

Instruktion

Stifinder – find mønster

Stifinder – kom på sporet kan f.eks. anvendes i forbindelse med følgende temaer:

Interaktion i teamet, kommunikation og samarbejde, feedback-processer, systemisk tilgang, afkodning af kropssprog osv.

Grundlæggende procedure

- Introduktion til øvelse: Start med at give projektet et klart mål. Ud over at forklare rammer og regler, bør instruktøren bruge tid på kort at forklare emnet og indholdet i øvelsen samt dens relevans for gruppen.
- Øvelsens udførelse: Gruppens aktivitet. Træneren har rollen som observatør.
- Indgriben: Hvis gruppen kører fast i alt for lang tid, kan instruktøren afbryde øvelsen og hjælpe gruppen til at nå frem til en løsning.
- Debriefing: Her kan instruktøren samle op på de forskellige reaktioner på øvelsen. Debriefing giver mulighed for at overføre læring til situationer fra deltageres dagligdag.

Antal deltagere:

6 personer (min.),
12 personer (ideel),
18 personer (max.)

Tidsforbrug:

20 - 40 minutter (ekskl. debriefing)

Pladsbehov:

Minimum 5 x 6 meter

Forberedelse:

Læg tæppet med sort mønster opad på gulvet.

Uddel "penge" (i forhold til størrelsen af gruppen 10.000 eller 20.000)

Fløjte og arbejdsark (tag kopi) og løsningsdiagram **er kun til instruktør**.

Inden start er der på flipover/tavle skrevet reglerne for øvelsen, se nedenfor.

Opgave:

Holdets opgave er at krydse området. Der er kun en rigtig vej, som er afbildet på instruktørarket. Sørg for at deltagerne **IKKE** ser dette ark. Deltagerne skal lave så få fejl som muligt. Holdet har et budget på 10.000. Det er vigtigt, at holdet sparer så meget som muligt på deres penge. Hver fejl koster 1.000.

Tilpasning til grupper på mere end 12 personer:

Hvis der er mere end 12 deltagere i din gruppe, kan du opdele koncernen i to undergrupper. En co-instruktør vil være nyttig her. Hvis du ikke har sådan en, kan du uddelegere denne funktion til et medlem af gruppen.

Den ene gruppe skal så krydse området fra den ene side, den anden gruppe fra den anden side, hver gruppe skiftes. Bemærk: Begge grupper bør følge samme vej. Hver undergruppe har et budget på 10.000 til rådighed.

Ved opstartsfase for to grupper, bør opgaven præsenteres på en måde, så det er klart, at begge grupper er



en del af en større helhed. Du bør fremhæve de positive aspekter af "at lære af hinanden" og "støtte hinanden". Du kan evt. udpege 2-4 observatører, som kan bringe et værdifuldt input til debriefingen.

Regler (skriv på tavle eller flipover):

- Holdet får 5 minutter til forberedelse og 20 minutter til at udføre øvelsen.
- Ved afslutningen af forberedelsestiden er det ikke mere tilladt at tale. Hvis en deltager kommer til at tale, koster det 1.000.
- Hvis gruppen anmoder om ekstra fem minutter forberedelsestid, kan instruktøren bevilge dette, hvis gruppen betaler 1.000.
- Holdet skal aftale i hvilken rækkefølge, de vil krydse feltet. Denne rækkefølge skal forblive uændret indtil afslutningen af opgaven.
- Hvis en deltager forsøger at krydse feltet og laver en fejl, f.eks. hvis de træder på et forkert kvadrat, blæser instruktøren i fløjten. Hvis en deltager træder på et felt, som en anden allerede har betrådt, mister holdet 1.000.
- Kun en deltager ad gangen må træde ind på banen. Hvis denne person begår en fejl, skal de forlade området.
- Det er ikke tilladt at springe et kvadrat over. Næste skridt skal altid være en tilstødende firkant, eller en diagonal.
- Når en deltager forlader banen efter at have lavet en fejl, skal de forlade banen samme vej, som de kom. Også her er der en risiko for at gøre fejl.
- Det er ikke tilladt at benytte hjælpemidler, f.eks. pen og papir, for at udarbejde planer eller for at markere stier langs vejen.
- Hvis en gruppe ønsker en ekstra planlægningsseance i løbet af øvelsen, koster denne 1.000 i minuttet.

1. Introduktion til øvelsen:

"Opgaven er at krydse dette område fra den ene side til den modsatte side. Der er kun en rigtig vej. For at udføre denne opgave er det vigtigt, at I arbejder sammen og lærer af hinanden. Det er også vigtigt, at I støtter og inkluderer alle i gruppen. I øvrigt bør I bruge så lidt af jeres budget som muligt. Her er 10.000 (instruktøren overrækker "pengene" = træstykker).

Der gælder følgende regler:"

Instruktøren viser reglerne på flip over og gennemgår dem med gruppen.

