

# BRÆTSPILLET

## *Dialoger i Depoter*

Rutinefælde  
Routine Trap

Midtvejskrise  
Half-way Crisis



Prøve/fejle  
Trial/Error



Introduktion  
og vejledning  
med eksempler

*dipro.dk*  
*Leading Projects*

Til spilledelsens brug

**I****Skab RETNING!**

1



Ikke nok at tænke nyt: Her skal handles nyt



Vi må tage os selv mere alvorligt, end vi plejer

A



Der venter os store udfordringer

1



Forbedringer i daglig drift må være nok



Farvel til det, vi selv har bygget op

B



Vores erfaring kan ingen tage fra os

Denne vejledning i brætspillet Dialoger i Depoter, version 5, ultimo 2010 har principielt samme layout som det hæfte med udsagn, deltagerne har til opgave at udarbejde.

Forskellen består i nærværende tekst til forklaring af idé og formål samt metode og eksempler, som du finder allerede fra denne side.

På siderne med udsagnsskemaer til depoterne finder du en beskrivelse af

- brætspillets idé – ved depot nr. 3,
- spillets forberedelse – ved depot nr. 4,
- spillets formål – ved depot nr. 5,
- formål fortsat – ved depot nr. 6,
- anbefalinger og spilleregler – ved depot nr. 7.

I denne vejledning er benyttet eksempler på tidligere deltagers udsagn. De er fordelt på depoternes skemaer således:

Nr. 1: Projektkultur

Nr. 2: Simulering

Nr. 3: Fejlkultur

Nr. 4: Konflikt

Nr. 5: Mål i sigte

Nr. 6: Evaluering

Nr. 7: Vision og erfaring

**I****Skab RETNING!****2**

Der er fremtid i det her



Lad os nu se at komme i sving

**C**

Det kan godt komme til at fungere

**2**

Vi har prøvet det hele før



Det behøver jo ikke at gå så hurtigt

**D**

Vi kender vores plads

**II****Skab OVERSIGT!****2**

Nu gælder det om at holde tungen lige i munden



Det er os, som har fat i den lange ende

**n**

Vi ved, hvad der betyder noget

**2**

Her er en del, som skal laves om



Sammen klarer vi forhindringerne

**o**

Nu har vi noget at ha' vores forventninger i

**III****Gør en INDSATS!****2**

Forventningerne trænger til at blive skruet ned



Her gælder om at gå uden om de største forhindringer

**P**

Vi står ikke alene med vore betænkeligheder

**2**

Lad os bare prøve. Vi kan altid gøre det om



Det kan ikke gå værre end galt

**Q**

Heldet tilsmiler de forberedte

## II

## Skab OVERSIGT!

3



Rutine vil spare os for mange fejl



Vi kan ikke forudse alt

I



Vi tager den kendte vej

3



Det forudsete kan vi forberede os på



Fejl hører med; at gentage dem er for dumt

m



Hellere fejle nu end senere

**Den overordnede idé** med brætspillet, Dialoger i Depoter kan rummes i ét ord: Legitimering.

Sagen er den, at projektdeltagere og andre interessenter til enhver tid gør erfaringer, har bekymringer, får ideer og gør sig andre tanker om sig selv, projektet og virksomheden mv. Her ligger et potentiale, der i al for høj grad henligger som uudnyttede reserver. Brætspillet er den katalysator, som raffinerer disse reserver, så de bliver til ressourcer, der gavner alle med tilknytning til projektet.

Raffineringen forløber over to trin: forberedelse og spil.

## III

## Gør en INDSATS!

3



Der blev ikke lyttet



Det var jo det, vi sagde

R



Brændt barn skyr ilden

3



Hvo intet vover, intet vinder



Det må ikke ske igen

S



Vi tager det op med det samme

## II

## Skab OVERSIGT!

4



Den slags tærer på kræfterne



Lidt murren i krogene er der jo altid

j



Godt vi har procedurer at falde tilbage på

4



Det er sjovt; men ikke for sjov



Vi må hellere notere os de kendte symptomer

k



Vi vil hellere gennem end uden om problemerne

**Forberedelsen** foretages *ideelt* som følger, men varierer selv antal og opgavefordeling efter behov!

1. Formér spilgrupper på *seks* personer med en fælles interesse i den udfordring, som aktualiserer spillet.
2. Dan *seks* nye grupper, som udgøres af repræsentanter for hver af spilgrupperne. Deres opgave er at formulere udsagn til brug for spillet.
3. Hver spilforberedende gruppe formulerer korte (max. 60 anslag), klare udsagn til hver sit depot. Dog tager én gruppe sig af depoterne 1 og 7.
4. Oplys om spillets aktuelle funktion på forsiden, saml siderne ind, mangfoldiggør dem og hæft dem sammen. Giv hver spilgruppe et hæfte.

