



SPILEMANUAL

# Gentænk Velfærden 2019



mandagmorgen



TÆNKETANKEN

# Gentænk Velfærden

– et innovationsspil for alle, der vil noget med velfærden

## Introduktion

Gentænk Velfærden er et spil for alle, som ønsker at nytænke velfærden. Med inspiration fra typiske innovationsprocesser har vi udviklet et dialogbaseret spil, der med simple regler stiller rammerne til rådighed for kreativitet og nytænkning.

Gentænk Velfærden tager afsæt i de velfærdsudfordringer, der optager jer i jeres organisation lige nu, og gennem forskellige værktøjer skaber spillet et rum for, at I sammen kan kaste jer ud i at tænke nyt, og derfra udvikle prototyper på nye koncepter og velfærdsløsninger.

## Opsætning af spillet

Til spillet skal I bruge en spilleplade, fem typer spillekort, en forandringsmodel samt skriveredskaber. Hvis I ikke ønsker at skrive direkte på forandringsmodellen, kan I også bruge post-its. For at få det meste ud af spillet anbefaler vi, at I er 4-8 spillere om én plade.

Læg spillepladen på bordet og læg kortene på deres felter: Rollekortene lægges i felt nr. 2. Udfordringskortene placeres i felt nr. 3, mens de grønne og lilla kort til Random Words lægges i to bunker i felt nr. 5. Komponentkortene skal ligge i felt nr. 8, og interessentkortene placeres i felt nr. 9.

Brug én udgave af forandringsmodellen til hver spiller. Modellen skal benyttes undervejs, og den er et redskab, der hjælper hver spiller med at få overblik over sin velfærdsudfordring, og hvad der skal til for at løse den.

Er I flere grupper, der skal spille samtidig hjemme i jeres organisation, kan I printe ekstra spilleplader – enten hos et trykkeri eller bare på jeres almindelige printer derhjemme.

Endelig skal I også printe ekstra spillekort, hvis I er flere grupper, der skal spille samtidig. Klip spillekortene ud.

I kan downloade alt materiale til spillet på <http://taenketanken.mm.dk/gentaenkvelfaerden19/spil/>

Husk at der i Gentænk Velfærden ikke findes nogen rigtige eller forkerte svar. Til gengæld er der masser af potentiale for innovative og spændende idéer, der kan blive til succesrige løsninger for jer. I skal derfor ikke være bange for at kaste jer ud i det, slippe kreativiteten løs og fordybe jer i diskussionerne og idéerne. Det er faktisk det bedste, I kan gøre for at få mest ud af spillet.

God spillelyst!

## Inden I starter

Spillepladen er en stor cirkel med 12 felter. Til hvert felt hører en opgave, som uddybes i afsnittet Felterne.

Felterne 1-4 er alle røde og handler om den velfærdsudfordring, som den enkelte deltager ønsker at finde en eller flere løsninger på. I felterne 5-12 er idéudvikling i fokus, og det er her, I får lov til at lade tanker og kreativitet få frit spil mod at finde nye velfærdsløsninger.

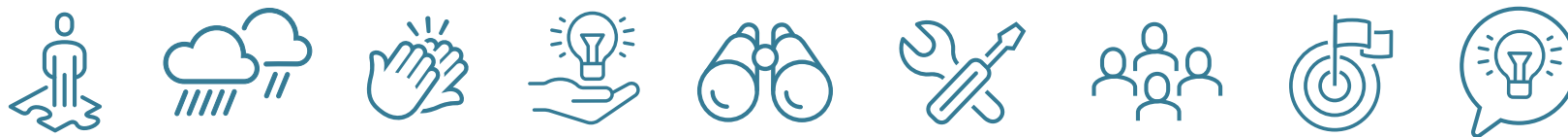
## Felterne

### 1. Udfordring

*Hvad er din velfærdsudfordring?*

Gentænk Velfærden starter ved feltet *Udfordring*. Alle spillere skal hver især skrive den velfærdsudfordring, som de ønsker at arbejde med ned. Skriv på en post-it, så I kan klæbe sedlerne fast på udfordringsfeltet.

Når alle har gjort det, skal I nu skiftes til at læse jeres udfordring op og sikre, at alle forstår hinandens udfordringer. Udfordringerne er en central del af den vid-



ere proces i spillet. Derfor er det vigtigt, at alle er med på, hvad den enkelte velfærdsudfordring går ud på.

Når du har præsenteret din velfærdsudfordring, så sæt din post-it på eller omkring det første felt på spillepladen.

