

Guide til ledelsværktøjet 'Optimér de faste møder'



FACILITATE

Game based tools for better meetings

Indhold

FORORD.....	3
HVORFOR ARBEJDE MED MØDEKULTUREN?	5
UDBYTTE AF MØDESPILLET.....	6
FACILITATE EVALUERINGS- OG OPTIMERINGSMETODEN	7
GENNEMGANG AF MØDESPILLET TRIN-FOR-TRIN	9
MØDELEDERENS FORBEREDELSE	12
MØDELEDERENS OPFØLGNING	17
INSPIRATION TIL LØBENDE EVALUERING AF JERES MØDER.....	19

Forord

Denne guide er til dig, der ønsker at komme i gang med at inddrage dine kollegaer i en forandringsproces for at få en bedre mødekultur ved hjælp af mødespillet 'Optimér de faste møder'.

Der findes masser af bøger om ledelse og gode møder, men som leder kan det være svært at omsætte det til noget, man kan bruge i hverdagen. I værktøjet 'Optimér de faste møder' er al denne viden kogt ned til en inddragende dialogproces, og på blot 2 timer finder I fælles løsninger til mere effektive og energifyldte møder. Værktøjet er plug'n'play og kræver minimal forberedelse af dig som leder.

Hvornår er mødespillet relevant?

Mødespillet kan bruges til at evaluere og optimere alle former for faste møder i fx ledergrupper, team, afdelinger, projekter, og bestyrelser. Det kan også bruges til opstart af projektgrupper og nye team, hvor man får

rystet gruppen sammen og lavet en forventningsafstemning til mødekulturen og samarbejdet.

I får meget ud af at bruge mødespillet forebyggende, også hvor møderne umiddelbart fungerer fint.

Processen sikrer et fælles ejerskab og fokus på at få det optimale udbytte af møderne, så I undgår spildtid og dårlige mødevaner. Det er en behagelig og ordentlig måde at tale om det, der er svært. Udfordringerne kommer på bordet uden, at der opstår konflikt, og sammen finder I konstruktive løsninger.

Mødespillet fungerer også rigtig godt til at finde fælles fodslag i en ledergruppe, hvor I får afstemt forventninger og formuleret en fælles retning for hele organisationens mødekultur.

God fornøjelse!



Problem

- Der er gået 'plejer' i møderne
- Ineffektive og kedelige møder
- Manglende energi og engagement
- Utydeligt formål
- Manglende forventningsafstemning til mødernes form, indhold og styring

Løsning

Inddrag kollegaerne i en ligeværdig, konstruktiv og sjov dialogproces, hvor I sammen finder en fælles løsning for gode møder.

Mødespillet guider jer nemt og trygt igennem processen.

Minimal forberedelse.

Resultat

- Effektive og energifyldte møder
- Tidsbesparelse (fx kortere møder og mindre spildtid på møderne)
- Bedre output af møder (fx beslutninger, idéer, sammenhold)
- Ejerskab for mødeforbedringer
- Fælles sprog om møder og åbenhed om mødekultur
- Styrket samarbejde og psykologisk tryghed

Hvorfor arbejde med mødekulturen?

Mødespillets formål

Mødespillet 'Optimér de faste møder' er et evaluerings- og dialogværktøj, der tager temperaturen på mødekulturen på de faste tilbagevendende møder og er en effektiv øjenåbner for uhensigtsmæssige vaner og rutiner.

På 2 timer bliver I guidet igennem en struktureret og ligeværdig dialog om, hvordan I kan optimere jeres faste møder. I evaluerer ét bestemt fast møde ad gangen.

Når I er færdige, har I udarbejdet et beslutningsreferat med konkrete aftaler om, hvordan jeres fremtidige møder skal være fx i forhold til formål, mødestyring, dialogform, frekvens, forberedelse og tidsstyring.

Hvorfor arbejde med mødekulturen?

De fleste ledere har ansvaret for og deltager i flere faste møder hver uge. Det kan for eksempel være ledermøder, afdelingsmøder og teammøder. Møderne har ofte den samme dagsorden eller slet ingen dagsorden, og det kniber med at finde tid til at forberede møderne – og måske også til at følge op på de ting, I beslutter på møderne

Det betyder, at der er en stor risiko for, at I ikke bruger tiden sammen optimalt. I risikerer endda, at møder uden et klart formål eller retning opleves som meningsløse og dræner deltagerne for energi. Derfor er

det en god idé at stoppe op og evaluere de faste møder og i fællesskab sætte fokus på, hvordan I kan optimere jeres møder.

