

INNOVATIONSHJULET

- ET SPIL OM INNOVATIONSKAPACITET

INTRODUKTION OG SPILLEVEJLEDNING

Innovationshjulet er et **dialogspil** med formålet om at skabe refleksion og gode drøftelser, der kan bruges til at øge jeres innovationskapacitet. I denne sammenhæng forstås innovationskapacitet som et begreb, der angiver hvorvidt organisationen, afdelingen eller medarbejderen er klædt på til at innovere - hvad er vores maksimale (innovations-)ydeevne?

Spillet understøtter nogle reflekterende drøftelser, som 1) belyser hvordan jeres **nutidige** situation ser ud, 2) definerer hvordan jeres ønskede **fremtid** ser ud og 3) angiver retning og handlinger til at nå den **ønskede fremtid**.

Med inspiration fra NESTA afdækkes jeres innovationskapacitet ud fra forskellige niveauer i organisationen (hele kommunen // afdelingen // medarbejder) og seks parametre (mindset // adfærd // kompetencer // fælles sprog // roller og organisering // rammer).

Sådan bliver I klar til at spille

Find én terning og én spillebrik (f.eks. et viskelæder). Del kortene op i seks bunker ud fra hvert parameter (mindset // adfærd // kompetencer // fælles sprog // roller og organisering // rammer). I hver bunke skal der ligge tre kort - nederst skal **Vejen til fremtiden** ligge, midterst ligger **Fremtiden** og øverst er **Nutiden**.

Sådan spiller I

Yngste spiller får til opgave at starte ved at kaste terningen. Det antal øjne som terningen viser, angiver hvilket felt I skal starte i. Slår turhaver f.eks. 1 skal I drøfte parametret Mindset. Spilleren trækker det øverste Nutidskort og læser højt. Inden I sammen diskuterer spørgsmålene, skal turhaver vælge hvilket niveau (medarbejder-, afdeling- eller kommuneniveau), som er mest relevant at snakke om temaet ud fra. På det niveau, som spilleren vælger, placeres jeres spillebrik.

Nu drøftes spørgsmålene på **Nutidskortet**. Når I har snakket om nutiden, trækker I det næste kort, **Fremtidskortet**. Når I har snakket om, hvordan jeres ønskede fremtid ser ud, trækker I det sidste kort, **Vejen til fremtiden**.

Spørgsmålene på kortene skal inspirere og initiere dialogen, men I er velkomne til at finde på jeres egne spørgsmål.

Når I føler, at I er færdige med at snakke om det enkelte felt, går turen videre til næste spiller som kaster terningen. Slås der et tal, hvor feltet er spillet i gennem, må spilleren vælge, om feltet skal drøftes ud fra et nyt niveau (medarbejder, afdeling, kommune) eller om han/hun vil slå igen for at nå til et nyt felt.

Spillet kan slutte, når I har været alle felter i gennem eller når tiden ikke tillader mere.

God fornøjelse!