

Buurwijk

Ergeens midden in het land ligt de stad Buurwijk. Onder de rook van het grote Loosdam is Buurwijk uitgegroeid van een kleine gemeente met dijkbebouwing tot een stad met zo'n 60.000 inwoners. "Buurwijk is een gemeente waar het goed wonen, werken en recreëren is", zo staat sinds twee jaar bij iedere personeelsadvertentie. Ideetje van de afdeling Voorlichting: "Goed voor het imago". Wie echter door Buurwijk loopt, krijgt hier en daar een hele andere indruk. In de kometenbuurt bijvoorbeeld, een buurt met veel werkloosheid en veel kleine criminaliteit. De buurt oogt ook wat grauw. "De groenvoorziening kan wat beter in de kometenbuurt", erkent ook de directeur stadsbeheer: "Vandaar ook het plan *Naar een groener Buurwijk*". Zo heeft de gemeente wel meer plannen om de buurt op te knappen. Een kantorenflat voor meer werk, stadswachten tegen criminaliteit . . . Maar of dit genoeg is om de leefbaarheid van de buurt te verbeteren?

'Samen Besturen': sociale en bestuurlijke vernieuwing

Het simulatiespel 'Samen Besturen' is ontwikkeld op basis van onderzoek in verschillende gemeenten naar sociale en bestuurlijke vernieuwing. Gemeenten die op zoek zijn naar mogelijkheden om hun bewoners te betrekken bij hun buurt en bij de stad. Gemeenteraden die in een veranderende samenleving een andere rol op zich willen nemen. Individuele raadsleden die op een andere manier invulling willen geven aan hun functie. Het zijn lastige veranderingsprocessen waarbij het functioneren van de gemeente fundamenteel ter discussie komt te staan. Het blijkt vaak moeilijk te zijn om afstand te nemen van bestaande patronen.

"Even in een
spiegel kijken,
kan af en toe
wonderen doen."
Een
gemeentesecretaris

Wat u leert van 'Samen Besturen'

Het simulatiespel geeft lokale bestuurders inzicht in de complexiteit van een gemeente. De bestuurders maken kennis met verschillende processen en factoren die lokaal beleid succesvol maken of juist doen falen. De noodzaak om als lokale bestuurder met burgers, ambtenaren, bedrijven, instellingen en collega's samen te werken, komt sterk naar voren. Deelnemers leren hun individuele vaardigheden inzetten om het besluitvormingsproces te verbeteren. Kortere vergaderen. Samenwerken met andere groepen in de samenleving. Informatie en kennis over beleidsonderwerpen benutten. De verhouding tussen de raad en het college optimaliseren.

Kortom: de deelnemers leren effectief opereren in het lokale bestuur binnen het netwerk waar iedere lokale bestuurder mee te maken heeft:

- de politieke partij (eigen fractie, partijbestuur enzovoort);
- het bestuur (college van B. en W., de gemeenteraad en de gemeentelijke commissies);
- de ambtenarij;
- de maatschappij (bedrijven, instellingen en individuele burgers).

"Een fout die je
jezelf aan kunt
wrijven, is dat je
onvoldoende let
op signalen uit de
samenleving."
Een raadslid

"Ik vond het vooral
heel leuk! De
problemen waren
herkenbaar en het
spel werkte zeer
verhelderend."
Een raadslid

Inlichtingen

Het simulatiespel 'Samen Besturen in Buurwijk' is een hulpmiddel voor wie effectiever wil opereren in het lokale bestuur. Het gaat hierbij om wethouders, burgemeesters, overige gemeenteraadsleden en ambtenaren. Het aantal deelnemers per spel is minimaal negentien. Het simulatiespel kan ook gespeeld worden in een specifieke gemeente, zodat de problematiek van die gemeente kan worden verwerkt in het spel. Het is tevens mogelijk om het spel te spelen met deelnemers van één politieke kleur uit verschillende gemeenten.

In overleg kan het spel verder aangepast worden aan uw wensen. Na afloop van het spel worden de bevindingen van de spelleiding en de observanten samengevat in een evaluatierapport voor alle deelnemers. Eventueel kan over dit evaluatierapport nog een gesprek plaatsvinden. Het spel neemt drie aaneengesloten dagdelen in beslag.

De kosten voor deelname aan het spel liggen rond de f 750 (ex. BTW) per deelnemer. De uiteindelijke hoogte van het bedrag hangt af van de variant die u kiest.

Voor meer informatie kunt u bellen met Van Dijk, Van Soomeren en Partners, telefoon 020 - 625 75 37 (Paul van Soomeren of Henk Gossink).

Begeleiding 'Samen Besturen'

De begeleidingscommissie voor het ontwikkelen van het simulatiespel 'Samen Besturen' bestaat uit:

- Pieter Tops, hoogleraar Bestuurskunde aan de Katholieke Universiteit Brabant;
- Hans Berg, adviseur bij Berenschot;
- Clarien Slot Abeling van het Steenkampinstituut van het CDA;
- Leo Pinxten van het opleidingsinstituut van D66;
- Vincent Boukema van het opleidingsinstituut van de PvdA;
- Nico van Putten van het ministerie van Binnenlandse Zaken.

Bel en bestel:
Van Dijk,
Van Soomeren
en Partners
020 - 625 75 37

"Wanneer men elkaar hier niet meer serieus neemt, hoe kunnen wij dan burgers serieus nemen?"
Een raadslid

Hoe leert u van 'Samen Besturen'?

Een simulatiespel biedt een goede leer- en experimenteromgeving: het is een soort proeftuin om nieuwe methoden en gedrag uit te proberen zonder dat dit consequenties heeft voor de werkelijkheid.

Spelenderwijs krijgt men bovendien inzicht in bestaande situaties en rollen en leert men omgaan met nieuwe situaties. In de proeftuin van een simulatiespel ontstaan vaak creatieve ideeën, die in de werkelijkheid niet snel geopperd worden, omdat men vastzit aan de smalle marges waarbinnen beleid gestalte krijgt.

Het simulatiespel 'Samen Besturen in Buurwijk' geeft een impuls aan bestuurlijke en sociale vernieuwing in uw gemeente, omdat er geëxperimenteerd kan worden met nieuwe ideeën en methoden.

En doordat een simulatiespel een leeromgeving is die de werksituatie zo veel mogelijk nabootst, kunnen de ideeën ook makkelijk meegenomen worden naar de werkpraktijk.

"De raad als controle. Eh... wat is dat?
Tja... dat lijkt mij eerder iets voor een raad van commissarissen."
Een wethouder

"Ik heb vandaag meer geleerd dan in een jaar onderzoek."
Een wetenschapper

"Nog steeds vraag ik mij af: heb ik dit wel gewild en moest ik zo nodig de burgerplicht vervullen?
Mijn antwoord is toch: ja!"
Een raadslid

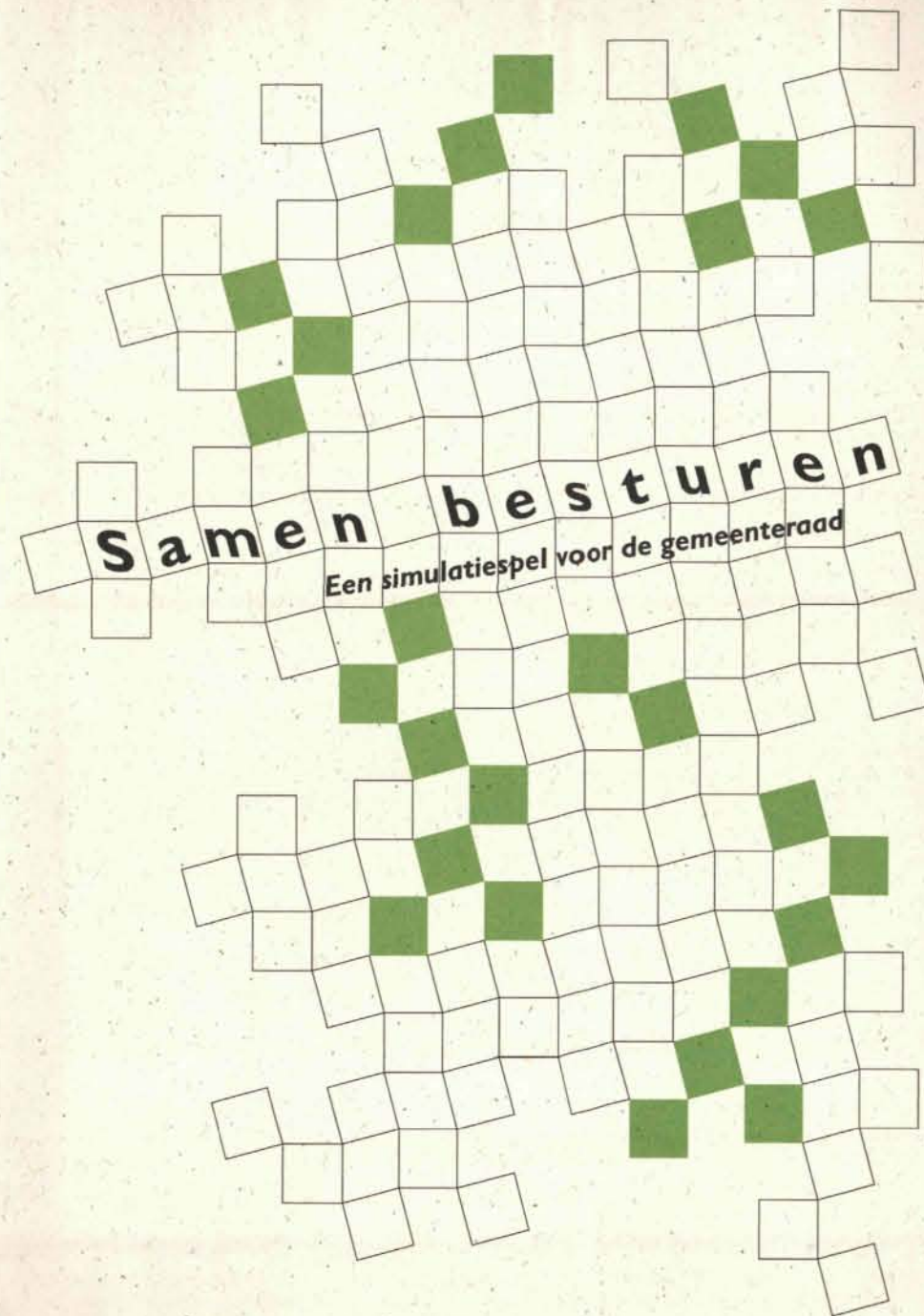
Spelen van 'Samen Besturen'

In het simulatiespel is de werkelijkheid sterk vereenvoudigd zonder dat de complexiteit van de problematiek uit het oog wordt verloren. De gemeente wordt slechts met een beperkt aantal onderwerpen geconfronteerd: integraal jongerenbeleid en buurtbeheer. In het spel wordt in de periode van één dag een gedeelte van het besluitvormingsproces binnen een gemeente nagespeeld: een fractievergadering, een vergadering van B. en W., een commissievergadering en een raadsvergadering.