Spørg jer selv, hvorfor I holder mødet

Vi har en tendens til at holde faste møder, som vi plejer, og måske glemme hvorfor vi egentlig holder møderne. Derfor kan deltagerne have vidt forskellige opfattelser af, hvad formålet er. Nogle faste møder går endda i arv fra én leder til den næste.

Som leder gør du dig formodentlig nogle tanker om, hvorfor I holder mødet, men måske gætter du også på, hvad de andre deltagers forventninger er. Måske tror du, at de ønsker god tid til social snak, men hvad hvis de i virkeligheden drømmer om mere effektive og produktive møder? Eller måske er I endt i en 'bordet rundt', der kan være drænende, hvis ikke der er tydeligt formål og tidsstyring.

Tag derfor en åben dialog om, hvad I hver især forventer af møderne og hinanden. Det hjælper mødespillet jer med.

Gør det til et fælles ansvar

En fælles systematisk evaluering af jeres faste møder – gerne hvert halve eller hele år – giver alle mulighed for at komme med input og tage et medansvar for de forbedringer, I beslutter. Hvad end det handler om tidsstyring, forberedelse eller fejring af milepæle.

Udbytte af mødespillet

Effektivisering

- Mere effektive og energifyldte møder
- Tidsbesparelse (fx kortere møder og mindre spildtid på møderne)
- Tydeligt formål med møderne
- Klare forventninger til mødernes form og indhold - og deltagernes rolle
- Bedre output af møder (fx beslutninger, idéer, sammenhold)

Teambuilding

- En sjov og konstruktiv workshop
- Alle kommer ligeværdigt til orde
- I lærer hinanden bedre at kende og styrker den psykologiske tryghed
- Åbenhed om mødekultur og samarbejdsform i teamet
- Få on-boardet nye mødedeltagere

Nytænkning i møderummet

- Indblik i hinandens forventninger til møderne
- Et fælles sprog om jeres mødekultur
- Ny energi og motivation til at få bedre møder
- Problemer kommer på bordet uden, at der opstår konflikt
- Behagelig og konstruktiv måde at tale om det, der er svært
- Kreative idéer til at holde gode møder

Fælles ansvar for mødekulturen

- Aftaler om konkrete mødeforbedringer, der er lette at implementere
- Alle tager ejerskab for mødeforbedringer
- Fælles ansvar for bedre møder

Facilitate evaluerings- og optimeringsmetoden

Mødespillet bygger på flere forskellige teoretiske og metodiske tilgange, der alle har afsæt i at fremme en ligeværdig og inddragende dialog, som guider gruppen igennem en struktureret og sjov proces fra idé til handling. Nogle af de metoder, der ligger til grund for mødespillet, kan du læse om her:

Facilitering – styrker relationer, tillid og ligeværdig dialog

Mødespillet bygger på det bedste fra faciliteringens verden, der handler om at gøre dialog lettere, mere struktureret og sikre optimal udnyttelse af gruppedynamikkerne.

I mødespillet er facilitatoren bygget ind i et fagligt, grundigt gennemprøvet ledelsesværktøj, der sørger for, at alle

kommer ligeværdigt til orde og spiller ind på de rigtige tidspunkter, og sikrer større kendskab til hinanden. Det giver også lederen bedre mulighed for at deltage i dialogen og være mere nærværende. Alt sammen noget, der kan bidrage til at styrke den psykologiske tryghed i gruppen.

Gamification – øger engagement og kreativitet gennem en uformel atmosfære

Når vi leger og spiller, så tør vi noget mere, og vi lægger nogle af vores andre roller og gruppedynamikker væk. Brætspilformatet kan samle mennesker om en fælles oplevelse og dialog ved at kombinere en bunden ramme og spilleregler med mange forskellige elementer, virkemidler og motivations-trickere. Det kan være alt fra associationsbilleder til stram tidsstyring med timeglas.



