

WIJ LUISTEREN JIJ FIETST

VOORAF

Nodig de vrijwilligers op de gebruikelijke manier uit voor de vrijwilligersbijeenkomst. Geef daarbij aan dat er in de bijeenkomst ruimte is voor een brainstormsessie en wat het doel daarvan is. Laat de vrijwilligers aangeven welke kwestie zij tijdens de brainstormsessie willen behandelen.

DOEL

🕒 **65m totaal**

De vrijwilligers maken eventuele wensen of problemen kenbaar aan het bestuur en andere vrijwilligers. Tijdens de brainstormsessie zoeken zij gezamenlijk een oplossing. De oplossingen worden ingezet ter invulling van de wensen of verbetering van de problemen. Tevens kan het bestuur zelf kwesties inbrengen waarover zij de mening van de vrijwilligers wensen.

1 UITLEG VERLOOP

🕒 **5m**

- Maak duidelijk dat het fijn is dat de vrijwilligers zijn gekomen.
- Geef aan wat het doel van de brainstormsessie is. Vertel dat dit van belang is voor Fietsmaatjes om zich zo te kunnen ontwikkelen.
- Geef gelegenheid om de vrijwilligers vragen te laten stellen.

2 INBRENG

🕒 **5m***

○ KWESTIES VRIJWILLIGER

- Geef een vrijwilliger de tijd om de kwestie toe te lichten.
- Stel zelf vragen en laat de andere vrijwilligers ook vragen stellen. Vraag door: Zorg dat de kwestie duidelijk en concreet omschreven is. Denk aan: hoezo is het een probleem/wens,

- hoe gaat de situatie nu? Hoe moet het in de toekomst gaan? (Zie de hulpvragen.)

- Maak aantekeningen van de omschreven kwestie.

○ KWESTIES BESTUUR

- Eén bestuurslid licht de kwestie toe. Omschrijf deze concreet. Zie de hulpvragen.
- Geef de vrijwilligers de tijd om vragen te stellen.
- Controleer of de kwestie voor iedereen duidelijk en concreet is.

3 OPLOSSINGEN ZOEKEN

🕒 **15m***

- Zoek gezamenlijk oplossingen voor de kwestie.
- Check bij de vrijwilliger die de kwestie heeft ingebracht en de andere vrijwilligers hoe er tegen de genoemde oplossing wordt aangekeken.
- Bepaal met elkaar welke idee of ideeën uitgewerkt worden. Eventueel kan dit worden gedaan middels stemmen. Het idee met de meeste stemmen wordt uitgewerkt.
- Zorg dat de oplossing duidelijk en concreet omschreven is, zodat na de brainstormsessie de oplossing uitgewerkt of ingezet kan worden.
- Noteer de omschreven oplossing.

Een volgende kwestie kan door één van de andere vrijwilligers worden ingebracht. De stappen van 'inbreng kwestie' en 'oplossingen zoeken' worden herhaald.

4 AFRONDING

🕒 **15m**

- Laat een vrijwilliger uit elke groep kort vertellen wat er in zijn groep is besproken ten aanzien van de kwesties en de oplossingen.
- Vertel wat het bestuur met de genoemde oplossingen gaat doen en hoe de vrijwilligers van de verandering op de hoogte worden

gebracht (bijvoorbeeld via de nieuwsbrief)

- Evalueer met de hele groep de brainstormsessies. Hoe hebben de vrijwilligers het ervaren? Wat ging er goed en wat kan er volgende keer anders?

- Noteer de feedback.
- Bedank de vrijwilligers voor hun inbreng.

*per kwestie ○ Kies voor één van de twee opties.

NA AFLOOP

Maak met de bestuursleden afspraken over hoe er zorg gedragen wordt voor de uitvoering van de oplossingen. Houd daarnaast de vrijwilligers op de hoogte van de oplossingen en de status daarvan (bijvoorbeeld via de nieuwsbrief).

TIPS BIJ HET UITVOEREN



Groepen van ± 5 met een bestuurslid.



Vorm de groepen zo mogelijk op basis van gelijke onderwerpen.



Maximaal 2 kwesties.



Oplossingen noteren op een flipover zodat het voor iedereen te zien is.



HULPVRAGEN

ONDERWERP

NOTITIES

Wat is de wens of het probleem?

Ontbreekt er iets?

Moet er iets worden verbeterd?

Wie heeft met de wens of het probleem te maken?

Zijn er meerdere betrokkenen?

Zijn er verschillen in hoe betrokkenen het probleem ervaren?

Wanneer is de wens ontstaan of wanneer doet het probleem zich voor?

Op welke momenten?

Hoe vaak?

Waarom is het een probleem?

Waarom is het zinvol als het probleem is opgelost of dat de wens is vervuld?

Aan welke criteria moet de oplossing voldoen?

HULPVRAGEN

ONDERWERP

NOTITIES

Waar doet het probleem zich voor?

In welke omgeving/ruimte?

In welke situaties?

Hoe is het probleem ontstaan?

Wat is de aanleiding?