

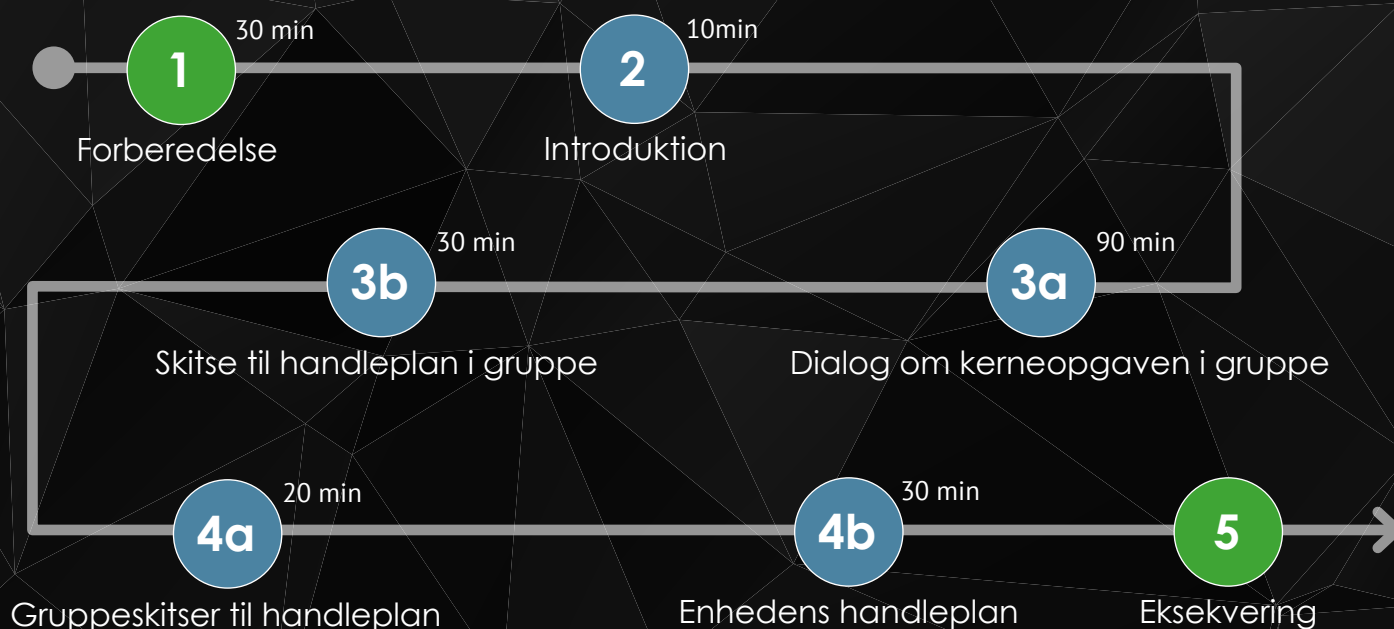
Kernespillet®

Guide til spil-lederen

Denne guide klæder spil-lederen på til at facilitere KerneSpillet – især hvis der er flere spil i gang samtidig. Guiden er således et supplement til Spillevejledningen.



Spillets faser



Formål

Formålet med KerneSpillet er, at en gruppe medarbejdere styrker fokus på kerneopgaven. Med spillet sætter de sammen ord på kerneopgaven og på de vilkår, de har for at leve op til den. De identificerer også en række indsatsområder, som omsættes til en handleplan.

Målgruppe

KerneSpillet kan anvendes i team, afdelinger o. lign. i offentlige og private virksomheder, som har formuleret kerneopgaven og ønsker at styrke den.

KerneSpillet kan anvendes i mindre grupper med 3-6 medarbejdere og i større grupper/afdelinger med 20-30 medarbejdere. Der kan være op til 6 medarbejdere omkring hver spilleplade. Det betyder fx, at en afdeling med 18 medarbejdere deles op i 3 grupper med hver deres spilleplade, og at der efterfølgende skal samles op i plenum.

Varighed

Ved 1 spillegruppe: 2 timer
Ved flere spillegrupper: 3 timer.

