



## Værktøj 1.4

# SPILLEREGLER FOR PROJEKTET

## FORMÅL:

At lave spilleregler for kommunikation og omgang i projektforløbet

<b>ARBEJDSFORM:</b>	Fælles brainstorm og opsamling (op til 15-20 deltagere).
<b>HVEM:</b>	Alle der skal arbejde med mangfoldighedsprojektet bør gennemføre øvelsen.
<b>FORBEREDELSE:</b>	Mødelederen bør have printet vedlagte ark så der er en kopi til hver deltager. Der bør være adgang til en flip-over eller tavle/whiteboard.
<b>LÆNGDE:</b>	1-2 timer alt efter antallet af deltagere (det tager længere tid, hvis der er mange).
<b>BAGGRUND:</b>	<p>I mangfoldighedsprojekter er det vigtigt, at der er rum for idé-udvekslinger og plads til alle. Når man skal til at starte et mangfoldighedsprojekt er det derfor en god idé at blive enige om et sæt af regler for adfærd og kommunikation:</p> <p>Denne øvelse har til formål at skabe en fælles beslutning om spillereglerne for kommunikation og samarbejde i mangfoldighedsprojektet.</p>
<b>FORVENTET UDBYTTTE:</b>	Enighed om, hvad der skal til for at der kan tales om mangfoldighed på en god måde på arbejdspladsen. Konkrete eksempler og historier, der forklarer hvordan spillereglerne skal forstås.

## INSTRUKTION

- Alle overvejer spørgsmålene på vedlagte side og skriver idéer ned i stikordsform. Hver deltager får 10-15 minutter til at overveje og skrive (bilag 1).
- Når tiden er gået noteres alle forslag på en tavle eller flip-over. Der er sikkert mange, der handler om det samme, så i første omgang "ryddes op" i forslagene, så dem, der handler om det samme, skrives sammen.
- Derefter prioriteres forslagene. Alle overvejer, hvad der er vigtigst, og om der er noget, som måske egentlig ikke er en nødvendig spilleregel. Sørg for at skære spillereglerne ned til maksimalt 10 stykker (ellers bliver det for uoverskueligt).
- Når listen er på plads, skal der produceres eksempler på, hvad reglerne betyder. Del deltagerne ind i et par hold og bed dem om at komme med konkrete eksempler på, hvad spillereglerne betyder. Afsæt ca. 30 min til dette (bilag 2).



- Eksemplerne præsenteres, diskuteres og rettes til. Det er vigtigt at alle er enige om, at alle spilleregler og eksempler er gode. Hvis der er enkelte, der ikke er enige om, så bør de udelades.
- Afslutningsvis laves i plenum en plakat (på flip-over papir) med spilleregler og eksempler. Dekorer plakaten og hæng den op på væggen i mødelokalet hver gang, der er møde om mangfoldighedsprojektet, så gruppen husker spillereglerne – det gør debatten meget bedre.