Fysiske elementer – styrker kommunikation og forståelsen af komplekse sammenhænge

Forskning viser, at det er vores hænders evne til at gribe, der har drevet evolutionen af vores hjerne, og vi lærer og forstår stadig meget gennem hænderne. Når vi har billeder og fysiske remedier, så tør vi sige noget mere og være lidt mere ærlige. Det styrker samarbejdet, fortroligheden og arbejdsglæden, og sikrer, at også den stille medarbejder inviteres ind i dialogen.

Det fysiske værktøj fungerer som 'et fælles tredje', der gør, at dialogen ikke kommer til at handle om relationer, men om emnerne, der ligger på bordet.

Narrativ tilgang – giver et fælles sprog om mødekulturen

'Narrativ' betyder fortælling. Den narrative tilgang indebærer en forståelse af, at livet – herunder også arbejdslivet – får mening gennem fortællinger. Det er fortællingerne, der organiserer erfaringerne og derigennem giver dem mening. Der er altid mange forskellige fortællinger om vores eget arbejdsliv, samarbejde, mødekultur osv.

I mødespillet bliver alle parter inviteret til at sætte ord på deres oplevelser og fortællinger, og sammen opbygges et fælles sprog om mødekulturen, og fælles fortællinger om, hvordan vi ønsker at fremtiden skal være.



Gennemgang af mødespillet trin-for-trin

Opsætning og opstart af spillet

Læg brættet på bordet og placér lågene på de otte felter, så de matcher overskrifterne i felterne. Find en kuglepen frem til referenten. Mødelederen skal sidde ud for feltet 'Start' og have rollekortet 'Mødeleder'. De øvrige mødedeltagere sætter sig, så alle kan se brættet. Mødespillet er designet til 2-8 deltagere, hvis I er flere så få inspiration til, hvordan I bruger mødespillet på side 15.

Mødelederen starter spillet med at læse højt, hvad der står under låget på feltet 'Start' og følger instruktionen. Her får alle en introduktion til spillet, og I får fordelt rollekortene 'Tidtager & ordstyrer' og

'Referent' inklusiv timeglassene og referatblokken.

Når I er færdige med feltet 'Start', lægges låget på, og I fortsætter til feltet 'Status'. Den deltager, der sidder ud for feltet 'Status' tager låget af og læser højt, hvad I skal. Sådan fortsætter spillet, indtil I når til feltet 'Slut'.

Øvelserne på felterne har tidsangivelser og fortæller, hvordan I skal bruge de farvede kort. Der står, hvornår og hvad referenten skal skrive ned.

Mødelederen afrunder spillet på feltet 'Slut' og opsummerer jeres beslutninger om, hvordan I vil optimere jeres faste møder.



Mødespillets forløb

1. START

– Sådan kommer I i gang

Mødelederen starter spillet med at læse højt, hvad der står under låget på feltet START. Her får alle en introduktion til spillet og spillereglerne, og rollerne 'Referent' og 'Tidtager & ordstyrer' fordeles.

2. STATUS

– Hvordan er vores nuværende møder?

De 20 røde billedkort spredes ud på bordet. Hver deltager vælger et kort og fortæller ud fra billedet, hvordan de oplever de nuværende faste møder.

Associationsbillederne er effektive til at bryde isen, og er et godt afsæt for at få taget hul på en konstruktiv snak om mødekulturen.

3. FORMÅL

– Hvorfor holder vi vores faste møder?

På feltet FORMÅL stiller I skarpt på, hvad deltagerne ønsker, at det overordnede formål med jeres møder skal være.

Hver deltager vælger det, de ønsker, skal være de 3 vigtigste overordnede formål med

de faste møder ved at placere brikker på de 20 grønne kort med typiske formål. Herefter fortæller alle om, hvad de har valgt og hvorfor – 1 minut pr. person.

Det er en effektiv måde at få indsigt i hinandens forventninger til møderne, og I begynder at formulere en fælles fortælling om jeres møder.

4. FORBEDRINGER

– Hvad skal der til for at vores møder lever op til de formål, vi lige har formuleret?

Her laver I en brainstorm med forslag til, hvilke forbedringer, der skal til, for at jeres møder lever op til de overordnede formål, I lige har talt om.

De 20 gule kort med illustrationer og ord spredes ud på bordet. Kortene viser forskellige elementer, som møder består af fx dagsorden, længde, deltagere og dialogform. Hver deltager lægger på skift én brik på et kort og fortæller om deres forslag til, hvordan møderne kan forbedres, og I slutter af med en fælles dialog, hvor I sammen kvalificerer jeres idéer.



