

# Organisatiestructuur Weerklank

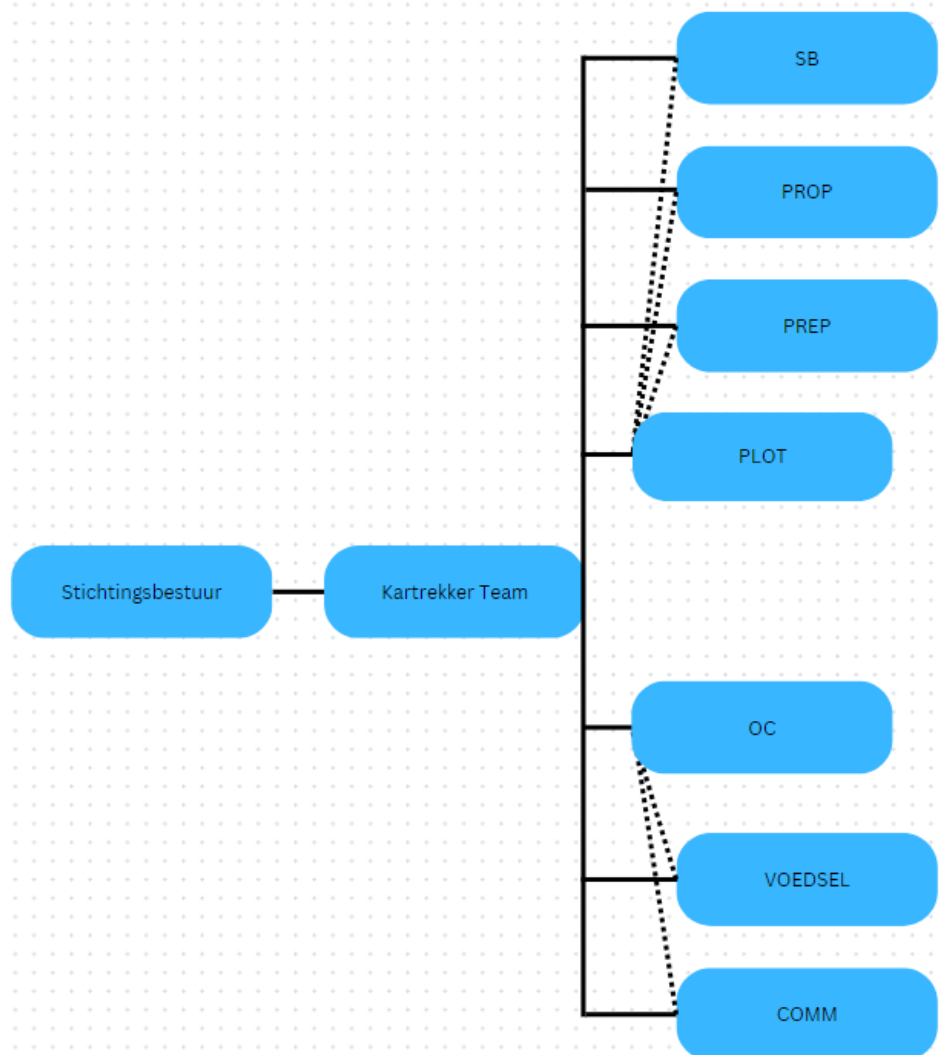
Opsteller: Job en Anneloes

Datum: oktober 2023

Stichting LARP SPIRIT zet zich in voor het bevorderen van sociale vaardigheden en openheid naar diverse culturen en samenlevingen middels de organisatie van Live Action Roleplay (LARP) evenementen. Met de voorstelling 'Weerklank' streven we naar het ontwikkelen en stimuleren van empathie, sociale interactie, en morele reflectie onder de deelnemers, terwijl we tegelijkertijd een rijke en fantasierijke beleving bieden. In lijn met de sterktes zoals een robuuste visie en een multidimensionale missie, en met bewustzijn van onze zwakheden, zoals de inherente uitdagingen van vrijwilligersmanagement en de complexiteit van LARP-evenementen, trachten we een organisatiestructuur en beleid op te zetten dat zowel veerkrachtig als adaptief is (*Stichtingsdoel*). We werkten voor de eerste twee voorstellingen met een matrixstructuur en wilden dat weer blijven doen. Echter, om dat succesvol te maken is een roldefinitie, vrijwilligersbeheer en een verduidelijking van de communicatieplatformen wenselijk.

