

MÅLSETTING



AVFALLSKURVEN

ET SPILL DER DELTAKERNE REFLEKTERER OVER VIKTIGHETEN AV Å SETTE OG KOMMUNISERE MÅL EFFEKTIVT FOR Å OPNÅ ØNSKED E RESULTATER

Målet er å lære viktigheten av å sette og kommunisere mål effektivt.

Målet med dette spillet er å:

- oppleve viktigheten av å sette SMART-mål
- jobbe som et team for å nå mål
- reflektere over viktigheten av å kommunisere mål effektivt for å oppnå ønskede resultater

Deltakerne vil kunne gjenkjenne og mestre disse ferdighetene: målsetting, kommunikasjon av mål, teaminnsats.

Råd: Materialer til spillet: romslig rom, A4-papir (brukes helst fra papirkurven), stol, søppelkurver, bind for øynene (f.eks. skjerf), penn, tidtaker, flippover.

Bruksanvisning:

- Form lag (minimum 5 deltakere per lag) og sett dem i sirkler med stoler. Plasser én papirkurv i midten av hver sirkel og gi deltakerne rikelig med papir. Informer deltakerne om at spillet utvikler seg i 5 runder.

Runde 1: Ingen instruksjoner – ingen mål

- Tilretteleggeren begynner å snakke om viktigheten av å sette seg mål.
- Et minutt senere informerer tilretteleggeren deltakerne om at de skulle kaste papir i søppelkurven og spør dem hvorfor de ikke gjorde det.
- Tilretteleggeren spør hvordan de følte det og forklarer viktigheten av å ha spesifikke mål.

Runde 2: Delinstruksjoner – ufullstendige mål

- Tilretteleggeren instruerer deltakerne om å "kaste papirbiter i søppelkurven".
- Et minutt senere stopper tilretteleggeren prosessen og teller kun sammenkrøllede papirer som ligger i søppelkurvene. Tilretteleggeren tildeler ett poeng for hvert sammenkrøllet papir i papirkurven til hvert lag.
- Gruppen diskuterer følelsene deres når det gjelder å ha ufullstendige instruksjoner.

Runde 3: Tydelige instruksjoner – klare mål

- Tilretteleggeren instruerer deltakerne om å "krølle sammen papirbiter og kaste dem i søppelkurven".



- Et minutt senere, tell papirene i hvert lags papirkurv og tildel ett poeng for hvert papir.
- Gruppen diskuterer viktigheten av å ha en solid forståelse av prosessen gjennom klart definerte instruksjoner.

Runde 4: Nesten umulige mål

- Tilretteleggeren ber deltakerne om å dekke øynene med én hånd og deretter "Knølle sammen papirbiter og kaste dem i søppelkurven".
- Et minutt senere stopper du prosessen og teller antall papirer, og tildeler ett poeng per papir i hvert lags papirkurv.
- Diskuter følelser og viktigheten av å sette oppnåelige mål.

Runde 5: Kommunisere instruksjoner – sette og oppnå mål

- Hvert lag utnevner en "kaster" og en "holder" fra laget sitt. Holdere holder papirkurven i midten av hver sirkel, og kastere kaster papirene. Både holdere og kastere har bind for øynene.
- Teammedlemmer diskuterer og setter spesifikke mål for antall papirer som kastere vil kunne få i papirkurven innen en fastsatt tid på 4 minutter.
- Oppgaven avsluttes når teamet når sitt spesifikke mål eller grensen på 4 minutter slutter.
- Lag som klarer å nå sitt fastsatte mål får tre poeng for hvert papir i søppelkurven.
- Tell totalt poeng og kunngjør vinneren(e).

Refleksjon i læringsfellesskapet: • Minn deltakerne på diskusjonene om viktigheten av å kommunisere og sette mål på slutten av runde 1-4. • Forklar SMART (Spesifikk, Målbar, Achievable, Relevant, Time-bound) tilnærming for mål, og be deltakerne identifisere disse dimensjonene i oppgaven i runde 5. • Be deltakerne reflektere over opplevelsen av denne workshopen og dele sine tanker om følgende spørsmål blant teammedlemmene: "Hva vil du gjøre annerledes som et resultat av det du har lært?" • Inviter teamene til å diskutere og velge ett læringspunkt fra workshopen som de mener er det viktigste å ta med seg, og etter tur dele det med resten av gruppen.

Tips til tilretteleggere

- Før du ber lagene om å sette spesifikke mål for runde 5, kan du la lagene prøve oppgaven i et par minutter for å få en bedre følelse av hva som er oppnåelig.
- En premie (f.eks. en pose søtsaker) til vinnerlaget kan øke motivasjonen til å konkurrere.
- En ytterligere diskusjon om viktigheten av å effektivt bruke ressurser for å nå mål kan inkluderes i debriefing-sesjonen.

