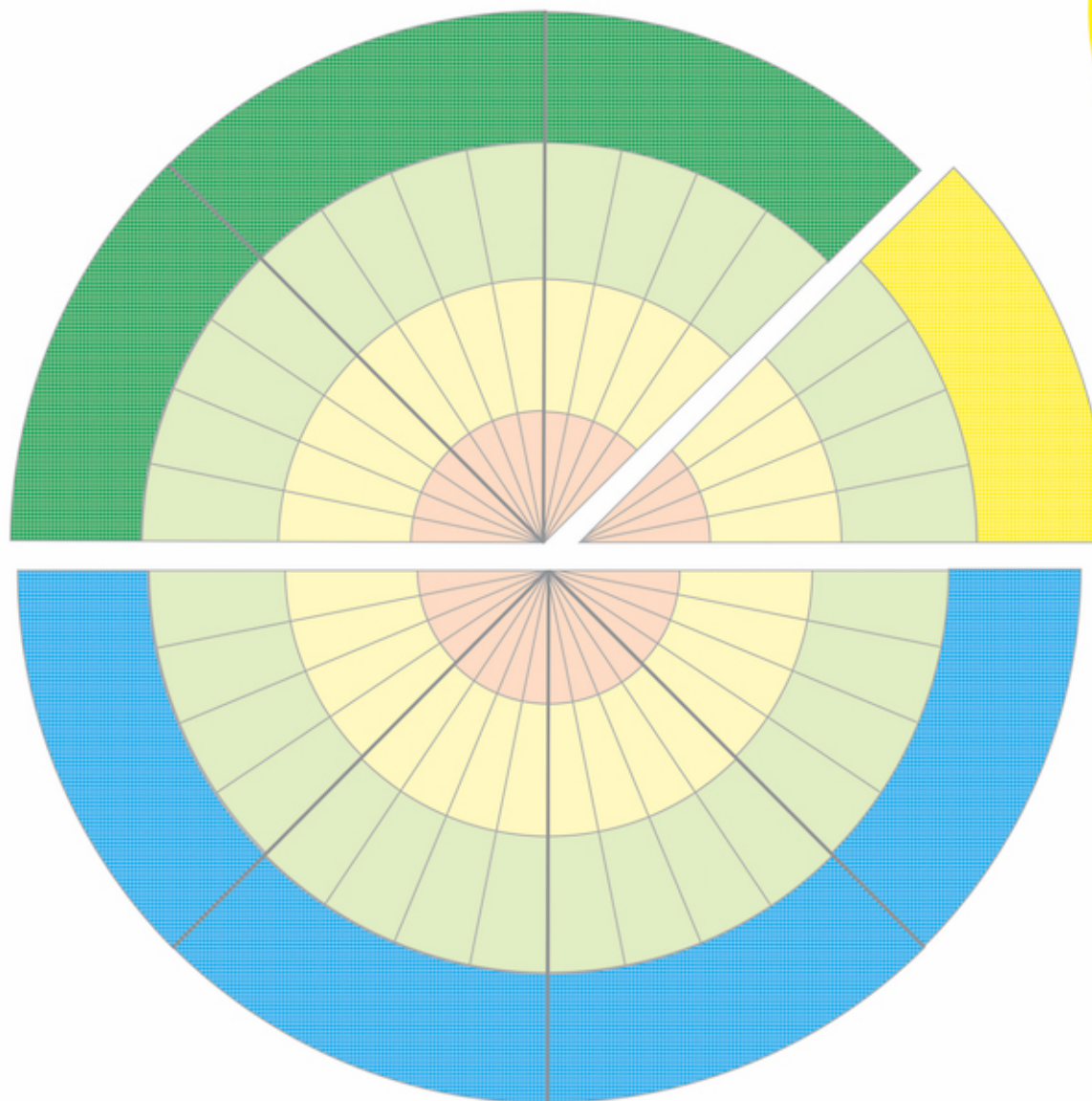
Så vidt muligt ud fra alle 3 bundlinier

	Har været godt i mindst 3 år
	Ikke grøn og ikke rød
	Dårligt

Vision



Fornyelse og inspiration udefra




Kapacitet




Vurdering

Så vidt muligt ud fra alle 3 bundlinier

 Har været godt i mindst 3 år

 Ikke grøn og ikke rød

 Dårligt

Baggrund

Arbejdet startede i Alternativet Odsherreds visionsgruppe. Gruppen blev nedsat under et POLA oktober 2015 og skulle lave en vision, der kunne vedtages på næste årsmøde. Det blev i stedet startskuddet til en lang proces omkring metoder og værktøj til involvering.