Facilitering af KerneSpillet

KerneSpillet er nemt og intuitivt at gå til for medarbejderne. Det er designet således, at der er en indbygget 'facilitator', fx sørger spørgsmålskortene for, at medarbejderne får vendt nogle problemstillinger, som de ikke når i en travl hverdag. Taletidskortene sikrer, at der gives plads til alle.

Der er især brug for en spil-leder, når der skal afvikles flere spil samtidig, og gruppernes skitser til handleplaner derfor skal samles til én fælles handleplan for enheden.

Ofte vil det være lederen, der er spil-leder. Nogle gange kan det være en fordel, at spil-lederen kommer udefra fx en lederkollega eller en konsulent. Det er dog vigtigt, at lederen går aktivt ind i udarbejdelse af handleplan.

Vær opmærksom på, at handleplanen ikke skal besluttes på workshoppen, men at lederen i stedet præsenterer den endelige plan på det efterfølgende personalemøde.

Samtidig er det vigtigt, at medarbejderne ikke oplever, at deres forslag til forbedringer bliver lagt i en "syltekrukke". Den energi, erkendelse og handlekraft, der skabes på workshoppen, skal fastholdes i form af nogle aftaler, fx at den endelige handleplan diskuteres på næste personalemøde og i MED/SU.

Få mere information på
KerneSpillet.dk/spillevejledning

Her finder du en video om spillereglerne og en skabelon til kerneopgaven.

Spil-lederens opgave

Generelt

- Overvej om SU/MED skal inddrages
- Sæt rammerne for workshoppen fx formål
- Styr tiden
- Støt en tryk atmosfære med en respektfuld, lyttende dialog, hvor gruppens ressourcer bruges.

Introduktion

- Repeter enhedens kerneopgave og læg formuleringen ud på bordene
- Introducer til spillet, materialerne og spillereglerne.

Gruppernes præsentation

- Støt gruppernes præsentation ved at stille åbne og nysgerrige forståelsesspørgsmål
- Spørg om nogle af de øvrige grupper har forståelsesspørgsmål.

Fælles handleplan for enheden

- Hjælp grupperne med at prioritere forslag til handleplan. Det kan ske i den fælles dialog ved at 'fusionere' nogle af forslagene, og/eller ved at hver medarbejder sætter en streg/stemme på de 3 bedste forslag.
- Tag ansvar for og støt grupperne i, at enhedens handleplan bliver konkret og operationel.

Program

- 10 min. Kerneopgaven og introduktion til KerneSpillet.
- 90 min. Dialog om kerneopgaven
- 30 min. Skitse til Handleplan
- 20 min. Gruppernes skitser til Handleplan
- 30 min. Enhedens Handleplan.

Kerneopgaven

Kerneopgaven er organisationens overordnede opgave, som skaber langsigtede effekter eller forandringer for borgerne/kunderne.

Enheden får det største udbytte af KerneSpillet, hvis kerneopgaven allerede er defineret og formuleret. Det bedste er selvfølgelig, at medarbejderne har været inddraget i den proces og allerede bruger kerneopgaven som pejlemærke for opgaveløsningen.

Hvis det alene er ledelsen, der har arbejdet med formuleringen af kerneopgaven, kan KerneSpillet også bidrage til en fælles forståelse af kerneopgaven. I så fald kan der måske efterfølgende være behov for at arbejde med formuleringen af kerneopgaven og med, hvordan den konkret giver mening.

Formuleringen af kerneopgaven printes på forhånd og placeres så spillerne kan se den undervejs.

Drejebog

KerneSpillet er delt ind i 5 faser, heraf en til forberedelse og en til eksekvering.

Hvis gruppen er på 3-6 medarbejdere og alle derfor er samlet om samme spilleplade, arbejdes der primært med faserne 1, 3 og 5.

1 Lederens forberedelse

- Reserver et lokale, hvor det er muligt at spille ved mindre borde
- Inviter medarbejderne
- Fremskaf det nødvendige antal spil og tjek materialet jf. Spillevejledningen
- Print enhedens kerneopgave og placer den synligt for spillegrupperne
- Lav gruppeinddeling.

2 Introduktion (i plenum) – 10 min.

For at sætte en fælles ramme for dialogen om kerneopgaven bruger lederen 3-5 min. på at repetere kerneopgaven og sætte lidt ord på, hvad kerneopgaven betyder i dagligdagen. Formuleringen af kerneopgaven hænges op eller lægges på bordene.

