



ET GODT SAMARBEJDE BYGGER BROER

9 opgaver, som styrker arbejdspladsens interne og eksterne brobyggende Sociale Kapital



OVERBLIK OVER SPILLET

Varighed: 6-8 uger

MISSION

Den overordnede mission at skabe en større forståelse for, samt styrke, den brobyggende sociale kapital - dvs. de relationer i arbejdet der går på tværs i organisationen - både internt og eksternt.

Igennem spillet udforskes individuelle og fælles erfaringer med samarbejdet på tværs - både internt og eksternt på arbejdspladsen.

Spillet består af 7 opgaver, som løses af ALLE på arbejdspladsen og 2 opgaver, der løses af medarbejdere og ledere med kontakt til eksterne samarbejdspartnere.

Igennem spillet opnår I

- At blive bevidste om, hvordan relationer på tværs - både internt og eksternt - er afgørende for en god opgaveløsning. Læs evt. mere om den brobyggende sociale kapital i introduktionsfolderen 'Find arbejdspladsens diamanter'.
- At blive klar over nytten af både formelt og uformelt samarbejde - både internt mellem faggrupper og funktioner på arbejdspladsen og eksternt med andre afdelinger og arbejdspladser i og uden for Slagelse Kommune.
- At afprøve egen rolle og adfærd i samarbejdet på tværs med både formelle og uformelle samarbejdspartnere.

Spillet er primært relevant for arbejdspladser med mange faggrupper/funktioner og/eller eksterne samarbejdsrelationer.



SPILLET'S GANG

Spillet har 3 faser:

1. FORBEREDELSE, der spilles af GAMEMASTER,
2. SPILLET med løsning af 9 opgaver
3. AFSLUTNING af spillet, hvor GAMEMASTER evaluerer arbejdspladsens udvikling gennem spillet.

I hæftet "Før I spiller" kan I læse mere om spillets overordnede formål, spillet på arbejdspladsen og om GAMEMASTER-gruppens sammensætning.



1

Forberedelse
GAMEMASTER



2

Opgave 1 - 4
ALLE: individuelt og i makkerpar



2

Opgave 5
ALLE: Løses ved fælles møde
GAMEMASTER
forbereder mødet



2

Opgave 6 - 7
MEDARBEJDERE
MED
EKSTERNE KONTAKTER



2

Opgave 8
ALLE: Løses ved fælles fejring
GAMEMASTER
forbereder fejring



3

Afslutning
GAMEMASTER



1. FORBEREDELSE:

GAMEMASTER GØR KLAR TIL SPILLET

Formålet med forberedelsen er, at GAMEMASTER skal kunne introducere arbejdspladsens øvrige ledere og medarbejdere til SOCIAL KAPITAL PÅ SPIL - og motivere alle til at gå aktivt og konstruktivt ind i spillet.

GAMEMASTER afholder et møde; evt. med konsulentstøtte, hvor GAMEMASTER selv får erfaring med spillet.



DAGSORDEN:

1. Hvad er der i spilkassen? Skab overblik over spillets fysiske udformning og de forskellige materialer i spilkassen. Se boksen.
2. Opgave 1 'Den gode arbejdsdag' i opgaveæskan løses: Del jer i makkerpar på tværs af A- og B-side og løs opgave 1 i disse par. Brug ½ time på opgaven. Drøft kort i hele GAMEMASTER, hvordan det var at løse opgaven.
3. Find opgave 2 'Vi er her for borgeren' i æskan. Inden næste planlægningsmøde skal I hver især løse opgavens individuelle del.
4. Fastsæt et planlægningsmøde på 2 timer – hurtigst muligt efter dette møde.

GAMEMASTER afholder planlægningsmøde

Dagsorden: Se forslag på næste side.

GAMEMASTER sætter spillet i gang

Introducer arbejdspladsen til spillet, som I har aftalt, og sæt alle spillere i gang med spillets 'Opgave 1'.



