

## Management Game



Na alle trainingen en intervisie bijeenkomsten van de afgelopen anderhalf jaar op de valreep nog even tijd voor iets heel anders! Eén van de onderwerpen die nog op de agenda stond, was namelijk het organiseren van een management game. Een keuze maken tussen alle mogelijke management games bleek nog niet zo eenvoudig, maar na enkele demonstraties van Erwin Franssen van Simenco, waren Wim en Marcel overtuigd. De (project-) management game Missie naar Mars bleek erg goed aan te sluiten bij datgene waar we als MD-klasje in ons project tegenaan waren gelopen.

### Affiche

En zo werden we op 29 november in Hotel Mitland ontvangen met een uitgebreide lunch, waarna het spel letterlijk kon beginnen. Voor het spelen van de management game, waren 12 deelnemers nodig, verdeeld over 2 teams. Een snelle rekensom had ons geleerd dat we dat niet gingen redden met alleen ons groepje van 9. Gelukkig waren Iris Braad, Ben Rijdsdijk en Menno van de Zedde (deelnemers aan de tweede jaargang van het MDPD-traject) bereid om onze teams te completeren en van de nodige kwaliteitsimpuls te voorzien.

Doel van de management game was om per team een raket te ontwerpen, bouwen, testen en uiteindelijk te lanceren. Ter ondersteuning was elk team in het bezit van een (overload aan) papieren informatie, een 'Missie naar Mars wiki' en een beamer waarop allerlei informatie ten aanzien van de projectvoortgang terug te vinden was. Een derde beamer toonde nieuwsberichten die mogelijk interessant konden zijn, van de weersverwachting op Cape Canaveral tot de koers van een ton brandstof.



### Statusscherm tijdens de game

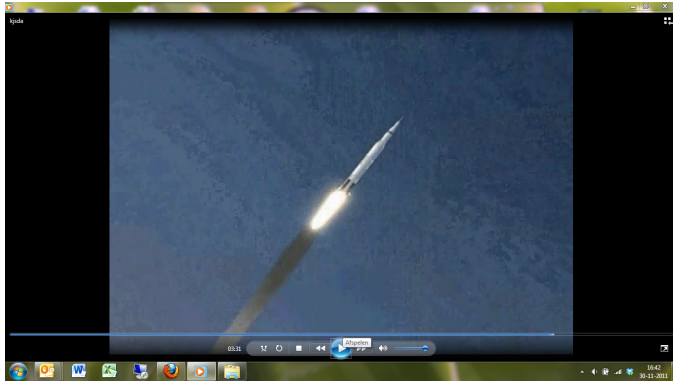
Het team dat het beste zou scoren op kwaliteit, geld en tijd (net een echt project 😊) zou de uiteindelijke winnaar zijn. Door schaarse tijd en capaciteit nam de chaos en stress bij tijd en wijle groteske vormen aan. Zo presteerde team 1 (luisterend naar de illustere naam The Only Way to The TOP, oftewel TOWTTT) het, om de door hun gebouwde raket deels ongetest de ruimte in te sturen. Team 2 (Marsgate) wist de verschillende fases onder de bezielende leiding van Daniël net op tijd af te ronden.



Five minutes to liftoff



**Ready for liftoff**



**We have liftoff**

Uiteindelijk wisten beide teams hun raket veilig op Mars te laten landen, waarbij Marsgate een iets hogere score behaalde en tot winnaar werd uitgeroepen. Een vurig betoog van TOWTTT-projectleider Carla (“die missie is maar voor even, het door ons geplaatste vredesmonument voor eeuwig”) ten spijt.



Opgevangen in de wandelgangen:

“Hoe staat het met het moreel van onze medewerkers?”

“Luxe maaltijden eten die astronauten maar weer als ze thuis zijn.”

“Ik zie ineens kanten die ik nog nooit van hem/haar heb gezien.”

“We hebben suikers nodig.”

“Gezelligheid? Winst is het enige dat telt!”

“Is die STOW-processor al doorgetest?”

“The only way to the top gaat via Marsgate.”