

Eens of Oneens

Het stellingenspel

Zeven stellingen waar niemand het volmondig mee eens of oneens is. Precies daar begint het gesprek.

DUUR 15-25 min

VOOR WIE Elk team

DE ZEVEN STELLINGEN

- | | |
|---|---|
| 01 Wie een regel overtreedt om het werk af te krijgen, verdient een waarschuwing. | 02 De meeste bijna-ongelukken worden hier niet gemeld, en dat is logisch. |
| 03 Ik zou een collega die iets onveiligs doet aanspreken, ook als hij ouder of ervarener is dan ik. | 04 Als de planning krap is, mag veiligheid soms een tandje minder. |
| 05 Onze toolbox-meetings veranderen zelden iets aan hoe we morgen werken. | 06 Ik heb weleens een controle overgeslagen zonder het aan iemand te vertellen. |
| 07 Als er hier iets misgaat, wordt eerst gekeken wie het deed, en pas daarna waaróm. | |

KERNZIN

Consensus is geen teken dat het veilig is. Het is meestal een teken dat er niet genoeg gevraagd is.

Waarom deze zeven

ZO SPEEL JE HET

Wijs twee kanten aan: eens en oneens. Wie twijfelt, gaat in het midden staan — twijfel is een geldig antwoord.

Vraag eerst de minderheid: “Wat zie jij wat de anderen misschien niet zien?”

Doe er drie of vier, geen zeven. Eén stelling die echt opengaat is meer waard.

Lees één stelling voor; iedereen kiest tegelijk een plek, zonder overleg.

Geef mensen de kans om te verhuizen na een goed argument.

LET OP

De stellingen **4, 6 en 7** zijn de scherpe — bewaar ze voor als de groep gewend is aan het kiezen van een kant. Reageer nooit verrast of afkeurend op een antwoord dat je niet had gehoopt; wie dat één keer doet, krijgt de rest van de sessie alleen nog de veilige antwoorden.