Herefter giver spil-lederen en kort introduktion til KerneSpillet og dagens program. Vis evt. videoen om spillereglerne (find videoen på KerneSpillet.dk/spillevejledning). Understreg betydningen af, at medarbejderne undervejs skriver deres ideer til forbedringer ned på Idé-post-its, så de huskes.

3a Dialog om kerneopgaven (i spillegrupperne) – 90 min.

Grupperne placeres ved borde med KerneSpillet, hvor de finder spilleplade og diverse materialer (se Spillevejledningen).

Grupperne har nu ved hjælp af spørgsmålskortene en dialog om kerneopgaven og om hvordan de kan forbedre vilkårene for at leve op til den.

Se Spillevejledningen

3b Skitse til handleplan

(i spillegrupperne) – 30 min.

Efter 90 min. spil har grupperne nu 30 min. til at prioritere deres ideer til forbedringer og udarbejde en skitse til handleplan. Til denne del af gruppearbejdet bruges plakaten Handleplan.

Se Spillevejledningen

4a Gruppernes skitser til handleplan

(i plenum) – 20 min.

Grupperne hænger på skift deres plakat Handleplan op i lokalet og præsenterer deres skitse til handleplan for de øvrige grupper. Der er 5 min. til hver gruppes præsentation inkl. spørgsmål. Brug evt. et stopur til at holde tiden.

Spil-lederen støtter gruppernes præsentation ved at stille åbne og nysgerrige spørgsmål og ved at sikre, at medarbejderne i denne fase ikke begynder at vurdere andres forslag.

4b Enhedens fælles handleplan

(i plenum) – 30 min.

Opgaven er nu at prioritere gruppernes mange skitser til handleplan og identificere de ideer, der skal prioriteres højest. Forsøg at nå frem til en fælles skitse til handleplan med max. 5 indsatsområder, sådan at enheden lettere kan realisere planerne.

Under hver af de prioriterede ideer udfyldes felterne på Handleplanen med:

1. Målsætning – beskriv hvad der er opnået, når forbedringen er gennemført
2. Handling – beskriv konkrete aktiviteter/handlinger, der skal igangsættes
3. Hvem og hvornår – skriv start og slutdato for aktiviteten og navn på den ansvarlige.

Brug evt. nye plakater til enhedens handleplan.

Spil-lederens opgave er at skabe en god og åben dialog og bidrage til, at handleplanen bliver konkret og operationel.

Vær opmærksom på, at I sikkert ikke kan nå at gøre handleplanen færdig på 30 min., og at lederen skal træffe den endelige beslutning.

Den energi, erkendelse og handlekraft, der skabes på workshoppen skal fastholdes i form af aftaler, fx en drøftelse af den endelige handleplan på næste personalemøde og en løbende opfølgning.

5 Eksekvering

Det er afgørende, at der følges op på handleplanen i dagligdagen.

- Formuler enhedens endelige handleplan, evt. sammen med nogle af medarbejderne og/eller MED/SU
- Hæng den udfyldte plakat med Handleplanen op så alle kan se den
- Sæt "Opfølgning på KerneSpillet" på dagsordenen til næste personalemøde
- Tag ansvar for løbende opfølgning
- Fasthold og synliggør fremdriften ved løbende at flytte de implementerede ideer til feltet "Gennemførte ideer" på Handleplanen.
- Tal om kerneopgaven i dagligdagen. Spørg fx: "Hvad kan du gøre for at...?" eller "Hvordan kan I medvirke til, at ...?"

©Copyright 2016, Hallundbæk Consult ApS.

KerneSpillet® er udviklet af Jeanette Hallundbæk, Hallundbæk Consult ApS. Hallundbæk Consult ApS har alle rettigheder til KerneSpillet®, hvorfor fotografisk, mekanisk eller anden gengivelse kun er tilladt med firmaets udtrykkelige godkendelse.

Læs mere om spillet eller bestil nye KerneSpil, plakater og taletidskort på KerneSpillet.dk

Har du spørgsmål eller brug for konsulentbistand, så kontakt os på Kontakt@HallundbaekConsult.dk eller ring på 2364 4569.

Hallundbæk  Consult