SPILKASSENS INDHOLD:

- Spillevejledning
- Opgavemappe med opgavekort mm.
- Målplanche
- Æske med klistermærker
- Oversigt over makkerpar og spillets gang
- Planche med relationsfigur til opgave 6
- Postkort til sidste opgave

FORSLAG TIL DAGSORDEN FOR PLANLÆGNINGSMØDET I GAMEMASTER:

1. Afslutning af opgave 2 og drøftelse af erfaringer (20 min)

- Opgave 2 – Vi er her for borgeren. Løs opgavens refleksionsdel i samme makkerpar, som I havde i opgave 1. Brug 10 min på dette.
- Drøft kort jeres oplevelser med opgave 1 og 2 – det er den type opgaver, spillet består af.

2. Konkrete mål med spillet (30 min)

- Læg 'Målplanchen' foran jer og drøft sammen hvad I vil opnå med spillet.
- Er det fx primært de interne eller eksterne relationer – eller begge - I vil styrke? Og hvad vil stærkere relationer sige for jer?
- HUSK at melde fokus ud når spillet sættes i gang.

3. Alle på arbejdspladsen skal involveres - men skal det ske på samme måde og på samme tid? (10 min)

- Hvordan skaber vi motivation til deltagelse?
- Hvordan gør vi det tydeligt, at social kapital er alles ansvar?
- Skal introduktionen ske på et fælles møde?

4. Hvordan skal makkerparrene etableres? (10 min)

- Der skiftes makker ved opgave 4.
- Husk at GAMEMASTER naturligvis også spiller med i selve spillet. Lav ikke interne GAMEMASTER-makkerpar.
- Se evt 'Livline om sammensætning af makkerpar'.

5. Vægavis. (10 min)

- I skal bruge en vægavis til at samle op på opgaveløsningen. På vægavisen sættes stikordskort fra alle spillerne. (se instruktion til vægavis).



6. Hvordan kan vi i GAMEMASTER bidrage til at øge den sociale kapital på arbejdspladsen gennem vores styring af spillet? (10 min)
 - Hvordan følger vi op på løsningen af opgaver, så vi ved, hvor langt vi er nået? Brug fx oversigtsplakaten til opfølgning. Se mere på næste side.
 - Hvordan støtter vi op om, at det er i hverdagen, at tiden til løsning af opgaver skal findes?
 - Hvordan håndterer vi medvind og modvind undervejs?
7. Opgave 9 er særlig, da den opsamler og fejrer spillets afslutning. (10 min)
 - GAMEMASTER skal lave en fælles fejring af spillets afslutning i den forbindelse. Fastsæt fælles fejring ca. 7-9 uger efter start af spillet.
8. Konkret plan: Hvem gør hvad, hvordan og hvornår? (20 min)

Faggrupper eller funktioner?


Når vi sætter fokus på relationer mellem grupper på arbejdspladsen, kan vi se på faggrupper og/eller funktioner.

Faggrupper i fx en daginstitution kan være pædagoger, pædagogmedhjælper, økonom, rengøringsassistent. I et ældre center kan det være SOSU-assistent, SOSU-hjælper, sygeplejersker, terapeuter.

Funktioner/Afdelinger i fx en skole kan være indskoling, mellemtrin, udskoling, SFO1, SFO2, SFO3, administration.




MÅLPLANCHE






Målplanche

Et godt samarbejde bygger broer



Spillet breder synsvinklen i og omkring arbejdspladsen ud til det samarbejde, der foregår på tværs af opgaver, arbejdspladser og fagligheder.

1. Hvorfor har vi valgt at spille spillet?	2. Hvad vil vi opnå ved at spille spillet?						
3. Hvordan vil det blive tydeligt i hverdagen, at vi er godt på vej med arbejdspladsens udvikling (delmål)?	Delmål 1	Delmål 2	Delmål 3	Delmål 4	Delmål 5	Delmål 6	Delmål 7



Brug målplanchen til at blive klare på hvad, I vil have ud af spillet og til at fastholde jeres mål igennem spillet.



