



MORA

Spelbeschrijving

1. ARCHITECTUUR
IN BALANS

2. MORA MANAGEMENT
CHALLENGE

SPEL 1. "ARCHITECTUUR IN BALANS"

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van dit spel is om krachtig op een interactieve en speelse manier inzicht te geven in de verdeling van verantwoordelijkheden binnen de MORA-referentie-architectuur.

Tijdens het spel ervaren de deelnemers hoe verantwoordelijkheden kunnen overlappen en welke uitdagingen dit met zich meebrengt. Ze ontdekken wanneer samenwerking noodzakelijk is en wanneer het beter is om duidelijk af te bakenen. Door middel van discussie en argumentatie leren zij strategische keuzes te maken die bijdragen aan een goede samenwerking.

Daarnaast krijgen de deelnemers beter inzicht in hoe de MORA-referentie-architectuurstructuur hen helpt bij het verdelen van verantwoordelijkheden en het voorkomen van conflicten. Het spel helpt hen om de architectuur praktisch toe te passen binnen hun eigen organisatie en te begrijpen hoe een betrouwbare taakverdeling wordt beïnvloed aan een goed functionerende IT- en bedrijfsvoeringstructuur.



Duur: 45-60 minuten



Aantal spelers: 6-12 (in teams van 2-3 personen)



Benodigdheden:

- Speelbord MORA
- Set van 20 kaartjes met verantwoordelijkheden
- 5 "Conflict"-kaartjes en 5 "Samenwerkingskaartjes"
- Timer (spreek af hoeveel tijd iedere ronde zal duren, zet timer)

SPELVERLOOP

1. Voorbereiding
2. Verdeling van verantwoordelijkheden
3. Conflict & Samenwerking
4. Nabespreking

LEERDOELEN

- 1. Inzicht krijgen in het belang van een duidelijke verantwoordelijkheidsverdeling**
De deelnemers begrijpen hoe verschillende genomen en verantwoordelijkheden binnen een organisatie op een gestructureerde manier verdeeld worden.
- 2. Herkennen van overlappen en conflicten tussen verantwoordelijkheden**
De deelnemers hebben ervaren hoe bepaalde genomen en rollen binnen een organisatie kunnen overlappen en welke uitdagingen dit met zich meebrengt. Ze leren hoe deze overlap tot conflicten kan leiden en hoe dit op een constructieve manier kan worden opgelost.
- 3. Begrijpen wanneer samenwerking noodzakelijk is en hoe dit effectief kan worden vormgegeven**
Deelnemers ontdekken dat sommige verantwoordelijkheden niet exclusief kunnen worden toegewezen, maar samenwerking is tussen verschillende afdelingen van teams. Ze leren hoe ze deze samenwerking effectief kunnen organiseren en welke afspraken belangrijk zijn om effectief samen te werken.
- 4. Leer hoe de MORA-referentiearchitectuur helpt bij het structureren van genomen en verantwoordelijkheden**
Door het spel ervaren de deelnemers hoe de MORA-referentiearchitectuur als hulpmiddel kan dienen om verantwoordelijkheden op een logische manier te verdelen. Ze krijgen inzicht in hoe deze architectuurstructuur binnen de organisatie biedt en hoe deze helpt bij het verbeteren van IT-en bedrijfsvoering processen.
- 5. Ervaren hoe uitgesloten inclusief binnen een complexe organisatiestructuur**
Tijdens het spel worden de deelnemers geconfronteerd met realistische scenario's waarin zij keuzes moeten maken en deze moeten onderbouwen. Hierdoor leren zij hoe zij in een organisatie en systeem moeten denken.
- 6. Reflecteren op de toepassing van deze fout in de eigen organisatie**
Aan het einde van het spel reflecteren de deelnemers op wat zij geleerd hebben en hoe deze inzichten van toepassing zijn op hun eigen werksituatie. Ze denken na over verbeterpunten binnen hun eigen organisatie en hoe zij de principes uit de MORA-referentiearchitectuur kunnen gebruiken om effectieve samen te werken en verantwoordelijkheden beter te verdelen.

Door middel van dit spel leren leidinggevenden niet alleen hoe de MORA-referentiearchitectuur werkt, maar ook hoe zij deze kennis praktisch kan inzetten om hun organisatie beter te structureren.



VOORBEREIDING (10 MINUTEN)

De voorbereiding van het spel is essentieel om ervoor te zorgen dat alle deelnemers goed begrijpen wat het doel van het spel is en hoe het gespeeld moet worden.



UITLEG VAN HET DOEL VAN HET SPEL

De spelleider begint met een korte introductie waarin hij of zij uitlegt waarom dit spel wordt gespeeld en wat het doel is.

Daarbij wordt begrepen dat het spel is gebaseerd op de MORA-referentiearchitectuur, en kort verteld wat de MORA is en waarom deze is gemaakt.