De deelnemers van het spel zijn wethouder, gewoon raadslid of burgemeester. Eventueel kunnen ook ambtenaren meedoen aan het spel.

Er zijn verschillende teams binnen het spel: raadsledenteams, collegeteam, een ambtenarenpanel en een panel van burgers. In het burgerpanel zitten twee deelnemers aan het spel. In het ambtenarenpanel kunnen echte ambtenaren zitting nemen en in het burgerpanel 'echte burgers'.

"Vernieuwing begint bij de politici zelf! Het is een fataal idee om te denken dat je een beter raadslid bent als je veel stukken leest en veel op het stadhuis bent."
Een burgemeester



Maatschappelijke participatie van jongeren is kernpunt van het huidige jeugdbeleid. Jeugdigen moeten invloed kunnen uitoefenen op de gang van zaken in school, in vrije tijds- en welzijnsvoorzieningen, op de werkplek en in de lokale politiek. Jongens en meisjes moeten meer betrokken worden bij beslissingen die over hun leven genomen worden.

Dat is gemakkelijker gezegd dan gedaan. Doorgaans worden

jongeren primair gezien als consumenten van voorzieningen en beleid en nauwelijks aangesproken als jonge burgers met eigen ideeën en inzichten. Vaak ook ontbreken bij overheden en instellingen de nodige kennis en de aansluiting bij de leefwereld van jongens en meisjes. Het betrekken van jongens en meisjes bij onderzoek en beleid is een vak apart.

Stichting *Alexander* beheerst dat vak ... en maakt er werk van.

STICHTING ALEXANDER:

- is een organisatie voor onderzoek en advies inzake jeugd en jeugdbeleid;
- heeft oog voor alle doelgroepen jongeren;
- organiseert projecten en onderzoek in de jeugdhulpverlening en maatschappelijke dienstverlening;
- in vrije tijd en jeugdwerk;
- op de gebieden van cultuur en sport;
- in onderwijs, arbeidsbemiddeling en scholing;
- inzake emancipatie en jeugdbeleid;
- betreft jongeren bij opzet, uitvoering en rapportage van onderzoek.



DE METHODE VAN ALEXANDER

Alexander stimuleert jongeren om mee te praten over zaken die hen aangaan. *Alexander* is deskundig in de werving en begeleiding van jongeren tijdens het onderzoeksproces en bij het meedoen aan beleidsvorming.

Jongens en meisjes van verschillende leeftijden, etnische achtergronden en opleidingssituaties brengen in panels hun ervaringen en opvattingen over het onderwerp van onderzoek naar voren.

Jongeren worden getraind en begeleid bij de afname van individuele interviews of enquêtes onder leeftijdgenoten.

Jongeren worden betrokken bij de advisering die op grond van onderzoeksresultaten wordt uitgebracht. Afhankelijk van de onderzoeksvraag kan voor één of een combinatie van methoden gekozen worden.

Bij de *Alexander*-methode staan de volgende principes voorop:

- jongeren hebben een centrale rol;
- jongeren geven directe informatie over jongeren;
- er wordt praktijkgericht en op locatie gewerkt;
- de resultaten zijn direct bruikbaar in aanbod en beleid.

Voor jongeren is de aantrekkingskracht van deze methode de omgang met leeftijdgenoten en het meepraten over hun eigen leefsituatie.

Overheden en instellingen worden met deze methode geactiveerd om jongens en meisjes serieus te nemen en daadwerkelijk te betrekken bij beslissingen die over hen genomen worden.

Van de werkwijze van *Alexander* is een videofilm gemaakt: *Vragenlijsten. Een onderzoek naar de culturele oriëntatie van jongens en meisjes in de vrije tijd.*

DE EXPERTISE VAN ALEXANDER

Alexander is bekend met de praktijk van jeugdwelzijnswerk, onderwijs, arbeidsbemiddeling en scholing, jeugd-informatie en jeugdparticipatie.

Erkende sociaal-pedagogische ervaring en deskundigheid vormen de basis voor wetenschappelijk verantwoord onderzoek, gedegen rapportages en publikaties, gerichte advisering aan instellingen en overheden.

Een tweetal namen staat garant voor de expertise van *Alexander*:

- Dr Jan Laurens Hazekamp, adviseur met internationale ervaring in de organisatie en begeleiding van projecten en onderzoeksprogramma's op het gebied van jeugdculturen, jeugdvoorzieningen en jeugdbeleid.

- Dr Pauline Naber, jeugdonderzoeker met ruime universitaire ervaring, adviseur van onderzoek naar meisjes en jonge vrouwen, van meisjesprojecten en emancipatiebeleid, van lokaal jeugdbeleid.

CURSUSSEN

Alexander organiseert korte, interactieve cursussen voor praktijkwerkers, docenten, beleidsambtenaren en ondersteuners die werkzaam zijn in jeugdbeleid, onderwijs, jeugdhulpverlening en sociaal-cultureel werk.

Aandacht wordt besteed aan lokaal preventief jeugdbeleid, maatschappelijke participatie van jongeren en omgaan met de 'jeugd-van-nu'. Bij deze cursussen worden jongeren als mede-docenten betrokken.

JONGEREN ACTIEF IN ONDERZOEK EN BELEID

Stichting *Alexander* verbindt onderzoek en beleid.

Alexander betreft jongeren bij de opzet, uitvoering en rapportage van onderzoek. Dit motiveert hen actief betrokken te zijn bij de invulling en sturing van beleid. Als ervaringsdeskundigen bij uitstek doen jongens en meisjes mee aan onderzoek naar hun eigen leefwereld, de effecten van overheidsmaatregelen en de kwaliteit van de aangeboden jeugdvoorzieningen. Als direct belanghebbenden praten ze mee over beleidsconsequenties van onderzoek en zijn ze gesprekspartners van instellingen en overheden. Dikwijls veroveren ze langs die weg een eigen positie in toekomstig overleg en uiteindelijk besluitvorming.



SAMENWERKING

Alexander werkt in het onderzoeksaanbod samen met SGB, Onderzoeks- en Adviesbureau van de Vereniging van Nederlandse Gemeenten. Deze combinatie van deskundigheid en ervaring biedt mogelijkheden voor de ontwikkeling van een jeugdmonitor op lokaal niveau.

Alexander werkt in het cursusaanbod samen met de Stichting Jeugdinformatie Nederland.

PRODUKTEN

- Heldere rapportages met aanknopingspunten voor beleid.
- Plannen van aanpak voor overheden en instellingen.
- Adviezen en trainingen inzake jeugdparticipatie en jeugdbeleid.

RESULTATEN

- Vaardigheden van jongeren om als actieve burgers te functioneren.
- Aansluiting van aanbod en beleid bij vragen en behoeften van jongeren.
- Verruiming van handelingsperspectieven bij intermediairs.

OPDRACHTEN

Door Alexander is onderzoek gedaan naar:

- Lokaal geïntegreerd jeugdbeleid.
- Waardering van lokale vrije tijdsvoorzieningen door jongens en meisjes.
- Begeleiding van allochtone jongeren in onderwijs, hulpverlening en jeugdwerk.
- Leefstijlen van jongeren in de grote stad.
- Loopbaanperspectieven van jonge vrouwen.
- Bekendheid van jongeren met de Europese Unie.
- Ervaringen van jongeren met internationale uitwisselingen.

OPDRACHTGEVERS

Alexander heeft gewerkt voor verschillende opdrachtgevers:

- Ministerie van Volksgezondheid, Welzijn en Sport.
- Ministerie van Sociale Zaken en Werkgelegenheid.
- Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschappen.
- verschillende grote en kleine gemeenten verspreid over Nederland.
- Vereniging van Nederlandse Gemeenten.
- Nationaal Comité 4 en 5 mei.
- Nederlands Instituut voor Zorg en Welzijn (NIZW).
- Postbank.

SUBSIDIEGEVERS

Alexander heeft projecten uitgevoerd met subsidies van:

- Nationaal Jeugdfonds Jantje Beton.
- Stichting Kinderpostzegels Nederland.
- Juliana Welzijnsfonds.
- Task Force Resources, Education, Training and Youth (van de Europese Commissie).
- diverse overheden.

BELANGSTELLING? NEEM RECHTSTREEKS CONTACT OP!

