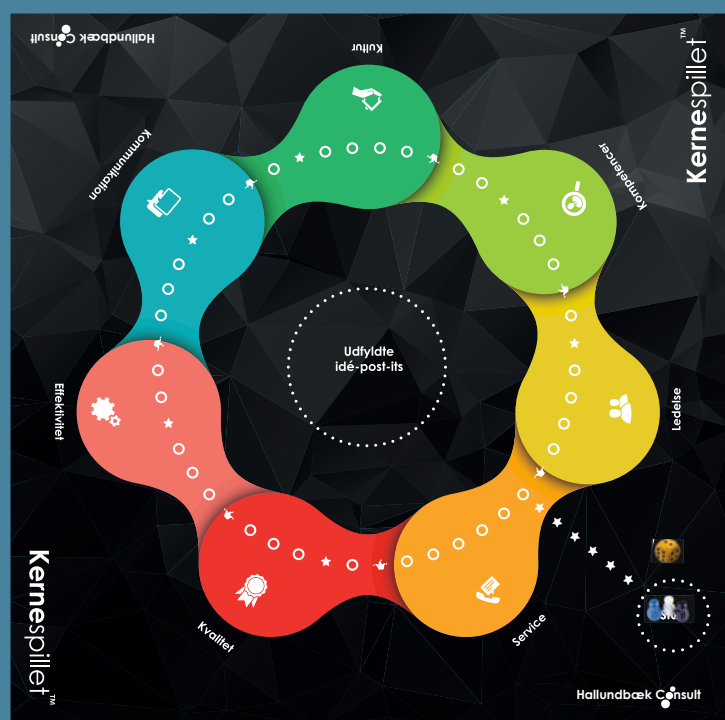


Kernespillet®

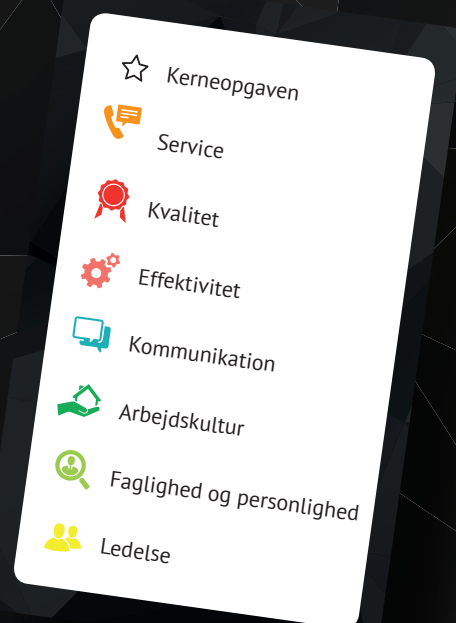
Et dialogspil om kerneopgaven

Spillevejledning



Ideen med KerneSpillet er, at I som en gruppe medarbejdere styrker fokus på kerneopgaven. Med spillet sætter I sammen ord på, hvad kerneopgaven betyder for jeres arbejde. I identificerer også en række indsatsområder, som omsættes til en handleplan.

KerneSpillet er et sjovt og udfordrende dialogspil, hvor en række spørgsmål skaber refleksion og lægger op til, at I byder ind med jeres unikke erfaringer, holdninger og forslag til, hvordan I bidrager til kerneopgaven i dagligdagen.



Spørgsmålskort 1



Spillepladen

Spillepladen er inddelt i 8 temaer med hver deres symbol og farve.

Spillerne kommer rundt i de forskellige temaer ved at kaste en terning og flytte en spillebrik mellem spillefelterne.

★ Stjerne

Når en spiller lander på en stjerne, skal spilleren også trække et *spørgsmålskort* og svare på spørgsmålet ud for stjernen på *spørgsmålskortet*. Disse spørgsmål drejer sig om kerneopgaven.

En spiller vil sandsynligvis både lande på et felt med en stjerne ved start og undervejs i spillet.

🃏 Joker

Når en spiller lander på en joker, kan spilleren vælge at flytte sin spillebrik til et nyt jokerfelt – spilleren vælger selv hvilket. Herefter trækker spilleren et *spørgsmålskort* og besvarer spørgsmålet, der matcher det aktuelle tema.



Spørgsmålskort

Der er 20 forskellige *spørgsmålskort*. Hvert kort indeholder 8 spørgsmål – ét til hvert af de 8 temaer. Spillerne skal svare på det spørgsmål, der står ud for symbolet, svarende til temaet i feltet på spillepladen. Det er kun den spiller, som trækker kortet, der svarer på spørgsmålet.

Om spillet

Antal spillere

3-7 spillere pr. spilleplade.

Varighed

KerneSpillet tager 2 timer, hvoraf der bruges 90 min. på at spille (DEL 1) og 30 min. på at samle op på idéer (DEL 2).

Hvis der er mere end 7 deltagere, og der derfor afvikles flere spil samtidig, skal der afsættes i alt ca. 3 timer.

Se *Guide til spil-lederen*.



Dialog om kerneopgaven (90 min.)

Sådan spiller I spillet

Start spillet

Hver spiller får udleveret en spillebrik, et *Taletidskort*, nogle *Idé-post-its* og en kuglepen. Spillebrikken placeres på startfeltet.