5. DJÆVELENS ADVOKAT

– Hvilke barrierer er der?

Nu er det tid til at lave et 'reality-tjek' på jeres idéer til forbedringer og mødevaner.

De 20 sorte kort med billeder og ord, der beskriver typiske barrierer for gode møder spredes ud på bordet. Hver deltager vælger et kort og fortæller ud fra billedet, hvilke barrierer, der er ved forslagene til forbedringer, I lige har talt om. Det kan fx handle om brugen af mobiltelefoner, mødedisciplin, manglende opfølgning, spildtid osv., og det er en sjov måde at få talt om nogle af de dårlige mødevaner.

6. HANDLING

– Hvad gør vi nu?

På feltet HANDLING taler I om, hvordan I konkret kan føres jeres idéer til mødeforbedringer ud i livet.

De gule kort med forslag til forbedringer findes frem igen, og deltagerne vælger på skift et kort og fortæller, hvordan det kan

føres ud i livet. Referat-formatet lægger op til konkrete aftaler, hvor alle er med til at tage ansvar for at føre aftalerne ud i livet, og det sikrer et fælles ejerskab for at ændre mødekulturen.

7. EVALUERING

– Hvordan bliver vores fremtidige møder?

Som afrunding af dialogprocessen spredes de 20 røde billedkort ud på bordet igen. Hver deltager vælger et kort og fortæller ud fra billedet, hvordan de nu tror, de faste møder bliver. Det giver en god og sjov afslutning på processen, og en mulighed for at skabe en fælles fortælling om at være på vej til en bedre mødekultur.

8. SLUT

– Afrunding af spillet

Til sidst afrunder mødelederen spillet og opsummerer beslutninger om, hvordan de fremtidige møder skal optimeres.

I aftaler konkret, hvem der følger op, hvornår og hvordan.



Mødelederens forberedelse

At komme i gang med at bruge mødespillet kræver som udgangspunkt ikke den store forberedelse – hverken hos leder eller mødedeltagere. Det vigtigste er, at du som initiativtager til at spille mødespillet har sat dig ind i rollen som mødeleder, og at du har mandat og motivation til at implementere de mødeforbedringer, som I kommer frem til, når I spiller.

Trin 1

Sæt dig ind i mødespillet og overvej formålet

Kig mødespillet igennem (læs fx afsnittet 'Mødespillets forløb' på 10-11) og sæt dig ind i processen, der er beskrevet på spillepladen, og overvej følgende spørgsmål:

- **Hvad er motivationen for at spille mødespillet?** Hvorfor er det vigtigt at drøfte, hvordan I kan optimere jeres faste møder? Hvad bliver du optaget af at have fokus på? Hvilken forandringsproces ønsker du at sætte i gang? Er der en kobling til andre tiltag i organisationen?
- **Hvilket tilbagevendende møde vil I starte med at evaluere og optimere?** Mødespillet kan bruges til alle former for faste møder fx ledergrupper, team, afdelinger, projekter, bestyrelser osv. Det kan også bruges til opstart af projektgrupper og nye team, hvor I ryster gruppen sammen og laver en forventningsafstemning til mødekulturen og samarbejdet.

(Mødespillet er designet til 2-8 deltagere, er I flere, så læs mere på side 15).



Tip: Start med at spille mødespillet i jeres ledergruppe

Hvis I er en organisation med en ledergruppe, er det en god idé at starte med at spille mødespillet i ledergruppen. På den måde får I fælles erfaringer med spillet, og I kan lave en forventningsafstemning og en plan for, i hvilke andre mødefora det vil være relevant at spille mødespillet og i hvilken rækkefølge.

En HR-afdeling kan også være tovholder på en proces, hvor I arbejder med mødekulturen.

OBS! Dysfunktionelle team: Mødespillet egner sig ikke til dysfunktionelle team, som er præget af manglende tillid, dårlig kommunikation eller højt konfliktniveau. Spillet kan dog godt tænkes ind i en proces, hvor teamet får ekstern hjælp af fx en coach eller erhvervspsykolog.

Trin 2

Forbered din rolle som mødeleder

Mødelederen er game master og er typisk lederen af teamet. Mødelederen har det overordnede ansvar for at indlede og afrunde spillet, samt at holde fokus på formål og fremdrift undervejs (læs mere om mødelederens rolle på kortet 'Mødeleder' i spillet). Undervejs i processen deltager mødelederen i alle dialoger på lige vilkår med alle andre mødedeltagere.