OVERSIGTSPLAKAT TIL SPILLET



Social Kapital på Spil
Et godt samarbejde bygger broer

Overblik over makkerpar og fremdrift i spillet

Person									
Makker med									
Opgave 1									
Opgave 2									
Opgave 3									
Ny makker									
Opgave 4									
Opgave 5									
Ny makker									
Opgave 7									
<small>OBS kun personer med eksterne samarbejdsrelationer</small>									
Opgave 8									
<small>OBS kun personer med eksterne samarbejdsrelationer</small>									

Opgave 6 løses på et fælles møde. Opgave 9 løses ikke i makkerpar.



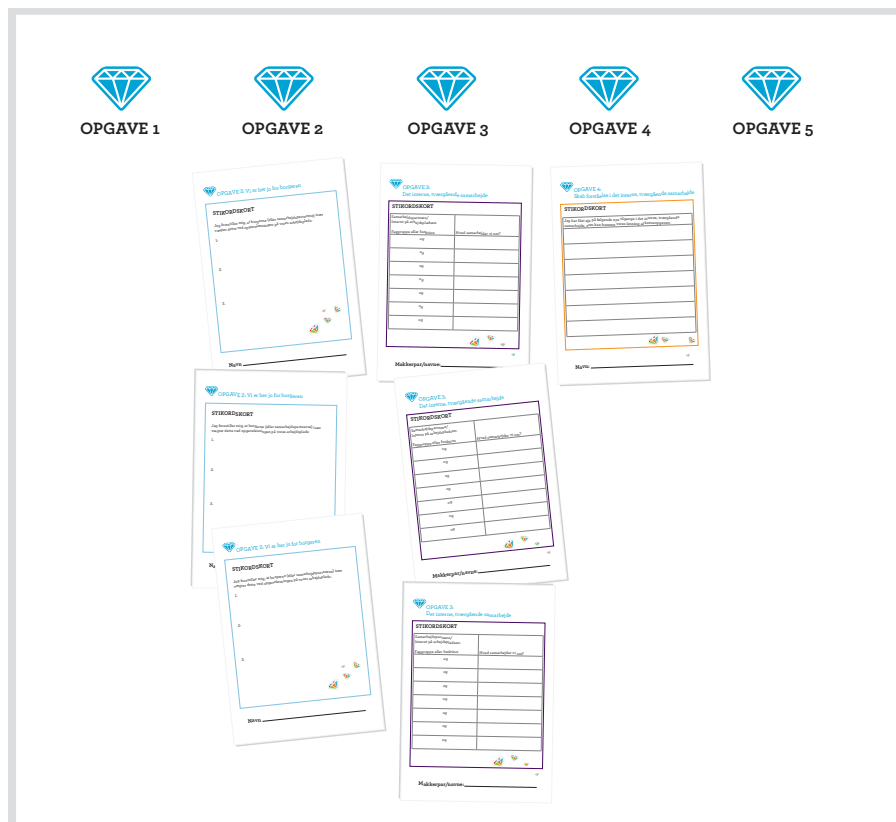

Brug oversigtsplakaten som følger med spillet, til at sikre et fælles overblik over, hvordan arbejdet med opgaverne skrider frem. Hæng plakaten på et synligt sted, hvor mange passerer hver dag.

Hver enkelt spiller på arbejdspladsen er ansvarlig for at sætte en diamant i sit felt, når opgaven er løst. Klistermærkerne findes i materialeæskan.

GAMEMASTER har ansvar for at følge op, både over for de hurtige og de langsomme spillere. Gør det på en måde, som bidrager til at styrke den sociale kapital, fx ved at spørge nysgerrigt ind til spilprocessen fremfor at vurdere eller dømm.



VÆGAVIS



Spillets opgaver udforsker og træner arbejdspladsens tværgående samarbejde – både internt og eksternt.