Stichting Alexander
Professor Tulpstraat 2
1018 HA Amsterdam
tel 020-6263929, fax 020-6228590

ALEXANDER

jongeren actief in onderzoek en beleid

Meedoen en meetellen van jongeren gaat niet vanzelf





'Samen Besturen'
Een simulatiespel voor
de gemeenteraad.

Versie spelleiding

Amsterdam, september 1994

Cocon advies & trainingen
Henriëtte de Vos

Van Dijk Van Soomeren en Partners
Henk Gossink
Paul van Soomeren

van dijk, van soomeren en partners

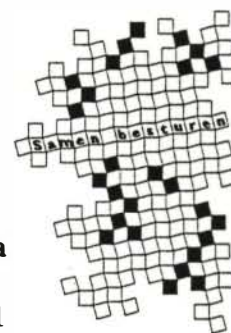
Van Dijk, Van Soomeren en Partners BV
KvK Amsterdam nummer 176.766
Van Diemenstraat 410 - 412, Amsterdam
postadres Marijtteplein 9, 1098 NW Amsterdam
tel: 020 - 625 75 37, fax: 020 - 627 47 59



© september 1994, Van Dijk, Van Someren en Partners BV, Amsterdam.

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvuldigd en/of worden openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm of op welke andere wijze dan ook zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Dijk, Van Someren en Partners BV.

Inhoudsopgave



	Pagina
1 Inleiding	1
2 Praktische gegevens Samen Besturen	2
3 Doelstellingen Samen Besturen	4
4 De opbouw van de speldag	6
1 Schematische weergave van de speldag	6
2 Het programma	8
5 Spelregels van Samen Besturen	9
6 Meetinstrument	10
7 Uitgewerkt programma per spelronde met uitdeelvellen	11

1 Inleiding

In het simulatiespel Samen Besturen staat bestuurlijke vernieuwing centraal.
Op welke manier kunnen bestuurders samen met bewoners, instellingen en bedrijven de problemen in een stad oplossen?
Op welke manier kan er effectiever vergaderd worden?
Op welke manier kan het besluitvormingsproces in een gemeente beter verlopen?

In 1992 startte de Adviesgroep Sociale Vernieuwing met het Ministerie van Binnenlandse Zaken een experiment in Deventer en Hilversum, dat gericht was op de vernieuwing van het lokaal bestuur. Van Dijk, Van Soomer en Partners (DSP) voerde in het kader van dit experiment onderzoek- en adviesactiviteiten uit. DSP wilde de uitkomsten van dit experiment exporteren naar andere gemeenten en heeft hierbij gekozen voor een spelsimulatie. DSP heeft samen met Cocon advies & trainingen het simulatiespel Samen Besturen gemaakt.

De ontwikkeling van het simulatiespel werd mogelijk gemaakt door een subsidie van het Ministerie van Binnenlandse Zaken en werd begeleid door een klankbordgroep waarin verschillende deskundigen zitting hadden (zie colofon). Omdat het simulatiespel steeds aangepast wordt aan nieuwe ontwikkelingen begeleidt deze klankbordgroep ook de verdere uitvoering van het simulatiespel

Het simulatiespel speelt zich af in de gemeente Buurwijk. De deelnemers zullen in de rol van gemeenteraadslid, wethouder of burgemeester de problemen van deze stad moeten oplossen.

De doelstelling van het spel is enerzijds om lokale bestuurders inzicht te geven in besluitvormingsprocessen en de noodzaak om als lokaal bestuurder met burgers, ambtenaren, bedrijven en collega bestuurders samen te werken. Anderzijds is een belangrijke doelstelling van het spel dat de deelnemers hun individuele vaardigheden leren inzetten om het besluitvormingsproces te verbeteren.

In deze map wordt informatie gegeven die een spelleider tijdens het spel nodig heeft om het spel te kunnen begeleiden. Er is een overzicht gegeven van de praktische en technische gegevens van het spel. Daarnaast is er per spelronde een uitgebreide beschrijving. In deze map zijn ook de uitdeelvellen toegevoegd, deze hebben een andere kleur.

Er is ook een map voor alle deelnemers die zij thuis van te voren krijgen opgestuurd, daarnaast krijgen zij ook een reader met artikelen over het lokaal bestuur thuis gestuurd. Tijdens het spel hebben de burgers, ambtenaren en het college een eigen informatiemap. Daarnaast is er een map met informatie die als bibliotheek geldt.

Ande logo. OLPH?



Nieuwe
inleiding

2 Praktische gegevens Samen Besturen

*Overname van de
wereld van*



Spelduur

Het simulatiespel Samen besturen bestaat in principe uit twee dagdelen. Het spel kan ook uitgebreid worden met een derde dagdeel, hierdoor is er meer ruimte om te evalueren.

De dag is verdeeld in 4 spelrondes. In dit stuk zal iedere spelronde apart behandeld worden. Per ronde worden de benodigde stukken toegevoegd. Om het geheel overzichtelijk te houden zijn niet alle stukken toegevoegd bij de spelrondes. In de bijlagen vindt u een globaal overzicht van de stukken die gebruikt worden in het spel.

Deelnemers

Er is een minimum aantal deelnemers van 19 vereist om het spel te kunnen spelen. In het spel zijn vier politieke partijen vertegenwoordigd. Eén oppositiepartij en vier collegepartijen.

De deelnemers worden verdeeld over verschillende rollen. De verdeling is als volgt:

Burgemeester: 1 deelnemer

Wethouders: 3 deelnemers

Raadsleden: 15 deelnemers (bij een minimum van 19 deelnemers)

12

In het spel is het mogelijk om deelnemers een andere rol te laten vervullen dan in het zakelijke leven. Dit betekent b.v. dat een gemeenteraadslid in het spel de rol van wethouder vervult. De politieke partijen moeten zelf besluiten of zij deze rol willen wisselen of niet. Alleen de burgemeester blijft ook in het spel de rol van burgemeester vervullen.

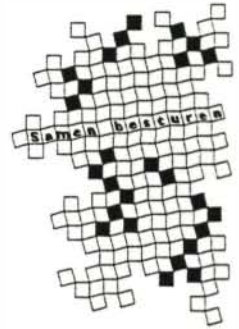
Begeleiding

In het spel zijn er twee observanten, één spelleider en eventueel één trainer. De observanten vervullen de rol van burger, ambtenaar of pers. Tijdens de evaluaties zullen zij feed-back geven op de deelnemers. De bevindingen van de observanten zullen ook worden weergegeven in het evaluatierapport dat na afloop van het spel geschreven wordt. Dit evaluatierapport heeft de vorm van een krant van de gemeente Buurwijk. De spelleider is de organisatorisch leider van het spel. Deze houdt de tijd in de gaten, verwerkt de SDB-meter, zorgt dat de deelnemers hun rollen kennen en dat input aan informatie tijdens het spel bij de deelnemers terecht komt. Als er geen trainer is dan begeleidt de spelleider ook de evaluaties. De trainer begeleidt de evaluaties en geeft feed-back aan de deelnemers.

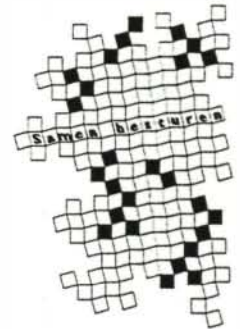
Accommodatie

Aangezien de fracties eigen vergaderruimten nodig hebben is er een groot aantal zalen nodig. Daarnaast moet er ook de benodigde apparatuur aanwezig zijn.

- 8 kleine ruimtes (5 teams, spelleiding, burger en ambtenaar)
- 2 zalen voor ± 10 personen (commissievergaderingen)
- 1 grote zaal voor ± 20 personen (raadsvergadering en plenaire evaluaties)
- 1 kopieermachine
- ~~1 computer met programma Excel~~
- 1 printer
- 1 diaprojector
- 1 dia-scherm
- 1 overhead projector



3 Doelstellingen Samen Besturen



Via het simulatiespel Samen Besturen worden de deelnemers zich bewust van gevestigde denkpatronen en van nieuwe methoden om de gemeente beter te kunnen besturen. De deelnemers krijgen inzicht in het besluitvormingsproces van een gemeente; zij worden zich bewust van de beslissingen die zij nemen en de consequenties die deze beslissingen kunnen hebben voor ambtenaren, burgers en raadsleden. In het simulatiespel leren de deelnemers hun individuele vaardigheden inzetten in dit besluitvormingsproces. Men leert hoe de verschillende deelnemers het beste met elkaar kunnen samenwerken zodat er één geheel ontstaat waarbij de vaardigheden van ieder tot zijn recht komen.

De centrale doelstelling is dan ook:

De deelnemers van het spel krijgen inzicht in de besluitvormingsprocessen in het lokaal bestuur, hoe deze tot stand komen, de consequenties die deze hebben voor burgers, ambtenaren en bestuurders en de individuele mogelijkheden van de deelnemers om deze besluitvormingsprocessen te verbeteren. De deelnemers leren tevens de gevonden mogelijkheden toepassen.

In het spel kunnen deelnemers een andere rol spelen dan in het dagelijks leven. Een gemeenteraadslid kan b.v. wethouder worden, terwijl een wethouder voor de duur van één dag ambtenaar wordt. Hierdoor krijgen de deelnemers meer inzicht, in de rol die zijzelf en de rol die anderen vervullen, in het lokaal bestuur.

De tijdsdruk in het spel is groot. Er moeten in zeer korte tijd veel beslissingen genomen worden. Hierdoor is men genoodzaakt effectief te vergaderen, samen te werken en beschikbare informatie effectief te benutten. Doordat de tijdsdruk groot is, worden bepaalde mechanismen en valkuilen in het lokaal bestuur duidelijker zichtbaar. Deze mechanismen en dilemma's zijn niet goed of fout, maar het is wel van belang dat de deelnemers ze herkennen en er mee om kunnen gaan.

