

# Handleiding NCSI Teambrain

Deze handleiding bestaat uit een speluitleg en toelichting per scherm en is bedoeld voor de spelleider.

## Globale speluitleg

"Als je denkt dat het slimmer kan, zeg het dan!"

### Doel van het spel

Het doel van Teambrain is werknemers uit alle lagen van het bedrijf de mogelijkheid te geven mee te denken over innovatie van hun werkproces, zodat er 'slimmer' gewerkt wordt. Dit is om innovatie van onderop te stimuleren.

Het spel heeft de vorm van een brainstormsessie waarin spelers punten kunnen verdienen door goede oplossingen te verzinnen en door in te zetten op de goede ideeën van anderen. Het gaat om de discussie, om het praten met elkaar en het nadenken over innovatieve oplossingen.

### Rol van de spelleider

Als spelleider ben je verantwoordelijk voor het opzetten en leiden van de brainstormsessie. Je treft de voorbereidingen en nodigt de spelers uit. Tijdens de sessie leid je de spelers door het spel aan de hand van software en deze handleiding.

Het is belangrijk dat je als spelleider het spel en de software in ieder geval één keer in zijn geheel doorneemt. Hiervoor is een voorbeeldspel meegeleverd. Het doornemen kost slechts een paar minuten.

Tijdens het spel heb je een sturende functie. Je zorgt dat de problemen en oplossingen juist geformuleerd worden en dat ze in de software worden ingevoerd. Je houdt de tijd in de gaten en je zorgt ervoor dat iedereen aan het woord komt.

## Het spel - Voorbereiding

Je hebt je opgegeven, of je bent voorgedragen voor de rol van spelleider. Je hebt het spel en de handleiding van de website gehaald of een spelpakket ontvangen met daarin een USB stick en drukwerk (deze kun je bestellen bij het NCSI via [www.teambrain.nl](http://www.teambrain.nl)).

Op de USB stick vind je:

- Deze handleiding
- Voorbeelden voor het uitnodigen van spelers
- Een video waarin het spelverloop wordt uitgelegd
- Het spel zelf
- Een voorbeeldspel

### Stap 1: Beschrijf een probleem.

Bedenk welk deel van het bedrijfsproces beter zou kunnen. Beschrijf dit zo kort en helder mogelijk.

Bijvoorbeeld: wij moeten altijd wachten op de leveranties van afdeling A voordat we verder kunnen met ons werk.

### Stap 2: Wie doen er mee.

Aan de hand van het probleem ga je bedenken wie er bij de Teambrain-sessie betrokken moeten worden.

Zoek binnen het bedrijf verschillende functies die met het probleem te maken hebben. Probeer ook verschillende afdelingen en niveaus erbij te betrekken. Kies niet alleen leidinggevenden en niet alleen uitvoerenden.

### Stap 3: Uitnodigen

Nodig maximaal 8 personen uit voor een Teambrain-sessie.

In het spelpakket zitten voorbeelden van e-mails en brieven die je hiervoor kan gebruiken. Besef dat zij nog niet weten waar dit over gaat. Je zult ze dus van

informatie moeten voorzien. Op de website van Teambraain staat een korte film waarin het spel wordt uitgelegd.

Geef in je uitnodiging aan welk probleem aangepakt gaat worden. Geef naast de korte beschrijving een wat uitgebreidere uitleg van het probleem.

Voor een goed en leuk verloop van het spel is het belangrijk dat er in ieder geval 4 mensen meedoen aan een sessie.

#### **Stap 4: Datum prikken**

Als je genoeg personen bereid hebt gevonden om mee te doen ga je een datum kiezen om het spel te spelen. Het kan wel even duren voor je een datum hebt waarop iedereen kan. Ga er vanuit dat je ongeveer 2 uur kwijt bent aan één spel.

Stuur iedere deelnemer een link naar de website met de film en uitleg over het spel. Regel ook een ruimte waar de Teambraain-sessie kan plaatsvinden. In deze ruimte moeten een computer/laptop met Acrobat reader, een beamer en schrijfgerei aanwezig zijn. Het Teambraain-spel maakt tevens gebruik van geluid, dus luidsprekers zijn noodzakelijk.

#### **Stap 5: Voorbereiding sessie**

Doe deze voorbereiding minimaal 1 dag voor de sessie. Dit kost ongeveer 30 minuten.

1. Start Teambraain op met een nieuw spel (let op: het kan een paar seconden duren voor het spel start). Vul de volgende zaken in:
  - Omschrijving van het probleem
  - De namen en functies van alle deelnemers.

Print de spelkaarten uit (het spel maakt automatisch een extra set kaarten) of gebruik de voorgedrukte kaarten.

Print voor iedere deelnemer een functiekaart uit. Hierop staat aan de ene kant de naam en aan de andere kant de functie. Je kunt ook de voorgedrukte functiekaarten gebruiken en met een viltstift invullen.

Als je dit gedaan hebt dan sla je het spel op en geeft het een duidelijk herkenbare naam. Zorg dat je in de ruimte van de Teambraainsessie het spel weer kunt opstarten en inladen (bijv. door het op bedrijfsnetwerk of USB-stick te zetten).