Det første værktøj tog udgangspunkt i Hanne Tanvigs forskning, som er beskrevet i den ministerielle **folder** "Når lokalsamfund i yderområderne selv skal skabe mere udvikling - hvordan?"



Vil du have fat i folderen? Så prøv dette [link](#)

En model for udvikling af lokal strategisk kapacitet

Vi har lavet en model, som kan bruges i udviklingen af lokal strategisk kapacitet. Den tager udgangspunkt i, at lokalsamfund består af flere forskellige slags ressourcer, som hver især skal stimuleres. I modellen er de vist som 'mennesker', 'erhverv' og 'fysiske forhold'.

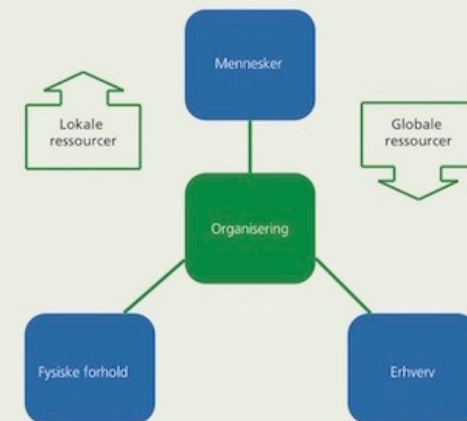
Princippet om udvikling nedefra ('bottom up') er vigtigt. Derfor er der tegnet en opadgående pil som udtryk for en sådan type indsats. Men der skal også trækkes nye, udefrakommende ressourcer 'ned' til lokalsamfundet, hvis der skal kunne ske udvikling på det lange sigt. Det omfatter f.eks. ny viden, tiltrækning af flere ressourcestærke mennesker og nye erhverv, vist med den nedadgående pil.

For at blive i stand til det skal lokalsamfundet organiseres (midterfeltet). Den organisation skal kunne stimulere alle ressourcerne og samarbejde på tværs i lokalsamfundet. Men skal ligeledes skabe relationer mellem det lokale og det eksterne og dermed tiltrækning af flere ressourcer.

Når der gøres en stor indsats på 'alle fronterne', vil stregerne, pilene og midterfeltet kunne farves **grønne**.

Fra start er man ikke dér, også selv om der er masser af projektkิจกรรม, ildsjæle og foreningsliv. Derfor er der basis for, at stregerne, pilene og midterfeltet kan vises med **rødt** (ingen eller svag indsats) eller **gult** (en vis indsats). Det findes der eksempler på senere.

Model for lokal strategisk kapacitet.



6

Folderen indeholder en model, der præciserer værdien af samarbejde og nødvendigheden af erhverv og penge.

Når modellen blev brugt i praksis, indgik der en række stikord, som blev brugt ved interview af lokalsamfund.

Disse stikord blev brugt i Odsherred til at lave en tilsvarende model, dog med begreberne "Profil" og "Fornyelse".

Modellen var god at blive klog af, men svær at bruge uden forudgående kendskab.

Da vi havde emnet oppe på et åbent-hus møde foråret 2016, var begejstringen og involveringen omkring den runde model så stor, at vi kun har brugt den runde model siden.

Da spillet blev præsenteret for Trine Hertz, Birgitte Kehler og Lise Smørum fra København i oktober 2016, gik de straks i gang med at lave storby-spillet, der har andre underemner end lokalsamfund i yderområderne.

Med venlig hilsen på vegne af visionsgruppen, Alternativet Odsherred

Ivan Normann Andersen & Peter Arklint
tirsdag den 22. november 2016