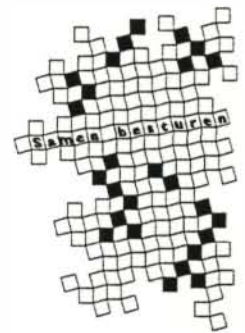
Vanuit de centrale doelstelling zijn de volgende sub-doelstellingen af te leiden:

- 1 De deelnemers worden zich bewust van de rol die zij vervullen in het lokaal bestuur.
- 2 De deelnemers krijgen inzicht in de rol van andere partijen in het lokaal bestuur zoals burgers en ambtenaren en hoe deze tegen de raad aankijken.
- 3 De deelnemers kunnen hun individuele vaardigheden inzetten om het besluitvormingsproces te verbeteren;
 - korter vergaderen
 - samenwerken
 - informatie en kennis over beleidsonderwerpen effectief gebruiken
 - verhouding van de raad ten opzichte van het college optimaliseren

- 4 De deelnemers kunnen effectief opereren in het lokaal bestuur met de vier groepen waar iedere lokaal bestuurder mee te maken heeft:
- De politieke partij (eigen fractie, partijbestuur, etc.)
 - Het bestuur (college van B&W, de gemeenteraad en de gemeentelijke commissies)
 - De ambtenaren
 - De maatschappij (bedrijven, instellingen en individuele burgers)
- 5 De deelnemers zijn zich bewust en kunnen omgaan met de volgende valkuilen, mechanismen en dilemma's:
- Ad-hoc beleid voeren in plaats van beleid op hoofdlijnen.
 - Een wethouder voert sectoraal beleid of werkt in het college samen zodat er een integraal beleid ontstaat.
 - Wie is de baas in de gemeente? Het college, de raad, de burgers of de ambtenaren?
 - Baseren politici zich op de vakkennis van de ambtenaren liefde voor het vak of baseren politici zich op een integrale visie, liefde voor de stad?
 - Mannetjesmakerij tijdens discussies in de raad.
 - In-effectief vergaderen, zodat er geen ruimte meer is voor andere taken van het raadslidmaatschap.

In de reader zal er uitgebreid in worden gegaan op valkuilen, mechanismen en dilemma's in het lokaal bestuur.

Per spelronde worden er hierna leerdoelen aan gegeven voor de deelnemers, zodat de evaluaties op deze leerdoelen gericht zullen zijn.

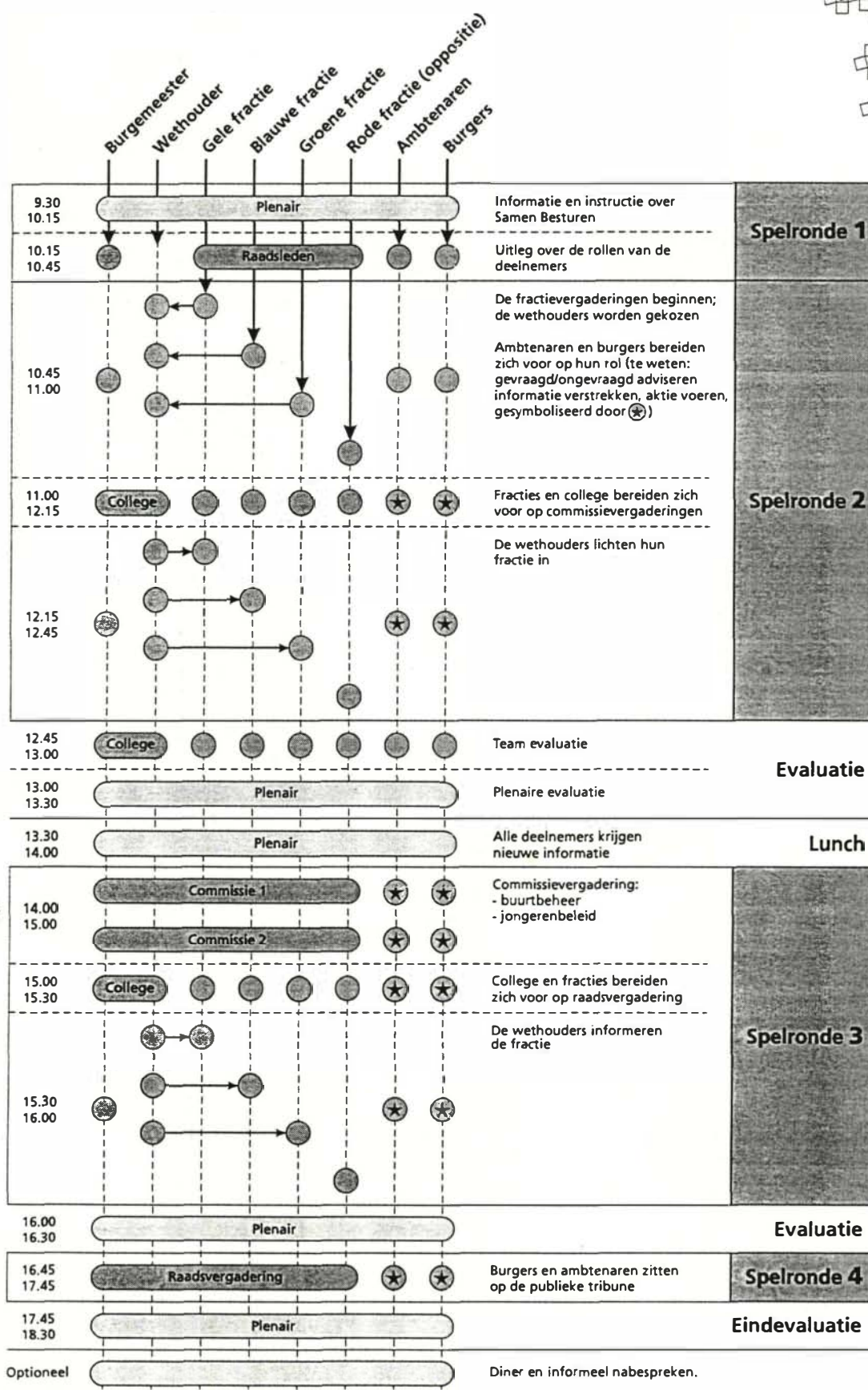
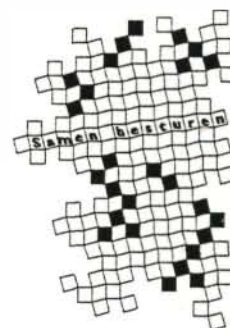


4 De opbouw van de speldag



1 Schematische weergave van de speldag

In de volgende schematische weergave van het spel is aangegeven per tijdstip welke personen bij elkaar komen en welke actie van hen verwacht wordt.



2 Het programma



Spelronde 1

9.30 Ontvangst en koffie

9.45 Introductie en instructie van de spelleiding.

De deelnemers krijgen een algemene introductie over de doelstellingen van het spel en uitgebreide informatie aan de hand van een dia-serie over de gemeente buurtwijk. De deelnemers krijgen hun rol (raadslid, burger of ambtenaar) en krijgen hiervoor een aparte instructie van de spelleiding.

Spelronde 2

10.45 Fractievergaderingen

Tijdens de fractievergadering kiest de fractie een wethouder.

11.00 De collegevergadering start en de burgemeester zit deze voor. De fractievergadering gaat gewoon door.

De deelnemers gaan zich voorbereiden op de commissievergaderingen met de informatie die zij gekregen hebben. Daarnaast kunnen zij extra informatie opzoeken in de bibliotheek. Tijdens deze vergaderingen moet per team de SDB-meter ingevuld worden.

12.15 De wethouders stoppen de B&W vergadering en informeren hun fractie.

12.45 Team-evaluatie.

De teambarometer wordt ingevuld.

13.00 Plenaire tussen-evaluatie

13.30 Lunch

Spelronde 3

14.00 De commissievergaderingen.

Er zijn twee commissievergaderingen, één over samenhangend jeugd-beleid en één over buurtbeheer.

15.00 College en fractievergaderingen.

Het college komt bij elkaar om de commissievergadering te bespreken. Ook de raadsleden-teams komen bij elkaar om de commissievergadering te bespreken en zich voor te bereiden op de raadsvergadering. Daarnaast is er ruimte om informatie te verzamelen.

15.30 De wethouders informeren hun fractie over het ingenomen college standpunt.

16.00 Plenaire tussen-evaluatie.

Spelronde 4

16.30 Theepauze

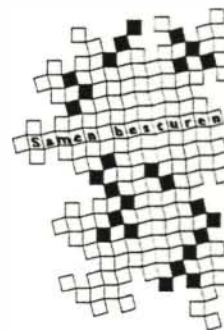
16.45 De raadsvergadering.

Tijdens de raadsvergadering wordt er gestemd over de twee voorstellen van B&W over buurtbeheer en integraal jongerenbeleid.

