



SOCIAL KAPITAL ER ALLES ANSVAR

7 opgaver, som skal øge opmærksomheden
på værdien af høj Social Kapital hos alle på arbejdspladsen



OVERBLIK OVER SPILLET

Varighed: 6-8 uger

MISSION

Den overordnede mission er, at alle på arbejdspladsen opnår individuelle og fælles erfaringer, som øger deres opmærksomhed på betydningen af at udvikle tillid, retfærdighed og samarbejdsevne i hverdagen.

Særligt arbejdes der gennem spillets opgaver med:

- At udvikle samarbejdet mellem alle på arbejdspladsen.
- At udvikle jeres personlige kommunikation - lytte, spørge åbent, give feedback og skifte perspektiv.
- At blive bedre til bevidst at stimulere samarbejde, skabe tillid og udøve retfærdighed.
- At reflektere over jeres personlige tilgang og metoder til at bidrage konstruktivt i det nære arbejdsmiljø.



SPILLET'S GANG

Spillet har 3 faser:

1. FORBEREDELSE, der spilles af GAMEMASTER,
2. SPILLET med løsning af 7 opgaver, som spilles af alle på arbejdspladsen og
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 - 6
ALLE: individuelt og i makkerpar



2

Opgave 7
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 på en time; 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 opgavemappen 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 'Gør hverdagen mere tillidsfuld' i æsken. Inden næste planlægningsmøde skal hver af jer løse opgavens individuelle del.
4. Fastsæt tidspunkt for et planlægningsmøde på 2 timer - hurtigst muligt efter dette møde.

GAMEMASTER afholder planlægningsmøde

Dagsorden: Se forslag på næste side.



SPILKASSENS INDHOLD:

- Spillevejledning
- Opgavemappe med opgavekort
- Målplanche
- Oversigt over makkerpar og spillets gang
- Postkort til opgave 7
- Æske med klistermærker

FORSLAG TIL DAGSORDEN FOR PLANLÆGNINGSMØDET I GAMEMASTER:

1. Afslutning af opgave 2 og drøftelse af erfaringer (20 min)
 - Opgave 2 – Gør hverdagen mere tillidsfuld. 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 – og vurder om jeres erfaring med opgaveløsningen betyder, at I skal tage højde for noget særligt på jeres arbejdsplads.
2. Konkrete mål med spillet (30 min)
 - Læg 'Målplanchen' foran jer og drøft sammen, hvad I vil opnå med spillet.
 - Beslut sammen behov og mål. Skriv ned i målplanchen. Målplanchen skal I bruge, når I afslutter spillet.
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'.
 - Skriv makkerparrene op på oversigtsplakaten.



5. 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 side 9.
 - 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?



6. Opgave 7 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. 6-8 uger efter start af spillet.

7. Konkret plan: Hvem gør hvad, hvordan og hvornår? (20 min)




1

MÅLPLANCHE





Målplanche

Social Kapital er alles ansvar



Spillet har tillid, retfærdighed og samarbejdsevne i fokus og giver øget fokus på hverdagens sociale kapital.

| | | | | | | | |
|---|----------|----------|----------|--|----------|----------|----------|
| 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
Social Kapital er alles ansvar

Overblik over makkerpar og fremdrift i spillet

| | | | | | | | | | | |
|------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| Person | | | | | | | | | | |
| Makker med | | | | | | | | | | |
| Opgave 1 | | | | | | | | | | |
| Opgave 2 | | | | | | | | | | |
| Opgave 3 | | | | | | | | | | |
| Ny makker | | | | | | | | | | |
| Opgave 4 | | | | | | | | | | |
| Opgave 5 | | | | | | | | | | |
| Opgave 6 | | | | | | | | | | |

Opgave 7 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 materialeæsknen.


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 social kapital, f.eks. ved at spørge nysgerrigt ind til spilprocessen fremfor at vurdere eller dømme.



2. SPILLET - GAMEMASTER sætter spillet igang

Spillet spilles ved at ALLE på arbejdspladsen løser 7 opgaver. GAMEMASTER spiller med på lige fod. Dog er det GAMEMASTER, der skal sætte spillet i gang og som skal forberede en enkelt af opgaverne undervejs – se efter diamantmærket  herunder. Se også figuren over spillets forløb på s. 2.

DE 7 OPGAVER

1. Den gode arbejdsdag
2. Gør hverdagen mere tillidsfuld
3. I retfærdighedens klare lys
4. Min egen kommunikation
5. Perspektivbytte på møde
6. Forøg den fælles trivsel
-  7. De mange stemmer skal høres

Opgave 7 er en opgave, der fejrer afslutningen af spillet.

HVORDAN

Opgaver løses både individuelt og i makkerpar.

OPGAVEKORT

For hver opgave er der et opgavekort med instruktion og inspiration til opgavens løsning. Nogle opgaver reflekterer man over sammen med en makker, andre indebærer interview eller feedback – også sammen med makker.

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. Der skal ikke ske en fælles opsamling efter hver opgaveløsning - spillet fokuserer på individuelle erfaringer og oplevelser.

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: alle på arbejdspladsen har opnået individuelle og fælles erfaringer, som har øget opmærksomheden på betydningen af at udvikle tillid, retfærdighed og samarbejdsevne i hverdagen.
- Fejringen sker ved løsningen af opgave 7 '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 i til evalueringsmødet (se herunder).

GAMEMASTER AFHOLDER EVALUERINGSMØDE på 2 timer.

DAGSORDEN TIL EVALUERINGSMØDET:



1. Læg postkortene fra Opgave 7 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.
4. Forhold jer til den overordnede mission i spillet: alle på arbejdspladsen opnår individuelle og fælles erfaringer, som øger opmærksomheden på betydningen af at udvikle tillid, retfærdighed og samarbejdsevne i hverdagen
5. Tag stilling til, om spillet har givet indsigt 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.



