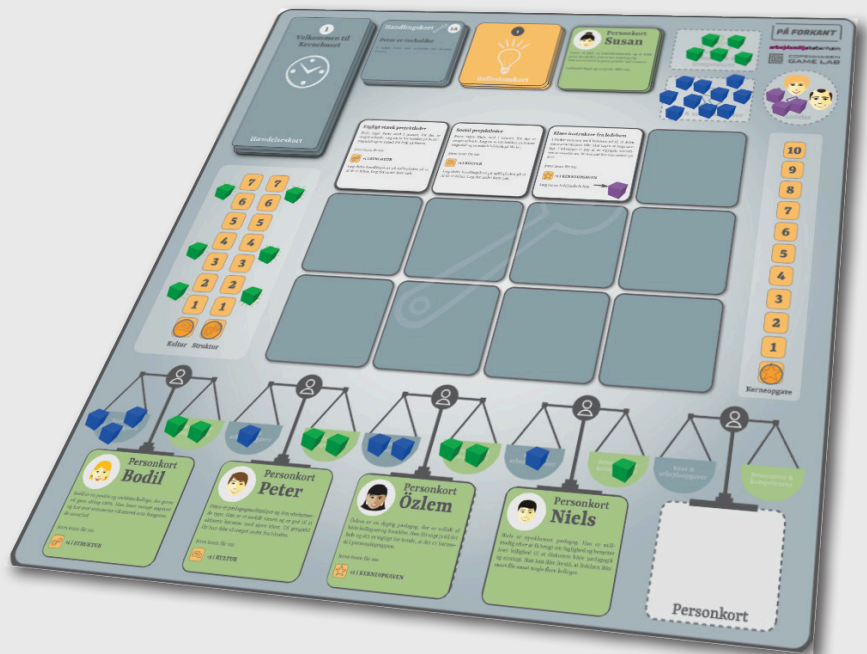


PÅ FORKANT



PÅ FORKANT

Et spil om hvordan stress opstår, og hvordan det kan forebygges.

Har I lyst til - på legende vis - at blive klogere på, hvordan man kan forebygge stress på arbejdspladsen, imens man styrker trivsel og opgaveløsning?

PÅ FORKANT fører deltagerne gennem et år på en arbejdsplads under pres. Som team skal man i fællesskab lykkes med kerneopgaven, samtidig med man opbygger en stressforebyggende kultur og struktur på arbejdspladsen. Deltagerne reflekterer løbende over, hvordan indsigter og pointer kan overføres til deres egen virkelighed, og de slutter af med at diskutere, hvilke konkrete tiltag de kan sætte i værk for at opbygge en mere stressforebyggende kultur og struktur på deres egen arbejdsplads.

PÅ FORKANT er funderet i den nyeste viden og praktiske erfaringer om stress og stressforebyggelse. Man kan sige, at spillet er en slags "stresskonsulent i en æske" - et værktøj, der tydeliggør, hvordan grupper og teams kan agere proaktivt, når kollegaer er i risikozonen for at få stress. Og som med få omkostninger kan anvendes på tværs af en hel organisation og dermed sikre, at alle medarbejdere kommer på banen og får prøvet deres erfaringer af i en simuleret virkelighed, hvor det ikke er dyrt at træffe de gale beslutninger. Alt sammen for at skabe et fælles sprog, nyttige refleksioner og fælles ejerskab af beslutningerne.

Spillets temaer:

- Hvordan skaber man balance i arbejdsopgaverne, når der er ekstra at lave?
- Hvordan ser man, at kolleger er pressede, og hvad kan man gøre ved det?
- Hvordan skaber man en stressforebyggende kultur og struktur?

Anvendelse

Målgruppen for spillet er både medarbejdergrupper og ledere. Spillet er selvinstruerende og kan bruges af interne konsulenter på teamdage, workshops, seminarer og kurser. Spillet varer ca. 2 timer, inkl. debrief. Man spiller sammen på hold af 3-6 personer, og der kan spilles flere spil parallelt.

Derfor virker læringsspil

1. Deltagerne oplever i en simuleret praksis, hvad de er gode til, og hvor de har blinde pletter.
2. Spillet faciliterer en proces, der integrerer vidensformidling og erfaringsudveksling. Det er dybt seriøst, men samtidig ret sjovt.
3. Ved at skabe en fiktiv verden, som er tæt på virkeligheden, gør spillet det lettere at diskutere stressrelaterede problemstillinger i tilspidsede situationer.
4. Det er veldokumenteret, at vi lærer meget bedre, når vi erfarer, end når vi hører! Derfor er spillet et effektivt redskab til også at træne, hvordan man arbejder sammen som team.

"At kunne tilegne sig læring gennem spil er fantastisk. Det gav os en mere åben dialog om svære emner, som vi ikke tidligere har berørt."

Henning Bay, HR Partner i IKEA

For yderligere information om PÅ FORKANT:

Copenhagen Game Lab ApS
tlf: +45 7070 2227 eller
info@cphgamelab.dk