Spillerne kaster terningen på skift og flytter spillebrikken det antal 'øjne', som terningen viser - spillebrikken kan både rykkes mod højre og mod venstre.

I første runde vil spillebrikken lande på et stjernefelt, hvor temaet er kerneopgaven – senere i spillet vil spillebrikken lande under temaer som fx service, kvalitet og ledelse.

Svar på spørgsmål

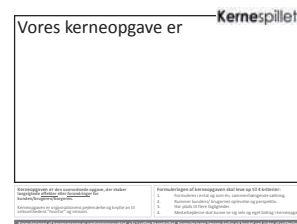
Når en spiller har rykket spillebrikken frem til et nyt felt, trækker han/hun et *Spørgsmålskort* og vælger et spørgsmål via symbolet på feltet og på *spørgsmålskortet*. Spilleren læser spørgsmålet højt og svarer på spørgsmålet (ca. 1 min.).

Byd ind med *Taletidskortet*

De øvrige spillere lytter til svaret. De kan vælge at bruge et klip i deres *Taletidskort*, hvis de ønsker at åbne en dialog ved at stille et spørgsmål eller ved at kommentere og bidrage med egne erfaringer, holdninger og idéer. *Taletidskortet* giver 10 x 30 sekunders taletid. Der klippes et hak i kortet hver gang, det har været i brug. (Gruppen kan evt. senere beslutte, om hver spiller skal have 5 x 30 sekunders ekstra taletid).

Forberedelse

Print enhedens kerneopgave, og hæng den op på væggen eller læg den på bordet. Du kan finde en skabelon på KerneSpillet.dk/spillevejledning



Materialer

Spilleplade
Spillebrikker
Spørgsmålskort
Taletidskort og saks
Idé Post-it og kuglepenne
Print af kerneopgaven

Skriv på *Idé-post-its*

Spillerne får løbende gode idéer til forbedring af vilkårene for at løfte kerneopgaven. Hver spiller skriver løbende sine gode idéer på en *Idé-post-it*, som placeres i midten af spillepladen.

Spring på en joker

Den spiller, der lander på en joker, kan efter eget valg springe til en af de øvrige jokere, trække et *spørgsmålskort* og svare på spørgsmålet, der passer til temaet.

Stjernespørgsmål om kerneopgaven

Når en spiller lander på en stjerne, svares der på spørgsmålet ud for stjernen. Disse spørgsmål drejer sig altid om selve kerneopgaven.

Spilletid

Efter 90 min. afsluttes "Dialogen om kerneopgaven". Spillerne skal nu udarbejde en skitse til handleplan med afsæt i gruppens *Idé-post-its*.



Se evt. videoen med
spillevejledning på
KerneSpillet.dk/spillevejledning



DEL 2

Skitse til handleplan (30 min.)

Sådan kommer I videre fra idé til handleplan

Opgaven er nu at omsætte idéerne til en konkret handleplan, der kan forbedre jeres opgaveløsning og dermed løfte kerneopgaven. Brug plakaten *Handleplan* til dette arbejde og til at præsentere jeres skitse til handleplan i plenum.

Skab overblik over ideerne (10 min.)

Hver spiller finder sine egne *Idé-post-its* og sætter dem én efter én på feltet "Idéer" på plakaten: *Handleplan*. Hver spiller har 1-2 min. til kort at præsentere og argumentere for sine idéer (prioriter, vælg evt. nogle fra).

Overvej, om nogle af ideerne bør samles til én idé – skriv evt. en ny *Idé-post-it*.

Udvælg de 3 bedste ideer (5 min.)

Hver spiller har 3 stemmer/streger til rådighed. Spilleren sætter en streg ved de 3 bedste idéer til forbedring. De 3 ideer, der får flest stemmer, flyttes over på "Prioriterede idéer" i plakaten.

Materiale

Plakaten "*Handleplan*"
1 tusch
De udfyldte *Idé-post-its*.

Udarbejd skitse til handleplan (15 min.)

Under hver idé udfyldes felterne

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



Taletidskort

Taletidskortet bruges, når en af de øvrige spillere har et spørgsmål eller gerne vil kommentere og bidrage med egne erfaringer, holdninger og idéer.

Hver spiller har 10 klip på sit *Taletidskort* med 10 x 30 sekunders taletid. For hvert indlæg klippes der et hak i taletidskortet.

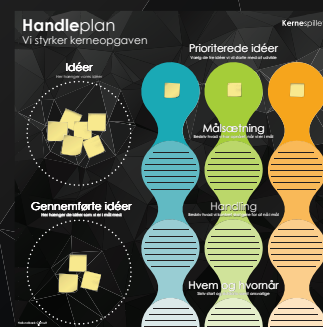


Idé post-its

Hver spiller noterer undervejs idéer til forbedringer på en *Idé-post-it*.
Én idé på hver *idé-post-it*.

De udfyldte *Idé-post-its* placeres på spillepladens midterfelt.

Idé-post-its skal bruges i arbejdet med en handleplan.



Plakat til handleplan

Brug plakaten *Handleplan* til at komme fra *Idé-post-its* til tre konkrete handlinger. Plakaten bliver spillegruppens skitse til handleplan, som hænges op og præsenteres.

©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 jeanette@HallundbaekConsult.dk eller ring på 2364 4569.

Hallundbæk  **Consult**