Tot slot wordt indirect dat het spel vooral bedoeld is om te leren en dat discussie en samenwerking een belangrijk onderdeel van het spel.



OPZETTEN VAN DE SPELOMGEVING

- Zet de speeltafel neer. (Liefst een ronde tafel of een tafel waar omheen gelopen kan worden.)
- Leg alle kaartjes op en onder de juiste vakjes.
 - Kaartjes met verantwoordelijkheden
 - Conflict- en samenwerkingskaartjes
- Geef elk team 8 fiches
- Zet een bel of een timer neer



INDELING VAN DE TEAMS

Vervolgens worden de deelnemers verdeeld in teams van twee of drie personen.

Opties:

Variant 1: medewerkers met dezelfde functie bij elkaar
(team onderwijsmanagers, team directie, team IT, team secretaresses)

Variant 2: teams met gemixte medewerkers

De teams krijgen een paar minuten om zich te stellen aan hun teamgenoten en zich voor te bereiden.

UITREIKEN VAN DE VERANTWOORDELIJKHEIDSKAARTJES

Elk team ontvangt vijf willekeurige kaartjes met verantwoordelijkheden.

UITLEG VAN DE SPELREGELS

1. Verantwoordelijkheden plaatsen:

- Elk team kijkt naar de vijf (of 10, of 15 afhankelijk van de aantallen) verantwoordelijkheidskaartjes die ze hebben ontvangen.
- De teams plaatsen tegelijk de kaartjes op het spelbord.

2. Beslissen over eigenaarschap:

- Bespreek met elkaar waar de kaartjes liggen, waar liggen dubbele kaartjes en op welke vlakken ligt nog helemaal niks.

3. Conflicten en samenwerking:

- Bespreek waar een conflict ontstaat door het innemen of uitbleven van de verantwoordelijkheden.
- Leg hier een conflict of samenwerkingskaart.
- Op welke wijze kunnen de teams of afdelingen elkaar vinden of waar ontstaat een conflict.

4. Reflectie en evaluatie:

- Hoe gaan jullie verder? Waar moeten afspraken gemaakt worden? Over welke verantwoordelijkheden moeten juist worden afgebakend?

De spelleider, vermoedelijk van alle deelnemers, hebben de regels ontvangen en eventuele vragen beantwoord.

Variant 2:

Bij de tweede variant geef je de teams een eigen verantwoordelijkheidsgebied, bijvoorbeeld: jullie zijn nu het CvB, jullie zijn van IT, jullie zijn van de onderwijs-administratie.

De teams leggen op basis van hun toegewezen verantwoordelijkheid de kaartjes op het spelbord.

🎯 Verdedig waarom je deze keuzes maakt.

SPEL 2: "MORA MANAGEMENT CHALLENGE"

DOEL VAN HET SPEL

Leidinggevendenden moeten verantwoordelijkheden verdelen over verschillende afdelingen en zoeken naar mogelijke conflicten en samenwerkingsmogelijkheden binnen de organisatie.



Duur: +/- 90 minuten



Aantal spelers: 2-4 spelers (elk een leidinggevende rol).



Benodigdheden:

- Speelbord MORA
- Kaarten met namen van de MORA componenten

VOORBEREIDING

Schud de MORA componentkaarten en verdeel ze gelijkmatig onder de spelers. Plaats het speelbord in het midden van de tafel. Schud de conflict- en samenwerkingskaarten en leg ze apart.

SPELVERLOOP

- Elke speler krijgt een beurt om een MORA componentkaart te trekken en de verantwoordelijkheid voor die component aan een afdeling toe te wijzen.
- Na het toewijzen van een component, trekt de speler een conflict- of samenwerkingskaart die een scenario beschrijft (bijv. "Onderwijs wil modules verlopen en heeft Finance nodig voor berekeningen" of "Er is een conflict tussen Finance en IT over budgetten").
- De speler moet binnen de tijdslimiet (bijv. 2 minuten) een oplossing bedenken voor het scenario, waarbij de verantwoordelijkheden en samenwerkingen duidelijk worden.
- Andere spelers kunnen suggesties doen of de oplossing betwisten.

VARIATIES:

1. Complexiteit:

- o Voeg meer gedetailleerde scenario's toe voor een extra uitdaging.

2. Teamspel:

- o Speel in teams om samenwerking en discussie te bevorderen.

Dit spel kan helpen om inzicht te krijgen in de verantwoordelijkheden en samenwerkingen binnen een organisatie volgens de MORA referentiearchitectuur.

© 2025 || MORA bordspel

Bedenker en ontwikkelaar:

Esther Kuiken

e.kuiken@duloncollege.nl

Vormgever:

Christa Schuiteman

c.schuiteman@duloncollege.nl

Dulon College

Reehorsterweg 80

6717 LG Ede

