

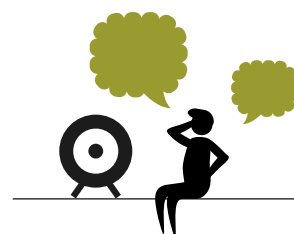
VERLOOP

BRAINSTORM- MOMENT

In dit werkmoment gaan enkele betrokkenen na welke voedingsacties de jeugdhulporganisatie kan ondernemen in lijn met de opgestelde doelstellingen en visie.

ZET DE FOCUS GOED

- Vraag iedereen om enkele elementen te **benoemen** uit de **visie** en **doelstellingen** van de organisatie over gezond eten. Zo zijn die invullingen terug 'top of mind' en is iedereen actief.
- Leg de visie en doelstellingen in het groot voor de groep. Zo is er ook een **visueel** vertrekpunt en wordt er geen tijd verspild aan acties die niet helpen om deze visie en doelstellingen te verwezenlijken.
- Sta **open** voor alles. Geloof in de kracht van het doorbreken van voorspelbaarheid, zowel in de werkvorm als in de acties die daaruit komen. Denk aan Stan Gyskiewicz: hij liet op een dag zijn kinderen de tafel dekken 'onder tafel'. Aanvankelijk was er gemompel en wenkbrauwgefrons, maar onder die tafel konden ze plots dingen bespreken waarover ze het vroeger nooit hadden gehad.



PER DOELSTELLING STA JE STIL BIJ WAT JE WIL

- **Behouden:** welke acties zijn er al om deze doelstelling te behalen en welke zet de organisatie verder omdat ze hen dichterbij de realisatie van hun visie brengen? De acties uit pot A in stap 2 behoren hiertoe;
- **Ontwikkelen:** zijn er doelstellingen waar de organisatie nog te weinig actie rond onderneemt om hun visie en doel te bereiken? De acties uit pot B en C uit stap 2 behoren hiertoe;
- **Loslaten:** welke acties zet de organisatie beter stop als ze hun doelstelling(en) willen halen? Zijn er acties die niet werken of net het tegenovergestelde bereiken? Zijn er acties die niet passen bij hun gedragen visie en doelstelling? Een deel daarvan zit mogelijk in pot D van stap 2.

Kies een brainstormtechniek die bij de groep past voor alles onder 'ontwikkelen'. Hier zijn drie opties:

1.

25/10 Crowdsourcing (online of fysiek): snel de meest krachtige, bruikbare ideeën van een groep genereren en selecteren. Focus op de vraag: "Op welke acties zetten we nog te weinig in om onze visie en doelen te bereiken?" Schrijf je idee op de kaart (2 min.) en werk dan in vijf rondes:

1. Geef je kaart door aan een willekeurig persoon.
2. Geef elke ontvangen kaart een score, zonder naar de andere punten te kijken: 1 = oké, maar ik ga het niet doen tot 5 = ja, hier wil ik aan meewerken!
3. Geef de ontvangen kaart door aan een volgende persoon.
4. Tel na ronde vijf alle scores op.
5. Verzamel de kaarten en deel het resultaat.

Je kan dit fysiek, online of via een werkmoment doen:

- Op het werk met een grote groep: werk met twee potjes. In pot A verzamel je ideeën (anoniem). Na de verzamelfase vraag je de collega's om tijdens het werk een idee te nemen uit pot A, het een score te geven en het in pot B te steken. Is pot A leeg, dan hebben alle ideeën één score. Nu vraag je de collega's nog vier keer hetzelfde te doen. Lezen, een score geven en in de andere pot steken.
- Digitaal: maak voor alle ideeën een e-mailslinger zodat verschillende mensen scores kunnen geven. Verzamel ideeën via mail. Daarna stuur je elk idee naar een andere collega. Die leest, geeft een score en stuurt terug. Zo zorg je dat alle ideeën vijf keer punten krijgen.
- In een werkmoment met een beperkte groep: geef kaartjes door aan elkaar en geef meteen een score. Doe dat vijf keer in totaal.

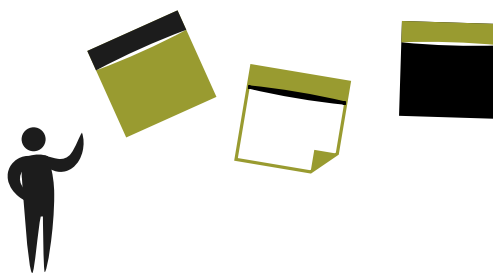
2.

Brainwriting (online of fysiek): veel ideeën verzamelen door in stilte te brainstormen. Zodra je klaar bent, geef je zonder iets te zeggen je ideeën door aan je buur. Die gaat dan weer op jouw ideeën door. Je schrijft je hoofd leeg én je bedenkt nieuwe ideeën.

1. Iedereen schrijft drie minuten lang één idee per sticky note. Zorg ervoor dat ze de ideeën onder elkaar plakken als een soort trein.
2. Iedereen geeft de eigen sticky notes door aan de rechterbuur.
3. Iedereen leest de gekregen sticky notes en bedenkt daarop nieuwe ideeën, verdiepingen of alternatieven. Die plakken ze op nieuwe sticky notes onder, naast of boven de briefjes die ze van hun buur kregen.
4. Herhaal dit totdat ieder zijn eigen 'trein' met aanvullingen terug heeft gekregen.

3.

Omgekeerd brainstormen (fysiek): in plaats van directe oplossingen te zoeken, vraag je jezelf af hoe je een doel onmogelijk kan maken. Nu weet je wat niet werkt en kan je achterhalen wat wel zou werken. Stel bijvoorbeeld de vraag hoe je ervoor kan zorgen dat kinderen nog minder groenten eten. Door er zelf nooit te eten, door ze niet te maken, door ze allemaal te stomen, door ze niet te kruiden, ...





Doe na de brainstorm een **check**:

- ☐ Al kan een hulp zijn om de actie te **beoordelen** vanuit het doelpubliek. Vraag Al hoe een vijfjarig kind dit ziet. Of laat het **valkuilen** zoeken waar de groep nog niet aan dacht. Geef daarbij voldoende input in de prompt door de actie te omschrijven, organisatie en doelpubliek toe te voegen en aan te geven of feedback in korte punten mag, in orde van belangrijkheid, ...
- ☐ Zijn de gebrainstormde acties per doelstelling **verschillende strategieën** (educatie, omgeving, regels en afspraken en zorg en begeleiding) uit de gezondheidsmatrix?
- ☐ Plaatste de groep ook alle **acties uit de voorbereiding** ergens?
- ☐ Is er voldoende **variatie** in het **soort** acties, zodat er permanente veranderingen zijn, korte activiteiten, langlopende acties, ...?
- ☐ Zijn acties **gespreid**, zodat er niet één gezonde maand is, maar een gezonde organisatie op lange termijn? Een gezonde week kan, maar een gezondheidsbeleid (of een beweeg- of voedingsbeleid) bestaat niet alleen uit één week aandacht.
- ☐ Omdat jeugdhulp vaak met een steeds wisselende groep gasten zit, is het noodzakelijk om de proeverijen, sportbelevingsmomenten, ... **herhaaldelijk** te organiseren.
- ☐ Geef ruimte aan de vraag: "**Wat is er nog niet gezegd?**", zodat de groep goed kan afronden.