17.45 Eind-evaluatie

18.30 Sluiting

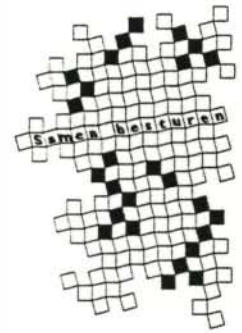
5 Spelregels van Samen Besturen



Reglement van Orde in de gemeente Buurwijk

- De tijden die voor iedere stap in het spel zijn aangegeven moeten worden aangehouden.
- De opdrachten, die vermeld staan op de rolbeschrijving, moeten worden uitgevoerd door ieder team.
- Informatie kan gevonden worden in de bibliotheek. Hiervoor moet de juiste heldere vraag gesteld worden aan de bibliothecaris (spelleiding) zodat deze de informatie kan geven.
- De informatie uit het collegeprogramma en de partijprogramma's dient als vertrekpunt. Iedere partij is vrij om meer wensen naar voren te brengen in het spel.
- Informatie kan ook verkregen worden bij de burger. Aan de burger kunnen vragen gesteld worden, deze moeten echter wel duidelijk geformuleerd zijn. De burger kan ook uitgenodigd worden bij vergaderingen.
- Daarnaast kan er informatie verkregen worden bij de ambtenaar. Er moet echter wel duidelijk worden aan welke ambtelijke dienst de vraag gesteld wordt. De ambtenaar kan ook uitgenodigd worden bij vergaderingen.
- Tijdens de raadsvergadering gelden de volgende regels:
 - 1 De burgemeester zit de raadsvergadering voor.
 - 2 Het college mag als eerste per agendapunt een toelichting geven.
 - 3 De raadsfracties hebben in twee termijnen de mogelijkheid om hierop te reageren. In de eerste termijn krijgt ieder team maximaal 3 minuten om haar standpunt toe te lichten. Langer spreken wordt onmogelijk gemaakt door de voorzitter. In de tweede termijn is er ruimte voor discussie.
 - 4 Een raadsfractie mag een initiatiefvoorstel indienen tijdens de raadsvergadering.
 - 5 Voorstellen zijn aangenomen door meerderheid van stemmen.
 - 6 Door middel van een motie van orde kunnen er nieuwe regels aan het Reglement van Orde worden toegevoegd. Dit geschiedt door het onmiddellijk in stemming brengen van de motie van orde zonder dat daar discussie over mogelijk is. Een motie van orde is aangenomen met een meerderheid van stemmen.

6 Meetinstrument



Tijdens het simulatiespel Samen Besturen wordt er gebruik gemaakt van een meetinstrument: de SDB-meter. Deze afkorting staat voor signaleren van een probleem, draagvlak zoeken voor een beslissing en betrokkenheid van mensen bij een beslissing.

Willen gemeenteraadsleden effectief kunnen opereren in het lokaal bestuur dan zullen zij signaleren, draagvlak zoeken en betrokkenheid moeten relateren aan:

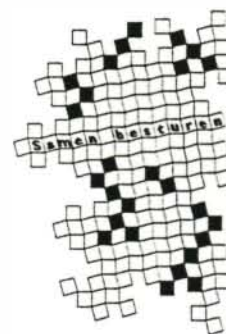
- burgers
- ambtenaren
- het politieke bestuur
- en de eigen politieke partij.

Om tijdens het spel dit in kaart te brengen is een meetinstrument ontworpen waarbij tijdens de eerste spelronde wordt bijgehouden waaraan tijd is besteed tijdens de fractie/college vergaderingen of tijdens de commissievergaderingen. Dit meetinstrument wordt in de eerste ronde bijgehouden door de notulist van de groep. Tijdens de commissievergaderingen wordt de SDB-meter bijgehouden door de observanten. Na de fractie/commissievergadering kan de spelleider de gegevens verwerken in het computerprogramma Excel.

Wanneer de gegevens ingevoerd zijn kan er geprint worden op sheets, zodat de tabellen makkelijk te gebruiken zijn tijdens de evaluatie.

De tabellen geven weer hoeveel tijd er besteed is aan signalering, draagvlak en betrokkenheid en relatie tot de vier hierboven genoemde groepen. Daarnaast geven de tabellen weer hoeveel tijd er besteed is aan iedere groep in het lokaal bestuur.

7 Uitgewerkt programma per spelronde met uitdeelvellen



Spelronde 1

9.30 Ontvangst en koffie

9.45 Introductie en instructie van de spelleiding.

De deelnemers krijgen een algemene introductie over de doelstellingen van het spel en uitgebreide informatie aan de hand van een dia-serie over de gemeente Buurwijk. De deelnemers krijgen hun rol (raadslid, burger of ambtenaar) en krijgen hiervoor een aparte instructie van de spelleiding.

Leerdoel: Het doel van de eerste ronde is dat de deelnemers kennismaken met de gemeente Buurwijk, inzicht krijgen in het spel Samen Besturen en de rol die zij moeten spelen.

Introductie en instructie

- 1 De deelnemers en de spelleiding stellen zichzelf voor.
- 2 De spelleiding legt de doelstellingen van het spel uit.
- 3 Aan de hand van een dia-serie wordt er informatie gegeven over de gemeente Buurwijk
- 4 Een observant houdt een verhaal over de valkuilen, dilemma's en mechanismen in het lokaal bestuur. In het kort kunnen enkele van deze dilemma's of valkuilen op een sheet gezet worden. Aan de deelnemers moet gevraagd worden of zij deze herkennen en hoe zij hier mee in de praktijk omgaan. De observant presenteert zijn verhaal over dilemma's, valkuilen en mechanismen als onderzoeker, die vier jaar lang de oude raad gevolgd heeft en de nieuwe raad advies wil geven.
- 5 Aan de deelnemers moet duidelijk gemaakt worden, dat aan de hand van de valkuilen, dilemma's en mechanismen bekeken wordt hoe men functioneert.
- 6 De meetinstrumenten worden uitgelegd door de spelleiding.
- 7 De groep verdeelt zich nu over 4 groepen; de vier politieke partijen.
- 8 De observanten en de spelleiding geven instructie aan de vier groepen en delen de rolbeschrijvingen uit. De spelleiding zal aan de raadsleden uitleg geven over het invullen van de meetinstrumenten. Per fractie zal tijdens deze introductie bepaald worden wie de SDB-meter bijhoudt. Daarnaast moeten de deelnemers duidelijk de keuze voorgelegd krijgen waarom zij wel of niet een wethouder en een fractievoorzitter moeten kiezen die in het dagelijks leven deze rol ook vervult.

Rolbeschrijving gemeenteraadslid Blauwe partij

U bent gemeenteraadslid voor de Blauwe Partij. De Blauwe Partij is een middenpartij op christelijke grondslag. In de deelnemersmap kunt u het partijprogramma van de Blauwe Partij vinden. De Blauwe Partij heeft de afgelopen vier jaar in het college gezeten. Bij de laatste gemeenteraadsverkiezingen heeft de Blauwe Partij een zetel gewonnen. De Blauwe Partij heeft nu zetels en zit in het college van Burgemeester en wethouders.



Binnen uw fractie moet eerst bepaald worden wie wethouder en wie fractievoorzitter wordt. Eén van uw fractieleden of u zelf heeft de rol van notulist gekregen. De notulist moet de SDB-meter bijhouden. Na de fractievergadering komt de spelleiding de SDB-meter ophalen. De fractievoorzitter moet de tijd bewaken.

In **spelronde 1** kunt u zich met uw fractie voorbereiden op de commissievergaderingen. De beleidsvoorstellen van de ambtenaren aan het college, die u kunt vinden in de deelnemersmap, zijn het uitgangspunt om uw voor te bereiden op de commissievergaderingen. Naast de informatie die u gekregen heeft kunt u ook informatie inwinnen bij de bibliotheek, bij de ambtenaren en bij de burgers.

Zoals aangegeven in het programma en toegelicht is bij de introductie gaat uw wethouder om 11.00 naar de collegevergadering toe. U kunt als fractie kiezen of u door gaat met de vergadering of dat u informatie gaat verzamelen. Om 12.15 komt uw wethouder terug bij de fractie en kunt u overleggen.

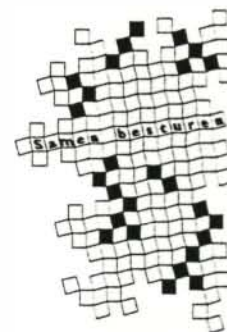
Om 12.45 stopt spelronde 1. De wethouder gaat nu terug naar het college. De fractie heeft nu een teamevaluatie aan de hand van de teambarometer in de zaal waar ook de plenaire bijeenkomsten plaatsvinden. Hierna is de plenaire evaluatie.

In **spelronde 2** vinden om 14.00 tot 15.00 de commissievergaderingen plaats. Daarna is er een college vergadering en een fractievergadering. Om 15.30 licht uw wethouder de Blauwe Partij in over de genomen besluiten in het college. Hierna is weer een plenaire evaluatie

In **spelronde 3** is de raadsvergadering van 16.45 tot en met 17.45. Na de raadsvergadering is er een uitgebreide eind-evaluatie

Rolbeschrijving gemeenteraadslid Groene partij

U bent gemeenteraadslid voor de Groene Partij. De Groene Partij is een middenpartij. In de deelnemersmap kunt u het partijprogramma van de Groene Partij vinden. De Groene partij is vertegenwoordigd in het college van Burgemeester en Wethouders. De Groene Partij heeft..... zetels



Binnen uw fractie moet eerst bepaald worden wie wethouder en wie fractievoorzitter wordt. Eén van uw fractieleden of u zelf heeft de rol van notulist gekregen. De notulist moet de SDB-meter bijhouden. Na de fractievergadering komt de spelleiding de SDB-meter ophalen. De fractievoorzitter moet de tijd bijhouden.

In **spelronde 1** kunt u zich met uw fractie voorbereiden op de commissievergaderingen. De beleidsvoorstellen van de ambtenaren aan het college, die u kunt vinden in de deelnemersmap, zijn het uitgangspunt om uw voor te bereiden op de commissievergaderingen. Naast de informatie die u gekregen heeft kunt u ook informatie inwinnen bij de bibliotheek, bij de ambtenaren en bij de burgers.

Zoals aangegeven in het programma en tijdens de introductie gaat uw wethouder om 11.00 naar de collegevergadering toe. U kunt als fractie kiezen of u door gaat met de vergadering of dat u informatie gaat verzamelen. Om 12.15 komt uw wethouder terug bij de fractie en kunt u overleggen.