Her er nogle overvejelser, du kan gøre dig, inden I skal spille:

- **Hvordan vil du introducere spillet?** Hvorfor er det vigtigt at drøfte, hvordan I kan optimere jeres faste møder? Hvad er motivationen? Hvad er det overordnede formål? Gør det tydeligt, hvilken dagsorden, der ligger til grund for, at I skal spille mødespillet fx effektivisering.
- **Er der nogen bindinger, som deltagerne ikke kan ændre på i mødestrukturen, som er vigtige at få sagt i starten af spillet?** Fx tidspunkt, antal deltagere eller nogle af de overordnede formål?
- **Hvordan skal rollerne 'Referent' og 'Tidtager & ordstyrer' fordeles?** Skal nogen melde sig frivilligt, eller vil du udpege nogen på forhånd?
- **Hvordan træffes de endelige beslutninger om optimering af jeres møder, hvis I ikke er enige undervejs?** Er det en ledelsesbeslutning? Er der andre, der skal høres?
- **Hvordan vil du sikre, at I får implementeret, det I beslutter?** Start fx jeres næste møde med at gå beslutningsreferatet fra spillet igennem. (Find mere inspiration på side 20)
- **Hvad gør du, hvis der er mødedeltagere, som er fraværende når I spiller?** Tag fx billeder undervejs af alle kort I vælger, send referatet med uddybende kommentarer og lav en opfølgning på det næste møde, efter I har spillet.



Trin 3

Planlæg alt det praktiske og invitér deltagerne

Vælg et tidspunkt, hvor alle har mulighed for at deltage

I får det bedste ud af mødespillet ved at afsætte 2 timer og være et sted uden forstyrrelser. Det er vigtigt at alle, der plejer at deltage i de faste møder, I skal evaluere, er til stede, når I spiller. Så får I det bedste udbytte og fælles ejerskab til de forandringer I beslutter.

Invitér mødedeltagerne

Vi anbefaler, at deltagerne ikke forberedes på selve spillet, så det bliver en sjov og overraskende oplevelse, første gang I spiller. Du kan med fordel fortælle deltagerne, at I skal spille jer til bedre møder, og at det samtidig er en teambuilding oplevelse, som det er vigtigt, de prioriterer at deltage i.

Forbered lokale og forplejning

Vælg et lokale, hvor I ikke bliver forstyrret, og sæt jer om et bord, hvor alle kan se spillebrættet – og sørg også gerne for lidt godt til ganen, som giver en hyggelig brætspil-stemning. I kan overveje at tage mødespillet med ud af huset, hvis I skal holde en strategidag eller et seminar. I kan også sagtens bruge et af jeres ordinære møder, hvor I spiller i stedet for at holde møde med den normale dagsorden.



Hvis I er flere en 8 mødedeltagere

Mødespillet 'Optimér de faste møder' er designet til 2-8 deltagere, men I kan også sagtens bruge det til at evaluere og optimere møder med flere deltagere:

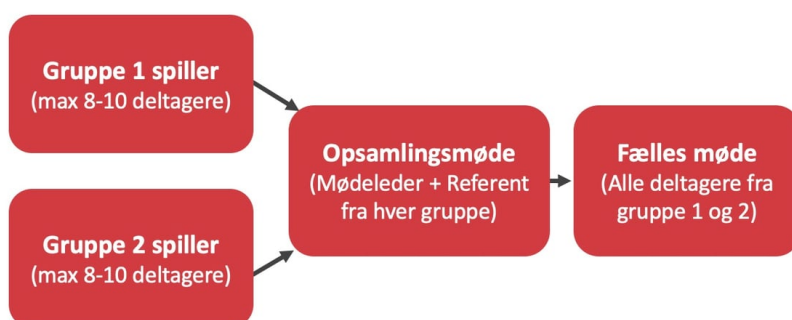
Brug mødespillet med op til 10 deltagere

- Der er 8 runde stemmebrikker i hver farve, men I kan nøjes med 6 pr. person - de to ekstra personer, kan have blandede farver at stemme med.
- Hjælp hinanden med at holde tiden - og brug gerne mindre end 1 min. pr. person.
- På feltet 'Forbedringer': Her kan I nøjes med at tage én runde, hvor I kommer med idéer til forbedringer, så det ikke tager for lang tid.