2. Start Teambraain opnieuw op en laad nu het voorbeeldspel in. Gebruik dit om het hele spel een keer door te lopen, zodat je weet wat je tijdens de sessie kunt verwachten.

Probeer ook in de ruimte waar het spel gespeeld gaat worden of het spel goed loopt (check met name de filmpjes).

Misschien is een klein presentje (naast de Eeuwige Roem) voor de winnaar wel leuk. Denk aan een flesje wijn of iets dergelijks.

Alles is nu klaar voor het echte spel.

## **Verloop van het spel en uitleg bij alle schermen**

### **Laadscherm:**

Laad het Teambraain-spel in dat je hebt voorbereid.  
Ga verder.

### **Probleemscherm:**

Het spel begint met het scherm waarop de probleemstelling staat die jij hebt opgeschreven. Je kunt deze eventueel nu nog veranderen. Doe dat alleen als er heel veel discussie is over de formulering van het probleem.  
Ga verder.

### **Teamscherm:**

Dit scherm heb je ook al ingevuld. Hier staan alle spelers en hun functies.  
Ga verder.

### **Filmpje:**

Als iedereen aanwezig is start je het eerste filmpje. Hierin wordt nogmaals uitgelegd wat de bedoeling is. Als het goed is heeft iedereen het al een keer gezien, maar speel het toch helemaal af.

Ga verder.

### **Speluitleg:**

In dit scherm staan alle spelregels nogmaals op een rijtje. Neem ze nog even kort door en leg eventueel uit als er onduidelijkheden zijn.

Laat iedereen zich kort voorstellen en uitleggen wat zijn of haar functie is. Geef iedereen zijn of haar functiekaart en vraag deze voor zich neer te zetten met de naam naar voren.

### **Filmpje Ronde 1:**

In dit filmpje wordt kort verteld wat jullie in ronde 1 gaan doen.

### **Ronde 1:**

Lees de uitleg op het scherm hardop voor. Deel de spelkaarten uit.

Geef iedereen ongeveer 5 minuten de tijd om oorzaken te bedenken. Gebruik eventueel de timer (NB: als je op de tijd klikt, kun je een andere tijd invoeren).

Daarna nodig je de speler aan je linkerhand uit om te beginnen. Vraag om helder en kort de oorzaken te beschrijven. Geef ruimte aan discussie. Lok deze ook uit. De speler mag zijn oorzaken nog aanpassen of zelfs veranderen.

Je zult zien dat er vaak dezelfde oorzaak meerdere keren wordt genoemd. Dat is niet erg.

Verzamel aan het eind alle oorzaakkaarten en leg deze op een stapel.

Houd de tijd in de gaten. Gebruik ook hier eventueel de timer. Ga uit van maximaal 5 minuten per persoon.

### **Filmpje Ronde 2:**

In dit filmpje wordt kort verteld wat jullie in ronde 2 gaan doen.

### **Ronde 2:**

Eerst wordt er van functie gewisseld. Iedereen geeft zijn of haar functiekaart aan de persoon links. Als iemand dan nog dezelfde functie heeft, wordt het herhaald. Het doel van de functiewisseling is dat iedereen zich minder snel persoonlijk aangesproken voelt en zich tevens probeert in te leven in de rol van een ander. Zorg dat de functiekaarten duidelijk leesbaar voor iedereen worden neergezet.

Laat iedere speler heel kort uitleggen wat zijn of haar functie inhoudt.

Leg hierna de stapel met oorzaakkaarten op tafel en laat iedere speler, om de beurt, steeds één kaart eraf nemen. De speler mag de oorzaakkaart geven aan de persoon met de (nieuwe) functie die daar volgens hem of haar over gaat. Ga door tot de stapel op is.

Bijvoorbeeld: Als de oorzaak is "te weinig personeel" dan geef je deze aan de functie Personeelsmanager.

Het kan zijn dat aan het eind één functie veel of zelfs alle oorzaken heeft gekregen. Iedereen die meer dan 2 oorzaakkaarten heeft mag dit overschot aan een of meerdere andere functies doorgeven, net zo lang totdat iedereen maximaal 2 oorzaakkaarten heeft.

### **Filmpje Ronde 3:**

In dit filmpje wordt kort verteld wat jullie in ronde 3 gaan doen.

### **Ronde 3:**

Nu worden er oplossingen bedacht.

Geef iedereen de tijd om oplossingen te bedenken voor de oorzaken die hij of zij heeft gekregen. Vraag hen dit te doen vanuit het perspectief van hun NIEUWE functie. De oplossing wordt steeds op de achterkant van de Oorzaakkaart geschreven.

Na ongeveer 5 minuten vraag je iedere speler - om de beurt- om de oplossingen te presenteren.

Ook nu is het weer de bedoeling dat er een gesprek ontstaat. Anderen mogen commentaar leveren en zelfs helpen de oplossing te verbeteren. De speler kiest welke van zijn of haar oplossingen hij of zij indient voor de wedstrijd. Er kan per speler maar één oplossing worden ingevoerd. Uiteindelijk schrijf je dus één oplossing bij de juiste persoon in de software. Zorg dat de oplossing helder en kort is geformuleerd, er kan een korte uitleg bij gegeven worden. Neem voor de presentatie en discussie van elke oplossing maximaal ongeveer 3 minuten.