We werken met verschillende teams. Elk team heeft een kartrekker, welke samen verantwoordelijk zijn voor de centrale coördinatie. Het Kartrekkers Team (KT) wordt aangesteld door het bestuur van LARP SPIRIT per voorstelling, waarbij behoud van ervaring de wens is. Het KT krijgt de bevoegdheid om zelf leden aan te stellen van andere teams. Als het KT niet eenduidig een beslissing kan nemen, dan moeten ze zo snel mogelijk het bestuur inlichten, zodat die de beslissing kan maken. Het bestuur stelt randvoorwaarden en geeft portefeuilles aan leden van het Kartrekkers Team.

Elke voorstelling vervalt formeel van alle teams en commissies de samenstelling. Iedereen verliest zijn rol en functie. Vervolgens stelt het bestuur



een KT aan, die de commissies samenstellen. Hierbij is het wel belangrijk dat er ervaring behouden wordt.

Hieronder beschrijven we de verantwoordelijkheden van elk team. Vrijwilligers kunnen lid zijn van meerdere teams. Binnen een team kan er een verdeling gemaakt worden van taken, maar KT blijft eindverantwoordelijk.

## KT - Kartekkersteam

Algemene planning en overzicht van het hele project.

- ❖ Coördinatie tussen de verschillende teams.
- ❖ Probleemoplossing en ondersteuning van alle andere teams.
- ❖ Gezamenlijke eindverantwoordelijkheid voor de voorstellingen.
- ❖ Gezamenlijke besluiten nemen over de uitvoering van de voorstelling, binnen de gestelde kaders van het bestuur en de statuten.

## PLOT - Verhaalschrijvers Team:

Ontwikkeling en beheer van het verhaal

- ❖ Schrijven een Plotboek en Karakterboek met een eerste opzet dat 4 weken voor de voorstelling klaar is en een definitieve versie die 2 weken voor de voorstelling rond kan naar figuranten etc.
- ❖ Met nieuwe karakters het gesprek aangaan met als doel deze goed in de wereld te schrijven, na te denken over het stichtingsdoel in relatie tot de speler en persoonlijk plot.
- ❖ KCH en persoonlijke doelen updaten voor de voorstelling zodat er een *character sheet* is.
- ❖ Overleggen tijdens de voorstelling over de ontwikkeling van het verhaal en zo nodig bijsturen.
- ❖ Samenwerking met andere teams om het verhaal naadloos te integreren.
  - PREP: om inzicht te krijgen in de figuranten die komen en passende karakters te schrijven.
  - PREP: om het Plotboek en Karakterboek zo te schrijven dat PREP-leden het goed kunnen vertalen naar figuranten.
  - PREP: om een goed beeld te scheppen over benodigde uitrusting voor de figuranten.
  - PROP: om tijdig de geschikte props ondersteunend aan het verhaal te ontwikkelen
  - PROP: om verhaal aan te passen aan de mogelijkheden van de techniek/materialen beschikbaar.
  - SB: om het plotboek zo te schrijven dat SB-leden het goed kunnen vertalen naar *calls*.
  - SB & PREP: om aanvullende informatie te verschaffen of verhaalkeuzes te maken tijdens de voorstelling.
  - OC: Afstemmen wie het printwerk doet in de week voor het evenement.

## SB - Spelbegeleider Team:

Begeleiden van de spelers en het verhaal, met het plotboek als leidraad.

- ❖ Met het stichtingsdoel voorop maken van *Calls* over Magie, Economie, Kennis, Puzzels en interactie met de wereld (Traps, Schaduw etc.).
- ❖ Waarborgen van de spelregels
- ❖ Begeleiden van spelers op het terrein naar en bij *quests* en *dungeons*.
- ❖ Ondersteuning bieden aan PLOT door...
  - bij de evaluatie van voorstellingen suggesties te geven voor het verhaal, op basis van gemaakte *calls*, waargenomen spel en gesprekken met spelers.
  - in de aanloop naar een voorstelling in te lezen in het plotboek, vragen te stellen en suggesties te geven waar nodig om de vertaling tijdens de voorstelling zo goed mogelijk te laten zijn.
  - tijdens de voorstelling input geven zodat PLOT verhaalkeuzes kan maken.

## PREP - Figuranten Team:

Begeleiden van de figuranten en het verhaal, met het plotboek en Karakterboek als leidraad en het stichtingsdoel in acht genomen.