Der findes ikke et facit eller en rigtig måde at styrke det tværgående samarbejde på. Derimod kan en ny fælles forståelse fremkomme ved at lade de mange forskellige - og helt legitime - perspektiver træde tydeligt frem for alle ledere og medarbejdere. Brug derfor vægavisen til at dokumentere de mange forståelser, lad jer inspirere og undlad at vurdere eller konkludere undervejs.



INSTRUKTION

Vægavisen bør hænge der, hvor flest medarbejdere og ledere ser den til hverdag: personale-stue, kantine, kontorgang, omklædning eller andet.

Vægavisen bliver brugt første gang i forbindelse med løsning af opgave 2, hvor alle skal sætte et stikordskort op.

Vægavisen skal deles op i et felt for hver opgave, så hver spiller kan sætte et stikordskort på avisen, når han eller hun har færdiggjort opgaven. Stikordskortene findes i spillemappen.

MATERIALER


Planche til vægavis - brug en rulle papir, et antal flipover ark sat sammen eller sæt stikordskortene direkte på væggen. Størrelsen afhænger bl.a. af, hvor mange I er på arbejdspladsen. Husk også tape eller klæbemasse ved vægavis.



2. SPILLET

Spillet spilles ved at ALLE på arbejdspladsen løser opgaverne – dvs. GAMEMASTER spiller med på lige fod. Dog er det GAMEMASTER, der skal sætte spillet i gang og som skal forberede nogle af opgaverne undervejs – se efter diamantmærket herunder.

OPGAVER, DER LØSES AF ALLE

1. Den gode arbejdsdag
2. Vi er her for borgerne
3. Det interne, tværgående samarbejde
4. Skab forståelse i det interne, tværgående samarbejde
5. Styrk relationerne på tværs – internt
-  6. Relationer der bør styrkes - eksternt

OPGAVER, DER LØSES AF SPILLERE MED EKSTERNE SAMARBEJDSRELATIONER

7. Styrk relationerne på tværs – eksternt
8. Vær brobygger

OPGAVER, DER LØSES AF ALLE



9. De mange stemmer skal høres

Opgave 9 er en opgave, der fejrer afslutningen af spillet.

HVORDAN

Opgaverne løses både individuelt og i makkerpar – undtagen opgave 6 og 9.

OPGAVEKORT

For hver opgave er der et opgavekort med instruktion og inspiration til opgavens løsning.

Følg instruktionerne på hvert opgavekort. Løs dem med udgangspunkt i jeres hverdag. Undgå at arrangere ekstra møder og aktiviteter: Løs så vidt muligt opgaverne i forbindelse med de møder og opgaver, I har i forvejen.



2

STIKORDSKORT

Brug stikordskortene i spillepakken til at samle op på opgaverne. Kortene sættes på en vægavis, når en opgave er løst. På den måde skaber I et fælles overblik over tanker og oplevelser omkring den forbindende sociale kapital.

GAMEMASTERS OPGAVER UNDERVEJS I SPILLET

Opgave 6 skal løses på et fælles møde, som GAMEMASTER forbereder. Se forslag til dagsorden næste side. ALLE deltager i gruppearbejdet - ledere såvel som medarbejdere.

Opgaven løses i 4 mandsgrupper – sammensat af to makkerpar, som GAMEMASTER har sammensat på forhånd.

Der skal være flip-overpapir, papir, tusser og mulighed for ophængning. Vægavisen skal være synlig i møderummet.

En planche med en relationsfigur skal bruges til opgaven – se nedenfor.

PLANCHE TIL OPGAVE 6

RELATIONSFIGUR

Opgave 6

Skriv din arbejdsindsats ind på figuren
Skriv alle de andre arbejdspladser inden for og uden for figuren. Kernen som er udgangspunktet for jeres opgaveløsning og tegn samarbejdsrelationerne op med streger

Tegn de relationer rede, som I ønsker skal styrkes



DAGSORDEN TIL FÆLLES MØDE TIL OPGAVE 6

Mødet varer ca. 2 timer - afhængigt af antallet af deltagere og antal eksterne relationer.