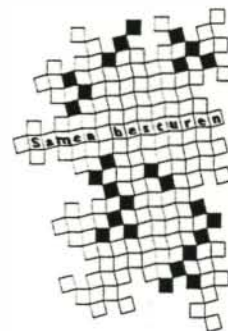
Om 12.45 stopt spelronde 1. De wethouder gaat nu terug naar het college. De fractie heeft nu een teamevaluatie aan de hand van de teambarometer in de zaal waar ook de plenaire bijeenkomsten plaatsvinden. Hierna is de plenaire evaluatie.

In **spelronde 2** vinden om 14.00 tot 15.00 de commissievergaderingen plaats. Daarna is er een college vergadering en een fractievergadering. Om 15.30 licht uw wethouder de Blauwe Partij in over de genomen besluiten in het college. Hierna is weer een plenaire evaluatie

In **spelronde 3** is de raadsvergadering van 16.45 tot en met 17.45. Na de raadsvergadering is er een uitgebreide eind-evaluatie

Rolbeschrijving gemeenteraadslid Gele partij

U bent gemeenteraadslid voor de Gele Partij. De Gele Partij is een partij rechts van het midden. In de deelnemersmap kunt u het partijprogramma van de Gele Partij vinden. De Gele partij is de grootste partij en is vertegenwoordigd in het college van Burgemeester en Wethouders. De Gele Partij heeft nu zetels, nadat zij bij de laatste verkiezingen één zetel verloren hebben.



Binnen uw fractie moet eerst bepaald worden wie wethouder en wie fractievoorzitter wordt. Eén van uw fractieleden of u zelf heeft de rol van notulist gekregen. De notulist moet de SDB-meter bijhouden. Na de fractievergadering komt de spelleiding de SDB-meter ophalen. De fractievoorzitter moet de tijd bewaken.

In **spelronde 1** kunt u zich met uw fractie voorbereiden op de commissievergaderingen. De beleidsvoorstellen van de ambtenaren aan het college, die u kunt vinden in de deelnemersmap, zijn het uitgangspunt om uw voor te bereiden op de commissievergaderingen. Naast de informatie die u gekregen heeft kunt u ook informatie inwinnen bij de bibliotheek, bij de ambtenaren en bij de burgers.

Zoals aangegeven in het programma en tijdens de introductie gaat uw wethouder om 11.00 naar de collegevergadering toe. U kunt als fractie kiezen of u door gaat met de vergadering of dat u informatie gaat verzamelen. Om 12.15 komt uw wethouder terug bij de fractie en kunt u overleggen.

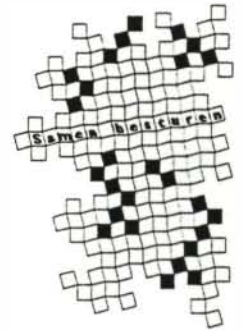
Om 12.45 stopt spelronde 1. De wethouder gaat nu terug naar het college. De fractie heeft nu een teamevaluatie aan de hand van de teambarometer in de zaal waar ook de plenaire bijeenkomsten plaatsvinden. Hierna is de plenaire evaluatie.

In **spelronde 2** vinden om 14.00 tot 15.00 de commissievergaderingen plaats. Daarna is er een college vergadering en een fractievergadering. Om 15.30 licht uw wethouder de Blauwe Partij in over de genomen besluiten in het college. Hierna is weer een plenaire evaluatie

In **spelronde 3** is de raadsvergadering van 16.45 tot en met 17.45. Na de raadsvergadering is er een uitgebreide eind-evaluatie

Rolbeschrijving gemeenteraadslid Rode partij

U bent gemeenteraadslid voor de Rode Partij. De Rode Partij is een partij links van het midden. In de deelnemersmap kunt u het partijprogramma van de Rode Partij vinden. De Rode partij is niet vertegenwoordigd in het college van Burgemeester en Wethouders. De Rode Partij heeft zetels.



Binnen uw fractie moet eerst bepaald worden wie wethouder en wie fractievoorzitter wordt. Eén van uw fractieleden of u zelf heeft de rol van notulist gekregen. De notulist moet de SDB-meter bijhouden. Na de fractievergadering komt de spelleiding de SDB-meter ophalen. De fractievoorzitter moet de tijd bewaken.

In **spelronde 1** kunt u zich met uw fractie voorbereiden op de commissievergaderingen. De beleidsvoorstellen van de ambtenaren aan het college, die u kunt vinden in de deelnemersmap, zijn het uitgangspunt om uw voor te bereiden op de commissievergaderingen. Naast de informatie die u gekregen heeft kunt u ook informatie inwinnen bij de bibliotheek, bij de ambtenaren en bij de burgers.

Zoals aangegeven in het programma en tijdens de introductie gaat uw wethouder om 11.00 naar de collegevergadering toe. U kunt als fractie kiezen of u door gaat met de vergadering of dat u informatie gaat verzamelen. Om 12.15 komt uw wethouder terug bij de fractie en kunt u overleggen.

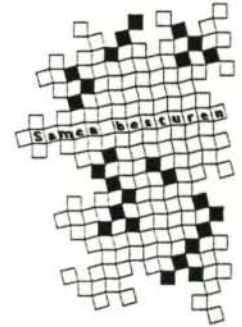
Om 12.45 stopt spelronde 1. De wethouder gaat nu terug naar het college. De fractie heeft nu een teamevaluatie aan de hand van de teambarometer in de zaal waar ook de plenaire bijeenkomsten plaatsvinden. Hierna is de plenaire evaluatie.

In **spelronde 2** vinden om 14.00 tot 15.00 de commissievergaderingen plaats. Daarna is er een college vergadering en een fractievergadering. Om 15.30 licht uw wethouder de Blauwe Partij in over de genomen besluiten in het college. Hierna is weer een plenaire evaluatie

In **spelronde 3** is de raadsvergadering van 16.45 tot en met 17.45. Na de raadsvergadering is er een uitgebreide eind-evaluatie

Rolbeschrijving wethouder

U bent door uw fractie gekozen tot wethouder. Het college bestaat uit 3 wethouders van de Blauwe, de Groene en de Gele Partij. De burgemeester is lid van de Gele Partij. Aangezien u in het college zit, heeft u meer informatie tot uw beschikking dan de raadsleden. In de kamer van het college ligt voor u een map met informatie materiaal.



In het college-team moet er bepaald worden wie er notuleert tijdens de collegevergadering. De notulist moet de SDB-meter bijhouden tijdens de collegevergadering en legt het uiteindelijke collegebesluit vast per spelronde in de computer. Na de collegevergadering komt de spelleiding de SDB-meter ophalen. De burgemeester zit de vergadering voor.

In spelronde 1 is er niet alleen tijd om te vergaderen over het beleidsvoorstel van de ambtenaren aan het college, maar kan men ook andere informatie gaan halen bij de bibliotheek, ambtenaren of burgers.

Aan het einde van deze ronde moet er een nieuw beleidsstuk liggen van het college dat tijdens de lunch moet worden uitgedeeld aan alle deelnemers.

Het concept beleidsvoorstel van het college kan aangepast worden door het college in de computer. Voor de commissievergaderingen moeten alle fracties beschikken over de (eventueel) bijgewerkt voorstellen van het college.

Het college stopt om 12.15 de collegevergadering en iedere wethouder informeert zijn/haar fractie. Om 12.45 komt u met het college samen in de zaal van de plenaire bijeenkomsten om de teambarometer in te vullen. Hierna is een plenaire evaluatie.

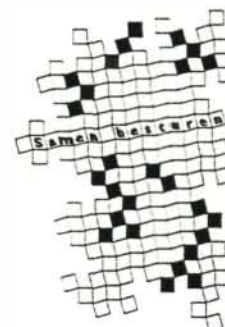
In spelronde 2 vinden de commissievergaderingen plaats van 14.00 tot en met 15.00. Een wethouder is voorzitter van de commissievergadering. Daarna is er een college vergadering. Om 15.30 licht u uw fractie in over de genomen collegebesluiten. Na deze ronde moet voor alle deelnemers het eventueel bijgewerkte collegevoorstel beschikbaar zijn. Hierna is een plenaire evaluatie.

In spelronde 3 is de raadsvergadering van 16.45 tot en met 17.45. Na de raadsvergadering is er een uitgebreide eind-evaluatie

Rolbeschrijving burgemeester

U bent burgemeester van de gemeente Buurwijk en lid van de Gele Partij. U bent voorzitter van de collegevergaderingen en de raadsvergadering.

Aangezien u in het college zit, heeft u meer informatie tot uw beschikking dan de raadsleden. In de kamer van het college ligt voor u een map met informatie materiaal.



In het college-team moet bepaald worden wie notuleert. De notulist moet de SDB-meter bijhouden tijdens de collegevergadering en legt het uiteindelijke collegebesluit vast. Na de collegevergadering komt de spelleiding de SDB-meter ophalen. De burgemeester moet de tijd bewaken.

In spelronde 1 is er niet alleen tijd om te vergaderen over het beleidsvoorstel van de ambtenaren aan het college, maar kan men ook andere informatie gaan halen bij de bibliotheek, ambtenaren of burgers.

Tijdens de eerste ronde zult u een fax ontvangen. Over de informatie die op deze fax is vermeld moet u advies inwinnen bij alle fracties.

Aan het einde van deze ronde moet er een nieuw beleidsstuk liggen van het college dat tijdens de lunch moet worden uitgedeeld aan alle deelnemers.

Het concept beleidsvoorstel van het college kan aangepast worden door het college. Het beleidsvoorstel staat in de computer onder bestandsnaam zoals aangegeven op memo bij computer. Voor de commissievergadering moeten alle fracties beschikken over de (eventueel) bijgewerkt voorstellen van het college.