Sådan bruger I flere mødespil til mødefora med mere end 8 deltagere

- **Trin 1:** Del jer op i mindre grupper og spil mødespillet i hver gruppe (ét mødespil pr. gruppe). Udpeg en Mødeleder + Referent, som er ansvarlige for at bringe gruppens input videre.
- **Trin 2:** Mødeleder og Referent fra hver gruppe mødes og samler op på gruppernes input.
- **Trin 3:** Mødelederne præsenterer resultatet af opsamlingen i det samlede mødeforum og det aftales, hvem der er ansvarlig for at implementere de forskellige beslutninger om mødeforbedringer.

Tip til trin 1: Hvis du som leder, gerne vil sidde med i hver gruppe og høre alle medarbejderes input, så kan I spille det på forskellige tidspunkter.





Evaluering og optimering af store afdelingsmøder

Hvis I ønsker at evaluere og optimere store afdelingsmøder med flere end 20 deltagere, så kan I med fordel bryde processen op i flere trin, som samtidig sikrer et fælles fodslag i ledergruppen.

Trin 1: Afdelingsmøde med alle deltagere

- Sæt jer i grupper à ca. 6 personer med en leder i hver gruppe.
- Spred de 20 røde billedkort fra mødespillet ud på bordet i hver gruppe (svarende til feltet STATUS i mødespillet).
- Hver deltager vælger et kort, der viser, hvad de tænker om de nuværende afdelingsmøder.
- Tag en runde, hvor de på skift fortæller, hvad de har valgt og hvorfor (max 1 minut pr. person).
- Lederen tager løbende referat med de vigtigste pointer.

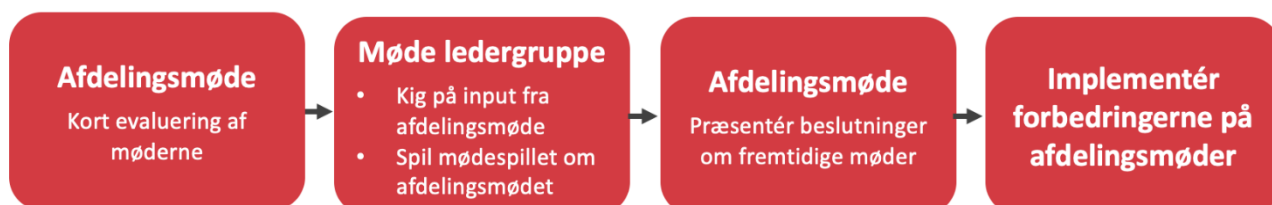
Trin 2: Møde i ledergruppe

- Kig på input fra afdelingsmødet, tal kort om, hvad der gør indtryk.
- Spil mødespillet i ledergruppen med fokus på afdelingsmødet.

Trin 3: Afdelingsmøde med alle deltagere

Præsenter jeres beslutninger om forbedring af afdelingsmøderne.

Trin 4: Implementér forbedringerne, og gør løbende status i ledergruppen.



Mødelederens opfølgning

Når I har spillet mødespillet, starter arbejdet med at implementere de forbedringer, I har aftalt. Det er en god idé at lave en plan for, hvordan I får fulgt systematisk op og holdt gang i energien og det fælles ansvar for at skabe bedre møder og mødekultur. Som mødeleder kan du med fordel lave en plan for, hvordan I får fulgt op og løbende får øje på og fejrer det udbytte, I får af at holde bedre møder. Her får du inspiration til opfølgningsprocessen:

Trin 1

Mødelederens refleksioner umiddelbart efter I har spillet

- Hvad gjorde indtryk, da I spillede mødespillet?
- Hvad tænker du umiddelbart om jeres beslutninger om mødeforbedringer?
- Hvordan oplevede du samarbejdet i gruppen, da I spillede?