## III

## Gør en INDSATS!

4



Vi vidste, det aldrig kunne gå



Det plejer at gå i glemmebogen

T



Vi har en afprøvet fremgangsmåde her

4



Tag det ikke for alvorligt. Vi skal videre



Lad os gribe ind nu – før det er for sent

U



Det her kommer der noget godt – og nyt – ud af

**II****Skab OVERSIGT!****5**

Det er netop her, faren er størst



Vi var lige ved at være der. Men så ...

**h**

Her gælder det om ikke at ha' for travlt

**5**

Det bli'r et spændende sted



Hvis det et gået godt hertil så ...

**i**

Forudseenhed og agtpågivenhed er nøgleord her

**Formål:** Gennem bidrag til udsagnenes indhold gør deltagerne sig bevidste om egne og andres tanker, forestillinger og meninger. Valget mellem udsagn og arbejdet med at finde den endelige, korte og præcise form medfører dertil udveksling af kvalitative overvejelser.

Når udsagnene trækkes under spillet, vil mindst én repræsentant fra de forberedende grupper være til stede og kunne redegøre for evt. uklarheder ved udsagnet.

Hvilke udsagn, der trækkes, beror på tilfældigheder gennem kast med terning. Når der til kommer, at udsagnene er formuleret i andre grupper end de, der behandler dem under spillet, vil anonymiteten reducere den risiko, der ellers er ved at tage kontroversielle eller pinlige emner op.

**III****Gør en INDSATS!****5**

Lad hellere være



Hastværk er lastværk

**v**

Her må vi lige tænke os om

**5**

Det kan jo også gå godt



Lad os se, hvad der er bag det næste hjørne

**w**

Overmod gjorde os blinde

**II****Skab RETNING!**

Det når vi aldrig



Lad os stoppe mens legen er god



Det mål er slet ikke besværet værd



Nu kender vi retningen, så er det med at gå i gang



Efter det mål venter os nye udfordringer



Godt begyndt er halvt fuldendt

Samling af erfaringer på skriftlige medier tjener til at fastholde og give tilgængelighed. Den behandling, udsagnene udsættes for under spillets gennemførelse tilføjer kvaliteter, som er forudsætning for at erfaringerne også bliver anvendt. De bliver spredt, forstået, bearbejdet og generaliseret så andre end den, der har gjort erfaringen, kan genanvende dem: Enhver inddrager egne erfaringer, egen situation og egne muligheder.

Spilledelsen må være forberedt på, at udsagnene erfaringsvis kan udløse så omfattende og tidkrævende meningsudveksling spillerne imellem, at en given tidsplan ikke giver mulighed for at nå gennem hele spillet. I sådanne tilfælde er det ligeledes erfaringen, at deltagerne vægter kvalitet frem for kvantitet, når de vurderer deres udbytte.

**III****Gør en INDSATS!**

Heldet følger de tossede



Så meget bedre er det nu heller ikke



Det seje træk førte os til målet



Lykken står den kække bi



Hædres den, som hædres bør



Nu skal der festes

**I****Skab RETNING!****7**

Her bliver meget at lære



Tænk hvis vi kan nå hertil



Vi når det måske ikke, men vi stræber

Det kan **anbefales** at lade hver spilgruppe afslutte ved i fællesskab at formulere en kort udsagn, som sammenfatter oplevelsen af spillet, evt. suppleret med konklusioner, som knytter sig til den særlige funktion, spillet har haft, fx forebyggelse af konflikt. Hvis fysiske og tidsmæssige muligheder er til stede, kan det anbefales i plenum at runde af med at hver spilgruppe får mulighed for at udtale sig. Meningen er ikke, at lade disse udtalelser udløse en plenumdebat, hvilket derfor bør præciseres på forhånd. Men spilledelen kan få bekræftet eller afkræftet dens vurdering af, om spillet i tilstrækkelig grad har haft den ønskede effekt.

Hvis spillet gennemføres inden for en fast tidsramme, kan spilgruppernes arbejde med at formulere sig også tjene til at udligne forskelle i spilletid.

**III****Gør en INDSATS!****7**

Mikset af erfaring og nytænkning gav succes



En erfaring, der er så generel, hører til i proceduren



Husk huskelisten ved projektafsæt

**Spilleregler**

Den, der kaster terningen, er projektleder og har nøgle til depotet.

Kast terning for at finde den første projektleder. Følg derefter uret.

Det er terningens top eller bund, som afgør, hvor mange bogstaver du rykker frem og dermed til hvilket depot og hvilket udsagn, du bruger.

1 til 3 øjne: Flyt nøglen lige så mange bogstaver, som der er øjne.

4 til 6 øjne: Vælg udsagn!

Lad udsagnet inspirere, brug det direkte eller tilpas det situationen.

Når alle har udtalt sig, *kan* terningen gå videre.

***Vindere er de, som har fået mest ud af samtalen!***