Het college stopt om 12.15 de collegevergadering en iedere wethouder informeert zijn/haar fractie. Om 12.45 gaat komen de wethouders weer terug naar het college om samen met het college de teambarometer in te vullen. Hierna is een plenaire evaluatie.

In spelronde 2 vinden de commissievergaderingen plaats van 14.00 tot en met 15.00. Een wethouder is voorzitter van de commissievergadering. Daarna is er een college vergadering. Om 15.30 lichten de wethouders hun fractie in over de genomen collegebesluiten. Na deze ronde moet voor alle deelnemers het eventueel bijgewerkte collegevoorstel beschikbaar zijn. Hierna is een plenaire evaluatie.

In spelronde 3 is de raadsvergadering van 16.45 tot en met 17.45. Tijdens de raadsvergadering gelden andere regels dan in de praktijk. Dit reglement van orde vindt u in de deelnemersmap. Na de raadsvergadering is er een uitgebreide eind-evaluatie

Teamnaam:.....

SDB-METER

Raadsledenteams en het collegeteam

Dit meetinstrument geeft weer hoeveel tijd uw team besteed heeft aan de hoofdonderwerp tijdens de fractievergadering van uw partij of collegevergadering. Iedere hoofd-onderwerp is verdeeld in sub-onderwerpen. Hier hoeft u alleen aan te geven of u er tijd aan besteed heeft. Eén lid van het team zal tijdens de fractie/collegevergadering moeten bijhouden hoeveel tijd er besteed is aan een bepaald onderwerp door middel van dit vragenformulier.



Enkele belangrijke punten:

- * Niet iedere vraag hoeft ingevuld te worden. Het is heel logisch als slechts aan een beperkt aantal onderwerpen tijd is besteed.
- * De tijd die kan worden besteed aan een bepaald onderwerp is verdeeld in 4 categorieën. Deze tijd zal waarschijnlijk niet precies in een categorie vallen, vul dan de dichtbijzijnde categorie in d.m.v. een kruisje in de tijdsbalk.
- * Bij meer dan 20 minuten moet het aantal minuten ingevuld worden in de tijdsbalk.
- * In deze vragenlijst is ook een restcategorie opgenomen. Hierin kan tijd ingevuld worden die aan vergaderorde is besteed.

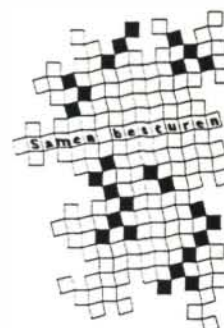
1. 5 minuten
2. 10 minuten
3. 20 minuten
4. > 20 (vul hierbij de betreffende tijd in)

A Politieke Partij

	1	2	3	4
Hoeveel tijd heeft u besteed aan de politieke partij?				

Heeft u tijd besteed aan de volgende onderwerpen?	
a. Het toetsen van de besluiten aan het partijprogramma van de partij.	
b. Het toetsen van de besluiten aan de heersende meningen binnen de partij.	
c. Het bepalen van een algemene visie op buurtbeheer.	
d. Het bepalen van een algemene visie op jongerenbeleid.	

B Bestuur



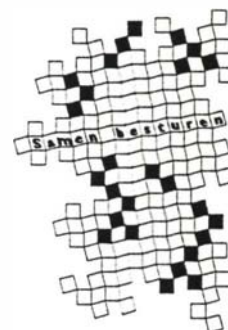
	1	2	3	4
Hoeveel tijd heeft u besteed aan het lokaal bestuur?				

Heeft u tijd besteed aan de volgende onderwerpen?	
a. De algemene financiën.	
b. Het toetsen van de genomen besluiten aan het collegeprogramma.	
c. Wethoudersportefeuille van Financiën, Milieu en Stadbeheer	
d. Wethoudersportefeuille van Sociale Zaken, Werkgelegenheid etc.	
e. Wethoudersportefeuille van Onderwijs, Welzijn en Jeugdzaken	

C Ambtenaren

	1	2	3	4
Hoeveel tijd heeft u besteed aan de ambtenarij?				

Heeft u tijd besteed aan de volgende onderwerpen?	
a. Het verzamelen en bespreken van informatie van de ambtenaren?	
b. De praktische uitvoerbaarheid van een beslissing?	
c. Aan eerder genomen besluiten van de raad, B&W of ambtenaren?	



D Maatschappij

	1	2	3	4
Hoeveel tijd heeft u besteed aan de maatschappij?				

Heeft u tijd besteed aan de volgende onderwerpen?	
a. De ideeën, klachten en voorstellen van burgers?	
b. Het bespreken van consequenties van beleidsbeslissingen voor burgers?	
c. De ideeën, klachten en voorstellen van bedrijven/instellingen?	
d. Het bespreken van consequenties van beleidsbeslissingen voor bedrijven/instellingen?	
e. Het bespreken van mogelijkheden tot samenwerking met burgers?	
f. Het bespreken van mogelijkheden tot samenwerking met bedrijven/instellingen?	

E Vergaderorde

	1	2	3	4
Hoeveel tijd is er besteed aan de vergaderorde (b.v. het verdelen van taken) ?				

TEAMBAROMETER I

Naam deelnemer:.....

Teamnaam:.....

Dit formulier wordt door iedere deelnemer van een team individueel ingevuld tijdens de teamevaluatie.



1. Individueel niveau

- a. Heeft u het gevoel dat er voldoende naar u geluisterd werd in de vergadering?
ja/nee
- b. Welke van deze items past bij uw rol binnen het team? (maximaal 3 aankruisen)
 - * de ideeën aandrager
 - * ordening aanbrengen en evalueren
 - * het team aansporen tot het nemen van een beslissing
 - * aandacht vestigen op details
 - * de grote lijnen in de gaten blijven houden
 - * informatie verzamelaar
 - * met een compromis voorstel komen
 - * onderhandelen in het team
 - * motivator voor andere teamleden
 - * concentreren op één punt in de vergadering
 - * voortrekker in de inhoudelijke stellingname
 - * overig:.....

2. Team-niveau

- a. Hoeveel tijd is er besteed aan het verdelen van taken?
veel normaal weinig
- b. Welke taken zijn er verdeeld?
.....
.....
.....
.....
.....
- c. Is er gestemd om tot besluiten te komen?
ja/nee
- d. Wie nam in de vergadering het voortouw om tot een beslissing te komen?
.....
- e. Wie was in de vergadering het meeste aan het woord?

TEAMBAROMETER II

Teamnaam:.....

Dit formulier wordt door het team gezamenlijk ingevuld nadat de individuele teambarometer is ingevuld. Er moet dus overeenstemming bereikt worden over de vragen op dit formulier.



Welke van deze items past bij de rol van de verschillende leden van het team? (max. 3 aankruisen)	1	2	3	4	5
de ideeën aandrager					
ordening aanbrengen en evalueren					
het team aansporen tot het nemen van een beslissing					
aandacht vestigen op details					
de grote lijnen in de gaten houden					
informatie verzamelaar					
met een compromis voorstel komen					
onderhandelen in het team					
motivator voor andere teamleden					
concentreren op één punt in de vergadering					
voortrekker in de inhoudelijke stellingname					
overige rol:.....(invullen)					

- Hoeveel tijd is er besteed aan het verdelen van taken?
veel normaal weinig
- Welke taken zijn er verdeeld?
.....
.....
.....
.....
.....
- Is er gestemd om tot een besluit te komen?
ja/nee
- Wie nam in de vergadering het voortouw om tot een beslissing te komen?
.....
- Wie was in de vergadering het meeste aan het woord?
.....

Spelronde 3

13.30 Lunch

14.00 *De commissievergaderingen.*

Er zijn twee commissievergaderingen, één over samenhangend jeugdbeleid en één over buurtbeheer.

15.00 *College en fractievergaderingen.*

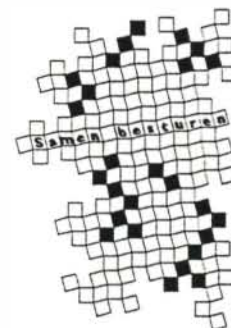
Het college komt bij elkaar om de commissievergadering te bespreken.

Ook de raadsleden-teams komen bij elkaar om de commissievergadering te bespreken en zich voor te bereiden op de raadsvergadering.

Daarnaast is er ruimte om informatie te verzamelen.

15.30 *De wethouders informeren hun fractie over het ingenomen collegestandpunt.*

16.00 *Plenaire tussen-evaluatie.*



Leerdoel:

- De deelnemers moeten leren om efficiënte beslissingen te nemen en hierbij rekening te houden met andere groepen in het lokaal bestuur (hierbij kan vergeleken worden hoe zij de tweede keer met een onverwachte gebeurtenis, de snelle beslissing over de Burg. van der Heijdweg, omgaan).
- De deelnemers leren samenwerken binnen hun fractie met het college en met andere fracties.
- De deelnemers leren om de ideeën van burgers, ambtenaren, en hun fractie mee te nemen in de commissievergaderingen.

1 Lunch

Tijdens de lunch komt er een bericht binnen bij het college van de directeur Dienst Stedelijke Ontwikkeling en beheer over de versnelde herstructurering van de Burg. van der Heydweg. Daarnaast geeft de spelleiding aan alle deelnemers een persbericht over een gevonden heroïnespuit.

2 Commissievergaderingen

De deelnemers verdelen zich over de twee commissies. Tijdens de commissievergaderingen kunnen ambtenaren of burgers gehoord worden.

Tijdens de commissievergaderingen houden de observanten de SDB-meter bij.