Trin 2

Beslut hvordan du vil følge op på mødespillet

Kig på de handlinger I skrev i beslutningsreferatet og overvej:

- Hvad skal der handles på nu og her?
- Hvornår og hvordan følger I op på de øvrige aftaler? Hvad skal i kalenderen?
- Hvordan kan I bedst inddrage de mødedeltagere, der ikke var til stede, da I spillede? *Send fx referatet med uddybende kommentarer og lav en opfølgning på det første møde efter spillet.*
- Er der andre møder i organisationen, som bliver påvirket af de beslutninger, I traf, da I spillede mødespillet?
- Er der andre fora, der skal vide noget om jeres beslutninger? Er det fx relevant at dele jeres beslutninger og erfaringer med ledergruppen?

Send referatet med planen for, hvordan I følger op, til mødedeltagerne.

Trin 3

Handling – hold fast i de gode møder

- Overvej, hvad der skal til for løbende at holde fokus på at evaluere og optimere jeres møder og mødekultur.
- Hent inspiration på de følgende sider til, hvordan I kan bruge elementer fra mødespillet til at lave en løbende evaluering.



Tip: Spil mødespillet igen efter et år

Spil mødespillet i sin helhed igen fx efter 1 år, eller hvis der har været udskiftning i mødedeltagerne. Når I skal spille mødespillet igen, kan I overveje at opsummere beslutningsreferatet fra sidste gang, I spillede.



Inspiration til løbende evaluering af jeres møder

På de følgende sider finder du inspiration og konkrete forslag til, hvordan I løbende kan evaluere jeres mødekultur.

Evalueringsøvelse	Varighed	Side
Første møde efter I har spillet	15 min	20
Gør status med billeder	10-15 min	21
Djævelens advokat	10-15 min	22
Evaluér effekten af jeres mødeforbedringer	15 min	23
Lav spilleregler for mødedisciplin - med et sjovt twist	30 min	24
Stram op på jeres mødeforbedringer	30 min	25



Første møde efter I har spillet mødespillet

Formål	Materialer	Varighed
En kort opfølgning på, hvordan I kommer i gang med at implementere forbedringer I besluttede, da I spillede mødespillet.	Beslutningsreferatet fra I spillede mødespillet, prioriteringsbrikker, 1-minut timeglas.	15 min

Sådan gør I:

- Tag en kort runde, hvor hver deltager svarer på spørgsmålet:
Hvad har I tænkt over siden vi spillede mødespillet? (max 1 minut pr. person)
- Gennemgå beslutningsreferatet fra da I spillede mødespillet og vurder sammen, hvad der skal sættes særligt fokus på nu og her, og hvordan I helt konkret kommer i gang med forandringerne, og hvornår og hvordan I vil følge op.

Hvis I har mange mødeforbedringer og brug for at prioritere:

- Læg beslutningsreferatet med de handlinger I besluttede på bordet.
- Fordel hver især 3 runde papbrikker ud for de beslutninger, som I synes, er de vigtigste.
- Aftal hvordan I arbejder videre med de forslag, der har fået flest brikker.

Tip: Hvis der er nogen mødedeltagere, som ikke var med da I spillede mødespillet: Start med en kort opsummering af jeres beslutninger (send fx referat og billeder af de kort I valgte undervejs i spillet til de fraværende mødedeltagere inden i mødes).





Gør status

Formål	Materialer	Varighed
En kort status på, hvordan det går med jeres møder, efter I har spillet mødespillet. Fx 2 måneder efter I har spillet.	De 20 røde kort 'Status & evaluering', 1-minut timeglassene.	10-15 min

Sådan gør I:

- Spred de 20 røde billedkort fra mødespillet ud på bordet med billedsiden op.
- Vælg hver især et billede, som illustrerer, hvordan det går med at forbedre jeres møder, efter I har spillet mødespillet.
- Tag en runde, hvor I fortæller om jeres observation (max. 1 minut pr. person).
- Slut af med at aftale, om der er noget, I ønsker at sætte særligt fokus på.





Djævelens advokat

Formål	Materialer	Varighed
Vær sammen 'Djævelens advokat' og kig på, hvordan det går med jeres møder. Fx 2 måneder efter I har spillet.	De 20 sorte kort 'Djævelens advokat', 1-minut timeglassene.	10-15 min

Sådan gør I:

- Spred de 20 sorte billedkort fra mødespillet ud på bordet med billedsiden op.
- Vælg hver især et billede, som illustrerer, hvilke barrierer I oplever for at have gode møder.
- Tag en runde, hvor I fortæller, hvad I har valgt og hvorfor (max. 1 minut pr. person).
- Slut af med at aftale, om der er noget, I ønsker at sætte særligt fokus på.





