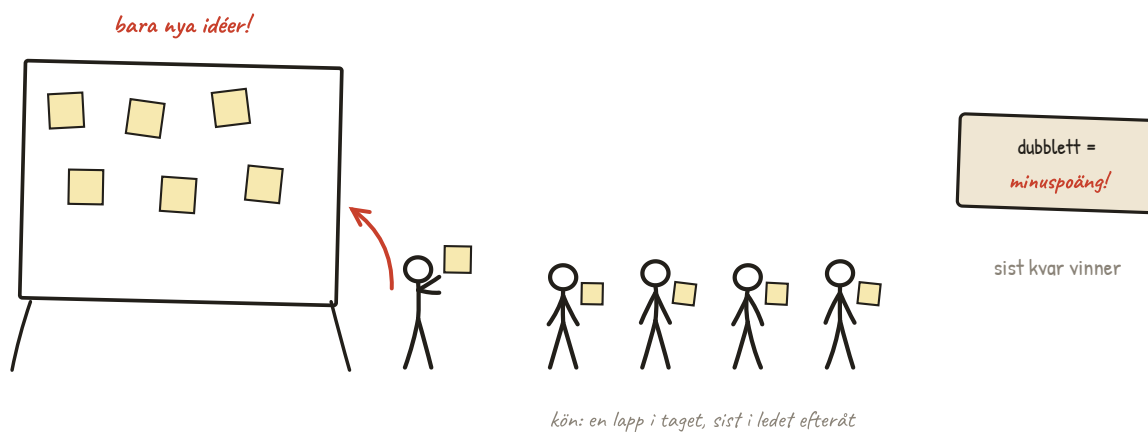


ÖVNING · KREATIVITET OCH PROBLEMLÖSNING

Idéstafetten

En idéstorm med stafettkänsla: bara nya idéer räknas, och laget med bredast tänkande står kvar sist.

SYFTE	Få fram många och unika idéer på kort tid, och göra synligt hur snabbt grupper tänker likadant
GRUPPSTORLEK	9 till 30 personer, i lag om 3 till 4
TID	5 till 10 minuter idéarbete, 10 till 15 minuter stafett
MATERIAL	Självhäftande lappar, pennor, blädderblock
PASSAR NÄR	Gruppen behöver bredd i idéer: beteenden, förbättringsförslag, lösningar på ett gemensamt problem
KOPPLADE ÖVNINGAR	Tvärtomövningen



Övningen följer Kolbs lärcykel: stafetten är upplevelsen, samtalet om dubletterna reflektionen, och förståelsen handlar om varför unikt är svårare än kvantitet.

UPPLEVA · STAFETTEN

Beskriv ämnet, till exempel: alla beteenden en riktigt bra ledare visar i vardagen, eller allt som skulle göra vår introduktion av nya kollegor bättre. Dela in i lag om tre till fyra. Varje lag skriver så många idéer som möjligt, en idé per lapp, läsligt. Säg redan nu att det är en tävling, men avslöja inte exakt hur den avgörs.

När tiden är ute utser varje lag en löpare som tar lagets alla lappar och ställer sig i kö vid blädderblocket. Första löparen sätter upp en lapp och ställer sig sist i kön. Nästa löpare sätter upp en lapp, men den får inte betyda samma sak som någon som redan sitter uppe; bara nya idéer räknas. Sätter en löpare upp en dubblett får laget ett minuspoäng, och vid andra dubbletten är laget ute. Stafetten pågår tills en löpare står ensam kvar: laget som kom på flest unika idéer har vunnit.

REFLEKTERA

Titta tillsammans på tavlan. Vilka idéer kom i nästan alla lag, och varför tror ni just de var så självklara? Vilka lappar är det bara ett lag som har, och var kom de ifrån? Vad gjorde laget som vann annorlunda när de arbetade? Och hur kändes det att stå vid tavlan och upptäcka att ens bästa idéer redan satt där?

FÖRSTÅ

Vanlig idéstorm belönar kvantitet, och grupper producerar då gärna många varianter av samma självklara tankar; det första alla kommer på är också det första alla andra kommer på. Stafettens regel om unikheter flyttar belöningen från att tänka mycket till att tänka annorlunda, och synliggör skillnaden brutalt: dubbletterna avslöjar var gruppens gemensamma hjulspår går, och de ensamma lapparna visar var det finns ovanliga perspektiv att hämta. Den insikten är övningens egentliga resultat, vid sidan av idélistan själv: när en grupp vet var dess självklarheter ligger kan den aktivt leta utanför dem.

PRÖVA

Låt inte tavlan dö. Sortera de unika idéerna tillsammans, välj ut de två eller tre som gruppen vill genomföra och bestäm ägare och tidpunkt. Nästa gång gruppen idéstormar om något: påminn om dubblettmönstret och börja med två minuters enskilt skrivande innan någon pratar, det brukar öka bredden.

FÖR DIG SOM LEDER ÖVNINGEN

Domarrollen vid tavlan är din: var generös med vad som räknas som samma idé, och avgör snabbt så att stafetten håller tempot. Minuspoängen ska tas med ett leende, det är en lek och inte en utslagning av personer. Se till att lagen väljer löpare först efter idéarbetet, annars lägger sig ansvaret på en person för tidigt. Om något lag blir utslaget tidigt, ge dem uppdraget att hjälpa dig döma. Ämnesvalet avgör värdet: konkreta beteendefrågor fungerar bäst, abstrakta visioner sämst. Idéstafetter av det här slaget är klassisk facilitering; den här utformningen är theORVARs bearbetning.