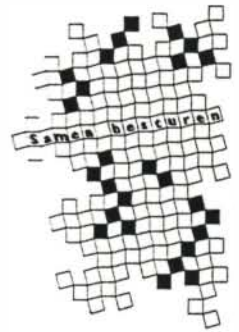
3 College- en fractievergaderingen

Men komt bij elkaar om zich voor te bereiden op de raadsvergadering.

4 De wethouders informeren hun fractie over het ingenomen collegestandpunt

5 Plenaire evaluatie

- De fracties en het college krijgen 10 minuten de tijd om met hun groep op te schrijven wat ze in deze ronde wilde bereiken, het leerdoel van de vorige ronde, en in hoeverre dat gelukt is (op flipover vellen).
- De ambtenaar en burger schrijven voor zichzelf op wat zij dachten dat de andere groepen wilden bereiken en in hoeverre zij daar in geslaagd zijn.
- Per groep worden nu de flipover vellen langs gelopen. De burger en ambtenaar kunnen hierop ook reageren.
- Hierna wordt de SDB-meter behandeld. Uit de SDB-meter moeten punten gehaald worden, die ingaan op het geen de deelnemers hiervoor als observatie naar voren hebben gebracht.
- De observanten geven nu hun analyse van het geheel aan de hand van de observaties van de deelnemers en betrekken hierbij de valkuilen, mechanismen en dilemma's.
- Iedere fractie en het college team moeten één leerpunt noemen voor de volgende ronde (5 minuten bedenktijd).

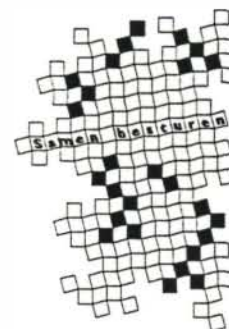


FAX FAX FAX FAX FAX FAX FAX FAX FAX FAX FAX FAX FAX FAX FAX FAX

SPOED!!!!!!

NOTA

Aan: College van B. en W.
Van: Directeur Dienst Stedelijke Ontwikkeling en Beheer
Betreft: Versnelde herstructurering Burg. van der Heydeweg
Datum: 1 juni 1994



PROBLEEMSTELLING:

Bij het haalbaarheidsonderzoek naar de herstructurering Burgemeester v.d. Heydeweg is gebleken dat financiële middelen van de gemeente niet toereikend zijn om een acceptabele situatie te creëren voor bewoners, doorgaand verkeer en gericht winkelverkeer. Het voorstel in het collegeprogramma om in doorgaande wegen de verschillende verkeersstromen te scheiden is niet mogelijk.

Wel is het mogelijk aanspraak te maken op een tijdelijk fonds van het Ministerie van Verkeer en Waterstaat. Dit fonds, dat ingesteld is om bovenstedelijke verkeersproblematiek dat op gemeentelijke wegen speelt te helpen oplossen, biedt de mogelijkheid tot de helft van het bedrag te laten vergoeden door het ministerie van Verkeer en Waterstaat. Hierbij is een bodembedrag voor een totaalproject van 25 miljoen gesteld. De herstructurering van de Burgemeester v.d. Heydeweg is echter op 20 miljoen uitgerekend. Om in aanmerking te komen voor de subsidieregeling dienen additionele werkzaamheden te worden bepaald om het bodembedrag te bereiken.

De aanvraag voor subsidie dient vergezeld te gaan van een opzet voor de herstructurering, van een begroting en een procedurele verantwoording waaruit blijkt dat bewoners en andere belanghebbenden zijn geconsulteerd.

Voor 1994 is de uiterlijke aanvraagdatum gesteld op 15 juni. De regeling zal zeer waarschijnlijk in 1995 zijn opgeheven. Er is dus grote spoed vereist. Probleem daarbij is dat binnen de Dienst Stedelijke Ontwikkeling en Beheer geen ruimte is om op korte termijn een meer uitgebreide opzet uit te werken.

VOORSTEL

- 1 Op de buurtbeheervergadering van de Kometenbuurt de herstructureringsplannen voor zover nu gereed voorleggen aan de bewoners.
 - 2 In samenwerking met een particulier bureau voor stedelijk ontwerp additionele maatregelen toevoegen aan de huidige eerste opzet.
 - 3 De eerstvolgende commissievergadering Verkeer en Vervoer de situatie zoals zij er nu voor staat uit te leggen.
 - 4 Als college het aangevulde voorstel in te dienen bij het ministerie in te dienen.
-

Financiële Consequenties

- 1 Kosten bureau stedelijk ontwerp bedragen circa 200.000 gulden. Dit kan voorlopig binnen de dienstbegroting worden gefinancierd.
- 2 In plaats van de eerder voorgestelde 20 miljoen gulden zal door de gemeente Buurwijk $\pm$ 12,5 miljoen gulden aan de herstructurering worden uitgegeven. Een bezuiniging van ten minste 7,5 miljoen.

HEROÏNE SPUIT GEVONDEN DOOR KIND MOEDER SPANT GEDING AAN



Van onze verslaggever

De gemeente Buurwijk kan een proces tegemoet zien van een woedende moeder uit de Kometenbuurt. De directe aanleiding vormt de heroïne-spuut waarmee haar achtjarige zoontje afgelopen zondag vrolijk het huis in kwam rennen. Al eerder had de moeder haar beklag gedaan bij de gemeente over de overlast van de drugs-verslaafden die door haar buurt zwerven. De gemeente had al die keren toegezegd iets te doen, maar aan de overlast is volgens de vrouw weinig veranderd. 'Eerst moest ik ze (de verslaafden, red.) uit mijn portiek jagen en deed de gemeente niets. Meer stadswachten werden er beloofd, beter onderhoud, meer politie op straat. Het enige dat ik zie zijn meer junks! Maar, die spuit is toch wel het top-punt. Wie weet wat voor ziekten aan die naald kleven!', aldus de boze moeder. De advocaat van de familie, jhr. Petrovic overweegt bij de rechter een klacht in te dienen wegens nalatigheid met levensgevaar als gevolg. Mocht de rechter de familie in het gelijk stellen, dan kan de -toch al armlastige- gemeente een forse boete tegemoet zien.

De burgemeester van de plaats zei gisteren de affaire te betreuren, maar geen verder commentaar te willen geven totdat de precieze aanklacht bij de gemeente bekend is.

Spelronde 4

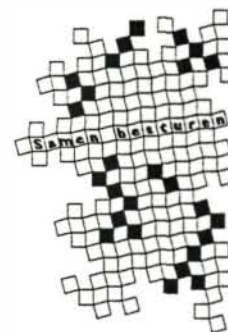
16.30 Theepauze

16.45 De raadsvergadering.

Tijdens de raadsvergadering wordt er gestemd over de twee voorstellen van B&W over buurtbeheer en integraal jongerenbeleid.

17.45 Eind-evaluatie

18.30 Sluiting



Leerdoel:

- De deelnemers leren hoe de informatie en kennis die zij tijdens het spel hebben opgedaan zo effectief mogelijk kan worden ingezet tijdens de raadsvergadering.
- De deelnemers leren tijdens de eind-evaluatie hoe de ervaringen tijdens het spel toegepast kunnen worden in de werkpraktijk.

1 De raadsvergadering

De raadsvergadering wordt voorgezeten door de burgemeester. De twee collegevoorstellen worden behandeld. Tijdens de raadsvergadering geldt het reglement van orde, zoals is opgesteld in de deelnemersmap. De burgers en ambtenaren zijn tijdens de raadsvergadering aanwezig.

2 Eind-evaluatie

Tijdens deze evaluatie zal er in eerste instantie op dezelfde manier geëvalueerd worden als de vorige spelronden. Daarnaast zal er een koppeling worden gelegd tussen deze speldag en de werkpraktijk. Afsluitend wordt een inhoudelijk verhaal gehouden over bestuurlijke- en sociale vernieuwing met praktijk voorbeelden door de observanten.

Colofon

Het simulatiespel Samen Besturen in Buurwijk is ontwikkeld door:

Cocon advies & trainingen
Henriëtte de Vos

Van Dijk Van Soomeren en Partners
Henk Gossink
Paul van Soomeren

Een deel van de ontwikkel kosten werd gesubsidieerd door het Ministerie van Binnenlandse Zaken (Directie Interbestuurlijke Betrekkingen en Informatievoorziening).

De ontwikkeling van het simulatiespel werd begeleid door een klankbordgroep waarin zitting hebben:

De heer H. Berg (Berenschot)
Prof. Dr. P. Tops (Katholieke Universiteit Brabant)
Mevrouw C. Slot-Abeling (Steenkampinstituut CDA)
De heer L. Pinxten (Opleidingsinstituut D66)
De heer V. Boukema (Opleidingsinstituut PvdA)
De heer N. van Putten (Ministerie van Binnenlandse Zaken)

Wij danken de volgende personen voor hun suggesties en ideeën:

De heer T. Dijkema (Projectleider buurtbeheer Deventer en Hilversum)
Drs. P.H. Kwakkelstein (wetenschappelijk onderzoeker Universiteit van Amsterdam faculteit POW)
Mevrouw S. Stoffel (ontwerper kennissystemen)

Het simulatiespel Samen Besturen in Buurwijk is bijna volledig gebaseerd op echte feiten, gegevens en cijfers uit diverse gemeenten. Wij danken hierbij de volgende personen, gemeenten en instellingen voor hun bijdragen:

Ministerie van Justitie	Gemeente Amersfoort
Rechercheschool Zutphen	Gemeente Roermond
Gemeente Deventer	Gemeente Amsterdam
Gemeente Hilversum	De heer M. v.d. Heide

Wilt u meer informatie over Samen Besturen dan kunt u bellen naar Van Dijk Van Soomeren en Partners, telefoonnummer: 020 - 625 75 37 (vragen naar Henk Gossink of Paul van Soomeren)