2. Udførelse af øvelsen:

Gruppen udarbejder en strategisk plan. Jo mere effektivt planlægningen foregår på dette tidspunkt, jo lettere vil det være for gruppen at udføre opgaven senere, når det ikke længere er tilladt at snakke.

I løbet af øvelsen vil der dukke uforudsigelige faktorer op. Gruppen bør planlægge, hvordan disse skal håndteres. Nogle nyttige spørgsmål og overvejelser er følgende: Hvem er ansvarlig for at bemærke hvad? Hvordan vil vi håndtere fejl? Hvordan lærer vi af hinanden? Hvordan støtter vi svagere gruppemedlemmer? Osv.

Vigtige noter til instruktøren

Følg hver enkelt deltagers bevægelser nøje. Brug din fløjte, når en deltager har lavet fejl. En fejl koster 1.000.

Praktiske råd: For at følge hver bevægelse og undgå at du går glip af fejl, kan følgende system benyttes.

Lav to forskellige typer tegn på kortet, f.eks. en cirkel i et felt for en normal fejl, og et kryds i kredsen for en fejl, der kunne have været undgået. Det kan også være nyttigt at notere, hvem der gør hvilke typer af fejl.

Dette vil hjælpe dig med at holde styr på det, der sker og være nyttigt i feedback-fasen, hvor du f.eks. kan spørge: "Hvad kunne have hjulpet dig med at undgå denne fejl?"

3. Debriefing:

Efter den "tavse" fase, er deltagerne glade for at få lov til at tale sammen igen.

Få mest muligt ud af denne debriefing, hvor du kan stille spørgsmål som følgende:

- Hvad var nøglen til at løse denne øvelse?
- Hvilke strategier viste sig mest nyttige?
- Hvilke strategier har du benyttet?
- Hvad har hver enkelt deltager bidraget med?
- I hvilken fase opstod der flest problemer?
- Hvordan overvandt I dem?
- Hvem blev støttet af hvem, og på hvilken måde?
- Hvilken rollefordeling var der i gruppen?
- Hvilken udvikling gennemgik gruppen?
- Hvordan reagerede I på opgavens sværhedsgrad?
- Hvordan var det, at I ikke måtte tale sammen?
- Hvilken rolle spillede den nonverbale kommunikation?
- Hvilke paralleller kan I drage i forhold til jeres egen situation/egne bekymringer?

Variationer

"Turnover" – vend tæppet

Tæppet kan også bruges som en rigtig energizer. Bed alle deltagerne om at stille sig på tæppet, og få dem til at vende tæppet med felterne nedad uden at nogle af deltagerne forlader tæppet undervejs. Ved hjælp af en god planlægning og strategi vil teamet også lære at mestre denne opgave. Deltagerne kommer derved også tæt på hinanden, så den er god til at få folk rystet lidt sammen.

"Origami" – fold tæppet

Gruppen bliver bedt om at træde op på tæppet. Instruktøren giver følgende instruktion:

- Jeres opgave er at folde tæppet så mange gange, som I kan.
- I har 3 minutters forberedelsestid, hvorefter jeg vil have jer til at fortælle mig, hvor mange gange, I vurderer, I vil være i stand til at folde det.
- Efter tre minutter må I gå i gang med opgaven.

Denne version er især velegnet til mindre grupper med 4 til 10 deltagere.

"Udnyt ressourcer"

Bed deltagerne om stille sig på tæppet, og få dem til at holde ved hinanden og løfte det ene ben samtidigt i 5 sekunder.

Dernæst beder instruktøren dem om at folde tæppet en gang, og gentage øvelsen. Prøv at se, hvor mange gange de kan folde tæppet og stadigvæk blive på tæppet med det ene ben og løfte det andet i 5 sekunder. Denne øvelse er god til at illustrere udnyttelse af ressourcer, og hvad der kræves af ændringer for at tilpasse sig, når der bliver færre ressourcer.

Læring:

“Al form for læring baserer sig på tilbagemeldinger eller Feedback” udtaler John Sterman, Professor ved MIT, USA. Dette var baggrunden for, at vi gerne ville have dette læringsprojekt med i vores program.

Ved denne opgave bliver det klart, hvordan teams lærer at løse en opgave ud fra et bestemt system. Sammen udvikler de færdigheder ved at give feedback til hinanden og bliver på den måde et lærende team med succes.

Indhold i tasken:

- 1 stk. vaskbart tæppe
- 1 signalfløjte
- 20 x 1000 pengebrikker (træbrikker)
- 1 clipboard

- 1 diagram KUN til instruktør (løsning på øvelsen)
- 1 arbejdsark til notater for instruktør
- Instruktionsark (4 sider)

Vægt: 3 kg. inkl. taske.

Mål: 38 x 37 x 12 cm.



Tekst og materiale leveret af: www.mindshop.dk