Første del ca. 1 time:

1. GAMEMASTER byder velkommen og præsenterer dagsordenen (5-10 min).
2. GAMEMASTER samler op på væsentligste pointer fra opgave 3-5 (10 min).
3. GAMEMASTER igangsætter opgave 6, 'Relationer der bør styrkes - eksternt'. Opgaven løses i 4-mandsgrupper, som GAMEMASTER har sammensat (5-10 min).
4. Grupperne arbejder med opgaven (30-45 min). Tidsforbruget afhænger bl.a. af hvor mange relationer til eksterne samarbejdspartnere, hver gruppe skal vurdere.

Anden del af mødet er en fælles udforskning ca. 1 time:

1. Grupperne hænger deres RELATIONSFIGUR op, så alle figurer er synlige på en gang (5 min).
2. Alle rejser sig og orienterer sig i RELATIONSFIGUR (10 min).
3. Vurder herefter i fællesskab, om der er sammenfald i hvilke relationer, man ønsker, skal styrkes (15-20 min).
4. Beslut på mødet, om der er relationer det er afgørende at arbejde videre med (15-20 min).
5. GAMEMASTER afrunder mødet ved at forklare, hvordan der arbejdes videre med beslutningen og hvilke relationer, der skal arbejdes videre med i Opgave 5 og 6 (10 min).

GAMEMASTERS OPFØLGNING PÅ OPGAVE 6

Lav en ny RELATIONSFIGUR, som illustrerer de relationer, I som arbejdsplads skal have fokus på i Opgave 7- 8. Hæng den op så det er tydeligt for ALLE spillere. Sæt opgave 7 og 8 i gang.

3. AFSLUTNING AF SPILLET

GAMEMASTER FEJRER OG EVALUERER

GAMEMASTER skal opsamle erfaringerne fra spillet og vurdere arbejdspladsens spilleproces i SOCIAL KAPITAL PÅ SPIL i forhold til de konkrete mål for arbejdspladsens udvikling, som I har fastsat.

INSTRUKTION

Afslutning af spillet for hele arbejdspladsen.

- GAMEMASTER fejrer sammen med ALLE, at I har afsluttet missionen: at skabe en større forståelse for, samt styrke, den brobyggende sociale kapital.
- Fejringen sker ved løsningen af opgave 9 'De mange stemmer skal høres'.
- GAMEMASTER skal planlægge en fejring af spillets afslutning. Vær gerne kreative i et finde en god og festlig måde at sige TAK FOR SPILLET til ALLE.
- Som led i fejringen hænger GAMEMASTER en tørresnor med klemmer op, så ALLE deltagere kan hænge deres postkort med løsning på opgaven op. ALLE kan nu læse hinandens oplevelser med spillet.
- Postkortene skal GAMEMASTER senere bruge til evalueringsmødet (se herunder).



DAGSORDEN TIL EVALUERINGSMØDET.

1. Læg postkortene fra Opgave 9 foran jer – læs dem højt for hinanden.
2. Lav en kort fælles brainstorm på, hvad I selv mener spillet har sat i gang af positive udviklingstræk på jeres arbejdsplads.
3. Drøft, med udgangspunkt i jeres 'Målplanche' om og hvordan spillet har hjulpet jer med at komme tættere på jeres mål.
 - Forhold jer til den overordnede mission i spillet: Er der skabt en større forståelse for den brobyggende sociale kapital – og er den blevet styrket?
4. Tag stilling til, om spillet har givet indsigter i udviklingsbehov, som I som ledelses- og medarbejderrepræsentanter skal arbejde videre med i andre sammenhænge end SOCIAL KAPITAL PÅ SPIL. Dette kan eksempelvis være gennem MUS, MED-udvalg, eller andre fora I har.