- ❖ Voorafgaand aan de voorstelling...
  - werven en realiseren van een figurantengroep die voorstelling overstijgend is.
  - een rolverdeling maken van de kritieke rollen. Deze figuranten bijtijds informeren zodat ze zich kunnen inlezen
  - Plotboek en Karakterboek tot zich nemen om de vertaling op de voorstelling te kunnen overbrengen. Bij deze vertaling moet het stichtingsdoel te allen tijde in acht genomen worden.
  - informeren van de figuranten van wat van hen verwacht wordt op de voorstelling.
- ❖ Op de voorstelling...
  - in afstemming met PLOT de volgorde van figuranten die uitgestuurd worden bepalen
  - aankleden van figuranten
  - vertaling van Plotboek en Karakterboek aan de figuranten. Hierbij kan gekozen worden om zelf de briefing te doen, of iemand van het PLOT-team dit te laten doen. Bij deze vertaling moet het stichtingsdoel te allen tijde in acht genomen worden.
  - bijdragen aan plotontwikkeling en interactie met spelers, door bijvoorbeeld terugkoppeling van figuranten te verzamelen: Wat hebben de spelers gedaan of gezegd gedurende het spel. Wat was hun reactie op het plot?

## PROP - Props, Physreps & Decoratie Team:

Beheer van de aankleding, kostuums en props van Weerklank

- ❖ Voorafgaand aan een voorstelling...
  - inventariseren met de PLOT-commissie wat nodig is voor de aankomende voorstelling.
  - creëren van deze props of andere fysieke aankleding. Hierbij wordt rekening gehouden met duurzaamheid in al zijn facetten. Het geeft de voorkeur dat props meerdere voorstellingen mee kunnen.
  - het geven van een realistische indicatie wat mogelijk en haalbaar is.

## OC - Logistiek en Veiligheidsteam:

OC (Out of Character) beslaat dat wat nodig is om het spel heen.

- ❖ Beheer van logistiek, transport van en naar de voorstelling toe.
- ❖ Leidende ondersteuning van de op- en afbouw van de voorstelling.
  - Voorafgaand inventariseren wat er nodig is qua opbouw
  - Plan en prioriteiten opstellen, rondlopen zodat iedereen wat te doen heeft en de materialen tot zijn beschikking die nodig zijn
  - Afstemmen met de beheerder hoe laat en in welke staat we het terrein verlaten.
- ❖ Draagt zorg voor de veiligheid en gezondheid van alle deelnemers en crew.
  - Zorgen dat de EHBO-dozen goed aangevuld en verspreid zijn.
  - Bij opbouw en tijdens de voorstelling actief de (sociale) veiligheid in acht houden.
- ❖ Algehele ondersteuning van COMM en VOEDSEL
- ❖ Afstemmen met PLOT over printwerk

## COMM - Communicatie/Documentatie Team:

Verantwoordelijk voor interne en externe communicatie.

- ❖ Interne communicatie beslaat nieuwsbrieven aan ingeschreven deelnemers
- ❖ Externe communicatie beslaat communicatie aan iedereen, ongeacht inschrijving. Hierbij kan gedacht worden aan blogs en het delen van (AVG gecontroleerde) foto's en video's op onze eigen website en andere platforms. Ook PR op daarvoor toepasselijke plaatsen (LARP Platform, instagram, etc.) valt onder externe communicatie.
- ❖ Beheer van de website weerklank.org
- ❖ Bij deze communicatie wordt het stichtingsdoel in acht gehouden en zelfs expliciet een rol gegeven.
- ❖ Gedurende de voorstelling, deze vastleggen door middel van foto's en/of video's. Deze worden pas na AVG-controle vrijgegeven.

## VOEDSEL - Kokers & Catering Team:

- ❖ Beslaat de Taveerne, Kokers en de gecombineerde voedsel inkoop
  - De Taveerne verzorgt de bar waar gratis drinken en snacks verstrekt worden.
  - De Kokers verzorgen de maaltijden
  - De inkoop van het voedsel voor zowel de snacks als de maaltijden.
- ❖ Draagt zorg voor maaltijden en snacks
  - Maaltijd beslaat een verzorgde avondmaaltijd en minimaal een broodmaaltijd voor ontbijt en lunch.
  - Snacks beslaan tosti's, frituur en ander voedsel dat door de bar verstrekt wordt.
  - Indien mogelijk een integratie van de culinaire ervaringen in het verhaal

## Verwachtingen samenwerking

**Netwerk, geen eiland** - We doen dit samen, dus stem met elkaar af. Bespreek wat je doet, wil gaan doen en gedaan hebt. Zo houden we elkaar op de hoogte, kunnen we elkaar ondersteunen en helpen.