### **Filmpje Ronde 4a:**

In dit filmpje wordt kort verteld wat jullie in ronde 4a gaan doen.

### **Ronde 4a:**

Nu gaan we punten geven aan alle oplossingen. Hier hoeft niet meer over gediscussieerd te worden. Iedereen geeft persoonlijk punten aan een OPLOSSING (dus niet aan een persoon).

Als spelleider vraag je elke speler ELKE oplossing behalve die van hem of haar zelf te beoordelen op 3 criteria:

- Niet Goed - Goed (is het een slim, innovatief of grappig idee?)
- Niet Haalbaar- Haalbaar (een goed idee hoeft nog niet meteen haalbaar te zijn. Soms is het onmogelijk om een goed idee bijvoorbeeld door de organisatie geaccepteerd te krijgen)
- Moeilijk te realiseren - Makkelijk te realiseren (is dit makkelijk uitvoerbaar of juist moeilijk, is het te duur?)

Boven in het scherm staat de oplossing die beoordeeld moet worden. Klik links telkens de volgende persoon aan die dan zijn/haar beoordeling mag geven. Vul deze beoordeling in door het pijltje te verschuiven.

Neem 1 minuut per oplossing. Klik vervolgens onderin het scherm op volgende oplossing.

### **Filmpje Ronde 4b:**

In dit filmpje wordt kort verteld wat jullie in ronde 4b gaan doen.

### **Ronde 4b:**

Een speler kan winnen door de beste oplossing te verzinnen, maar dus ook door slim in te zetten op een oplossing van een ander. Iedere speler heeft 10 punten die verdeeld mogen worden over alle oplossingen, ook die van hem/haar zelf.

Geef elke speler om de beurt de mogelijkheid om de 10 punten te verdelen over de oplossingen. De speler mag alle punten aan één oplossing geven of alles verspreiden over alle oplossingen, of iets er tussen in.

De speler geeft aan hoeveel punten per oplossing gegeven moeten worden. Jij voert ze in met behulp van de knoppen met het plus- en minteken (respectievelijk punten toevoegen en weghalen). Het spel geeft aan hoeveel punten er nog te verdelen zijn. Als een speler 10 punten heeft verdeeld maar dit wil veranderen, dan moeten er eerst punten bij een oplossing weggehaald worden.

Als alle verdelingen zijn ingevuld dan klik je rechtsonder op volgende speler om de score te laten berekenen.

### **Score**

Het spel geeft nu als eerste de winnende oplossing. Alle andere oplossingen staan er op volgorde van hun puntenaantal onder. Vraag om een applaus voor de speler die deze oplossing heeft ingediend. Leg dan uit dat we nog niet klaar zijn. De winnaar van het spel kan, dankzij de aandelen, ook iemand anders zijn. Het hoeft niet degene te zijn die het winnende idee heeft bedacht.

Ga nu naar het volgende scherm met de eindscore.

### **Eindscore**

Nu wordt de winnaar bekend gemaakt. Op het scherm zien we bovenin de winnaar van het spel. Onder elkaar staan alle oplossingen in volgorde van puntenaantal.

Leg uit hoe de score is samengesteld.

Oplossingen score is de score die iedere speler per oplossing heeft gegeven, niet goed/ goed, niet haalbaar/ haalbaar enz.

Ontvangen aandelen zijn de punten die anderen aan de oplossing hebben gegeven. Aandelen bonus zijn de punten die de gever van de aandelen ontvangt over de punten die hij gaf aan de winnende oplossing. Zeg maar het dividend.

### Het vervolg

Nu zijn jullie klaar met het spel... maar het belangrijkste moet nu nog beginnen. Er moet iets gebeuren met de winnende oplossing. Het zou zonde zijn om een goed idee verloren te laten gaan.

Maak één van de spelers verantwoordelijk voor de uitwerking en vervolgstappen. Dit kan de bedenker van de oplossing zijn, degene met de verantwoordelijke functie of één van de aandeelhouders. De anderen kunnen hierbij helpen maar er moet iemand verantwoordelijk zijn (deze persoon wordt dan ook wel in het zonnetje gezet als de landelijke wedstrijd wordt gewonnen).

Op de site Teambrain staan aanbevelingen hoe het vervolg aan te pakken. Bovendien kan hier de oplossing ook worden ingediend voor de landelijke ideeënwedstrijd. Daarvoor is het nodig dat er een filmpje, tekeningen of foto's van de winnende oplossing worden gemaakt. Maar daarover ook afspraken als jullie willen meedoen aan de landelijke wedstrijd.

Maak een afspraak voor een vervolgmeeting.

Je zult verstedd staan hoe er in jullie organisatie op een goed idee, ondersteund door het team van de Teambrainsessie, gereageerd wordt.

**"Als je denkt dat het slimmer kan, zeg het dan!"**