Evaluér effekten af jeres mødeforbedringer

Formål	Materialer	Varighed
Find sammen ud af, hvilken effekt I har fået af at spille mødespillet. Fx 2-3 måneder efter I har spillet.	De 20 gule kort fra mødespillet + prioriteringsbrikker + 1- minut timeglas	Ca. 15 min

Sådan gør I:

- Spred de 20 gule kort fra mødespillet ud på bordet med billedsiden op.
- Find hver især én af de runde papbrikker frem.
- Tag en runde, hvor I på skift placerer jeres brik på et kort, hvor I er lykkedes bedst med at forbedre jeres møder. Fortæl hvad I har valgt og hvorfor (max 1 minut pr. person).





Lav spilleregler for mødedisciplin

- med et sjovt twist

Formål	Materialer	Varighed
<p>Lav en forventningsafstemning med en humoristisk indgangsvinkel, hvor I sammen formulerer spilleregler for jeres møder – for fx mobiltelefoner, mails, at starte til tiden osv.</p> <p>Gør det fx et halvt år efter I har spillet mødespillet, så I får ryddet op i nogle af de dårlige vaner, der kan have sneget sig ind i jeres møder.</p>	Flip-over papir, prioriteringsbrikker	Ca. 30 min

Sådan gør I:

- Tegn skemaet nedenfor på et flip-over papir (uden eksemplerne) og læg det på bordet.
- Tøm sammen hovederne for alle jeres idéer til, hvordan I på alle mulige måder kan sikre dårlig mødedisciplin. Skriv forslagene i venstre kolonne.
- Efter 10 minutter kigger I så på, hvad der skal til, for at lige netop de ting ikke kommer til at ske. Skriv forslagene i højre kolonne.
- Prioriter de vigtigste idéer i højre kolonne med brikkerne fra mødespillet (3 pr. person), og hjælp hinanden med at føre spillereglerne ud i livet!

Idéer til, hvordan I på alle mulige måder kan sikre dårlig mødedisciplin:	Hvordan sikrer vi, at det ikke sker?
<ul style="list-style-type: none">• Vi kommer altid for sent, og beder om at blive opdateret på hvad der er sket før man kom• Tjekker mails (og skriver mails) og undlader at bidrage i mødet• Vi slutter konsekvent 10 min over tid	



Stram op på jeres mødeforbedringer

Formål	Materialer	Varighed
Find sammen ud af, hvilke mødeforbedringer I vil have fokus for at få endnu bedre møder. Fx 4-6 måneder efter I har spillet mødespillet.	De gule kort, beslutningsreferat fra da I spillede mødespillet.	Ca. 30 min

Sådan gør I:

- Start med at kigge på de handlinger I skrev ned i beslutningsreferatet, da I spillede mødespillet.
- Spred de 20 gule billedkort fra mødespillet ud på bordet med billedsiden op.
- Find hver især én af de runde papbrikker frem.
- Tag en runde, hvor I på skift lægger én brik på et kort, og fortæller om jeres forslag til, hvordan I kan forbedre jeres møder yderligere (max 1 minut pr. person).
- Tag evt. en runde mere.
- Slut af med at tale om, hvad I helt konkret vil føre ud i livet. Hvad kan I gøre hver især? Og hvad kan I gøre i fællesskab?





Tips til at bruge mødespillets elementer på jeres møder

Timeglas

Styr tiden med timeglassene fx når I laver 'bordet rundt' – max 1 minut pr. person.

Billedkort

Brug billeder til at sætte gang i dialogen på møderne. I kan fx bruge billedkortene til idéudvikling, bordet rundt eller evaluering af møderne.

Afstemningsbrikker

Brug afstemningsbrikkerne til at prioritere mellem forskellige beslutningsforslag. Lad fx deltagerne fordele 1-3 afstemningsbrikker på de forslag de synes er vigtigst at gå videre med.

Tag fat i Facilitate og hør mere om, hvordan I kan bruge mødespillet hos jer.

Har du spørgsmål?

Så er du altid velkommen til at kontakte os:

Telefon 70 60 58 50
mail@facilitate.dk

www.facilitate.dk



/facilitate-by-frithiof



@facilitate_by_frithiof



@FacilitateByFrithiof



FACILITATE

Game based tools for better meetings