**Trust and verify** - we vertrouwen elkaar dat we ons best doen en goed werk leveren, tegelijkertijd verwelkomen we elkaars input en feedback. Voel je vrij en genodigd om mee te lezen, vragen te stellen en het gesprek te beginnen.

**Open communicatie** - Bij Weerklank communiceren we vanuit Waardes. De onderliggende waarde van een mening of standpunt benoemen, is essentieel voor begrip van elkaar. Wij vragen hier ook actief naar als er verschil van mening is.

Zowel in Open State als Closed State, in alle momenten van de samenwerking blijven we met elkaar praten. We geven antwoord op vragen, vragen feedback op ons werk en plannen, en houden elkaar op de hoogte als dingen niet gaan of kunnen zoals gewenst. Communiceer over je persoonlijke situatie en je eigen grenzen. Geef aan wat je wilt en kunt, maar vooral ook wat je niet wilt en/of kunt. Wat doe je als je vastloopt, neem contact op met een Bestuurslid.

### **Hooghouden waarden, normen en beleid van Weerklank:**

- Als het IC kan, los het IC op. Metacommunicatie kan een failsafe.
- Weerklank geven aan de keuze van de deelnemers.
  - Waar het kan moet het spel dat dat oplevert sociale normen uitdagen.
  - De keuzes moeten een bewuste keuze zijn voor de deelnemer door een helder probleem.
- Spelers moeten kunnen genieten in escapisme en daar de ruimte vinden om te groeien. Echter, geen “klant is koning”, want we bieden een ervaring.
  - Het verhaal moet die ervaring bieden.
- Integriteit van de wereld van Weerklank behouden.
  - Systemen kunnen bijdragen aan die integriteit.
- Per voorstelling gekozen thema's in lijn met het stichtingsdoel zijn leidend.
- Elk verhaal wordt geschreven vanuit meerdere facetten/thema's.
- We proberen een werkende economie te realiseren die opt-in en verhalend is.

**Onderscheid persoonlijk en zakelijk** - We zijn vrienden, maar we zijn ook collega's. Deze twee hoeden komen bij tijd en wijle met elkaar in conflict. We zijn in staat te begrijpen wat valt onder zakelijk en wat valt onder persoonlijk, en het aan te kaarten als de vriendschap in het gedrang komt.

## Verwachting rollen

**Bestuur** - Verantwoordelijkheid van de stichting. Missie, visie en (financieel) beleid van de stichting. Is verantwoordelijk voor de gezonde voortzetting van de voorstellingen. Bepaalt wie voor elke voorstelling de kartrekkers zijn.

**Kartrekker** - Verantwoordelijk voor de organisatie van een voorstelling. Elke kartrekker heeft een portefeuille van commissies en taken en draagt zorg dat deze goed uitgevoerd worden. Een kartrekker hoeft niet direct de taken van de commissie uit te voeren, maar draagt wel zorg dat deze goed uitgevoerd worden.

**Commissielid** - Draagt zorg voor de taken waar de commissie mee belast is. Deze taken, en de interne hiërarchie, mogen zij zelf onderling verdelen en bepalen. Er is minstens 1 kartrekker bij de commissie betrokken, minimaal om op de hoogte te blijven van de progressie van de commissie. Binnen de commissie is er ook (minimaal) 1 persoon die zorg draagt voor het budget.

# Communicatiemiddelen

## Drive

We hebben een gezamenlijke drive waar alle informatie van bestuur, kartrekkers en commissies verzameld wordt.

## Discord

We hebben 2 discords, de publiekelijk bekende discord waar we nu actief gebruik van maken voor deelnemers en betrokkenen bij Weerklank. We proberen deze discord zo clean mogelijk te houden.

Dan is er nog de archief discord (genaamd Next Era). Deze is vooral als archief.

## Website

Onze website moet voor externe genoeg informatie bevatten over Weerklank en in mindere mate LARP SPIRIT om ze te enthousiasmeren en informeren.

## Signal groepen

Weerklank - een algemene informele groep waarin we kletsen over weerklank.

Kartrekkers - een groep met alleen de kartrekkers. Hierin spreken zij over de organisatie van de aankomende voorstelling.

Bestuur LARP SPIRIT - Een groep met alleen de bestuursleden van de stichting.

## Voorstellen:

Indien nodig kan elke commissie een eigen groep maken, zorg dat daar minstens 1 van de kartrekkers bij zit.