

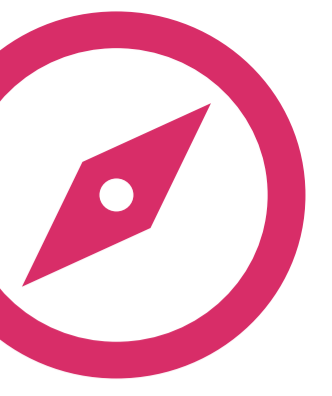


## WIND

Wat kan je helpen om vooruit te komen? Wat zijn de positieve krachten (binnen je organisatie) die je kunt gebruiken op weg naar de eindbestemming?

## PORT

Hoe ziet de eindbestemming eruit? Wat heb je nodig om de eindbestemming te bereiken? Groepeer items in (sub)havens als het einddoel niet in 1 keer kan worden bereikt.

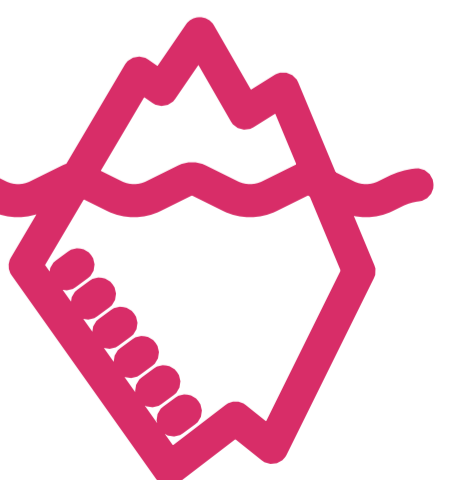


## ANKERS

Wat kan je tegenhouden? Welke factoren en uitdagingen (in de organisatie) hinderen of vertragen je in het bereiken van de eindbestemming?

## IJSBERGEN

Welke obstakels of toekomstige uitdagingen moeten rekening mee houden en omheen navigeren?



## ZEILBOOT CANVAS

Met doel/objectief/eindresultaat in gedachte stelt het zeilboot canvas je in staat om de weg vooruit te bepalen vanuit je huidige positie. Ontdek welke enablers(wind), blokkers (ankers), positieve krachten en (sub)havens nodig zijn in bereiken van het einddoel.