## 2. Udfordringer i nye perspektiver

Ofte er der flere måder at anskue et problem på. Det samme gælder jeres velfærdsudfordringer, og derfor skal I nu i fællesskab perspektivere hinandens udfordringer. At vende og dreje en udfordring ved at belyse den på en ny og anderledes måde, kan være med til at gøre dig endnu klogere på din udfordring, og hvad der skal til for at løse den.

Vælg den udfordring, I vil starte med at gennemgå. Alle undtagen ejeren af udfordringen trækker derefter et rollekort. Udfordringens ejer uddyber udfordringen for de øvrige spillere, der reflekterer og på skift kommenterer og spørger ind til udfordringen ud fra rollernes perspektiver. At udøve sin rolle handler ikke om, at man skal være ekspert på et område. Det centrale er i stedet, at I anskuer udfordringen gennem de briller, som I tror, at rollen ville gøre det. Når I har perspektiveret én udfordring, gentager I øvelsen med de resterende udfordringer. Husk at trække nye rollekort for hver udfordring. Går man i stå i sin rolle, må man gerne trække en ny rolle.

Eksempel på rolleperspektiv: Peter Plys har ofte hang til at være lidt lomme-filosofisk. Samtidig er han nysgerrig på verden og ikke bange for at stille de dumme spørgsmål. Trækker du rollekortet 'Peter Plys' kan det være gennem de briller, at du anskuer en medspillers udfordring.

## 3. Udfordringer i sammenhænge

Det siges, at én udfordring sjældent kommer alene. Det skal I nu bruge konstruktivt ved at sætte hver af jeres udfordringer i nye sammenhænge og se hvilke muligheder, der opstår i feltet mellem forskellige udfordringer.

Igen vælger I den udfordring, I vil starte med. Alle spillets spillere trækker et udfordringskort hver. Hvert udfordringskort præsenteres og diskuteres nu enkeltvist: Hvordan ser den formulerede udfordring ud i koblingen med udfordringen på udfordringskortet? Bringer udfordringen fra bunken nye perspektiver på den formulerede udfordring, der kan få betydning for, hvordan udfordringen kan løses? Alle formulerede udfordringer gennemgås på denne måde, og der trækkes nye udfordringskort for hver runde. Går man i stå i sin udfordring, må man gerne trække en ny udfordring.

## 4. Udfordringer på tværs

Find en ny deltager, du ikke har været i gruppe med. Pitch hver jeres udfordring for hinanden på skift. Herefter skal I sammen finde ud af, hvilke ligheder, der er mellem jeres udfordringer. Når dette er gjort, finder I begge én ny deltager at pitche for og gentager samme øvelse. Ryk videre til felt nr. 5, når alle har pitchet deres idé for to deltagere uden for gruppen.

Spiller I kun en gruppe hjemme i din organisation, så gå til felt nr. 5.

## 5. Breaker: Random Words

I er nu landet på det felt, der betyder, at I skal i gang med den del af spillet, der handler om at udvikle løsninger på jeres udfordringer. For at få jeres kreativitet godt i gang, skal I starte med en lille opvarmningsleg.

Vælg én af de formulerede udfordringer, I vil starte med. Hver spiller trækker efterfølgende ét grønt og ét lilla kort. På hvert kort står ét ord. Hver spiller skal nu sætte de to ord sammen til en mulig løsning på den valgte udfordring. I skal ikke lade jer begrænse af, om den løsning I finder på, kan implementeres lige nu og her, eller om den løser hele udfordringen. Det vigtige er, at I hver især lader tanker om begrænsninger ligge for en stund og i stedet forsøger at lege med hvilke kreative og måske sjove løsninger, der kan komme ud af at sætte de to ord fra kortene sammen. Hvis man ikke kan komme på noget, så træk et nyt kort. Én spiller kan holde øje med tiden og sikre, at I ikke bruger mere end fem minutter på at generere en løsning fra de trukne kort. Udvælg nu 3-4 spillere, der skal gennemgå hvilken løsning, de er kommet frem til på baggrund af kortene.

## 6. Idésparring

Hver spiller skal nu pitche sin idé for de andre spillere. Hver spiller har ti minutter til at få sparring på sin idé. Brug de første to minutter på at pitche din idé for de andre i din gruppe. Derefter har du otte minutter, hvor de andre i gruppen kan give dig sparring på din idé.

Husk at være konstruktiv og konkret, når du giver sparring til de andre i gruppen. Til idésparringen kan I benytte jer af hjælpespørgsmålene:

- Har du overvejet, at...?
- Er der andre, der har udviklet en lignende idé, som du kan lade dig inspirere af?
- Kan du lade dig inspirere af de andre idéer omkring bordet?

Spiller I hjemme i jeres organisation, så brug ti minutter på at reflektere individuelt over hvilken idé din udfordring kalder på, inden I går i gang med idésparringen. Brug gerne de input du har fået fra Random Words (felt nr. 5).



## 7. Deludfordringer og vision

Løsningen på en konkret udfordring kan ofte være en del af at nå en større målsætning eller vision. En vision kan ses som en større dagsorden, der ligger længere ude i fremtiden, og at formulere den større vision giver et bedre overblik over, hvordan en løsning kan være et skridt i den rigtige retning. At formulere en vision kan med andre ord hjælpe med at holde øjnene på bolden.

Find nu forandringsmodellen frem. Det er et separat ark, der ligger i spilleæsken. Tag hver især et kig på jeres udfordringer. Det er jer, der kender dem bedst.

Brug først fem minutter på at dele din udfordring op i tre dele. Skriv hver del-udfordring på en post-it, og placér dem i udfordringsfeltet i forandringsmodellen. Ved at dele din udfordring op på denne måde, kan det blive nemmere at beskrive den større vision.

Du skal nu formulere din vision. Én måde at gøre det på er at vende din udfordring på hovedet. Hvis udfordringen f.eks. er, at der i en given kommune er for mange ensomme ældre, kan visionen være, at der ingen ensomme ældre skal være. I de næste felter skal du fortsætte med at bygge bro mellem din udfordring og den større vision med komponenter og resultater.

## 8. Komponenter

Til at løse udfordringer har man ofte brug for konkrete værktøjer. Nu skal du arbejde med hvilke konkrete komponenter og redskaber, der kan bidrage til at løse din udfordring.

Spred komponentkortene ud på bordet, så alle i gruppen kan se alle kort. Læg dem med tekstsiden opad. Hver især skal I nu udforske, hvad der er spændende ved de forskellige kort, og hvordan de kan spille ind i en begyndende idé til, hvordan jeres udfordring kan løses. Kan en analyse for eksempel skabe mere viden på et område, og dermed bidrage til at løse din udfordring? Eller er det nye netværk eller lokale partnerskaber, der skal til? Eller er det en kombination af flere komponenter?

Hver især noterer I de komponenter, der kan medvirke til at realisere jeres enkelte idéer på post-its, som hver spiller placerer i sin forandringsmodel. Brug én post-it per komponent. Er der komponenter, som du mener kan bidrage til en idé, men som ikke er blandt kortene, kan du også skrive dem på en post-it. Bliv ved indtil du har en begyndende idéskitse for, hvordan din udfordring kan løses, og saml efterfølgende komponentkortene sammen i en bunke igen.

## 9. Interessenter

At løse et problem kræver ofte hjælp fra flere sider. Men hvem er de helt rigtige at inddrage for at realisere din idé?

Bred bunken af interessentkort ud på bordet og vend kortene med tekstsiden opad. Hver spiller udforsker, hvilke interessenter der kan bidrage til spillerens idé. Notér de relevante interessenter på post-its, og placer dem i forandringsmodellen. Også her må du gerne tilføje en interessent på en post-it, hvis der er centrale interessenter, som ikke allerede står på kortene. Bliv ved indtil I mener, at I hver især har kortlagt de interessenter, der er mest centrale for jeres idéer. Saml derefter interessentkortene sammen i en bunke igen.

## 10. Resultater

Nu har I haft fokus på vision, komponenter og interessenter. Men hvilke konkrete og målbare resultater skal der til for at nå din version? Kig hver især på jeres forandringsmodeller, og skriv dine resultater på en post-it. Én måde at formulere konkrete resultater på, kan være at tænke ét år ud i fremtiden: Hvilke resultater skal du have opnået om et år, for at din idé er realiseret?

Overvej om resultaterne giver anledning til ændringer i din idé. Kan komponenterne give dig de resultater, du har brug for, og er det fortsat de rigtige, interessenter, du har med?

## 11. Ud af boksen

Tillykke! I har nu hver især et første bud på en løsning på jeres udfordringer – lad os udfordre dem og gøre dem endnu stærkere!

Sammen skal I nu tænke over, hvordan de enkelte løsninger ser ud i en vild og crazy version. Hver spiller formulerer kort sin konkrete idé på en post-it. Når I har gjort det, skal I gennemgå følgende proces for hver idé: Bevæg hver idé op i en vild og crazy udgave, mens I udfordrer og udvikler de nye versioner af idéen.

## 12. Idépitch

Nu har I mulighed for at få en sidste sparring på jeres idéer til løsninger. Find en ny deltager, du ikke har været i gruppe med. Pitch hver jeres idé for hinanden på skift og få input til din idé. Alle skal møde to deltagere, de ikke har arbejdet sammen med før.

Spiller du derhjemme, så pitch din idé for en fra en anden afdeling, eller en som ikke kender din idé.

Tak fordi I spillede med!