

In een simulatie kleur bekennen: Op een indringende manier structuur- en cultuur beïnvloeden!

Spelsimulaties of managementgames

Spelsimulaties (of managementgames) en ondersteunende interventies lenen zich uitstekend om voorgenomen veranderingen te toetsen, beleidsideeën aansprekend over het voetlicht te brengen, ogen te openen, mensen actief te betrekken bij organisatie vernieuwing én het leereffect van workshops te vergroten. In korte tijd wordt méér bereikt dan in een lange periode van vergaderen, overtuigen en nota's schrijven!

De spelsimulatie "Ease-it®" is oorspronkelijk ontwikkeld voor een administratieve organisatie met als doel de medewerkers meer inzicht te geven in procesmatig werken en vooral om hen te laten zien hoe logistieke principes kunnen helpen om processen te verbeteren. Door de eenvoudige en generieke opzet is in de loop van de afgelopen jaren een groot aantal nieuwe toepassingen ontstaan. Veel organisaties hebben de spelsimulatie gebruikt om afdelingen of (nieuwe) teams te confronteren met hun manier van overleg en communiceren in het algemeen. Omdat vrijwel elke groep tot een goed resultaat kan komen, is de spelsimulatie ook vaak gebruikt als instrument van team(re)building, een manier om elkaar eens van een andere kant te leren kennen. Ease-it is heel geschikt om mensen te confronteren met zaken als kwaliteit, kostenbewustzijn en resultaatgerichtheid. Al deze, toch redelijk abstracte, termen krijgen in de simulatie concrete betekenis. Men ervaart dat er een groot verschil bestaat tussen het erover praten en het daadwerkelijk invoeren en doen. Problemen in de simulatie: suboptimalisatie, gebrekkige communicatie, dubbelwerk, overbodig werk,

omslachtige procedures, onder- en overbezetting, knelpunten in de werkstroom.

Inzicht in motivatie en gedrag

Waarom functioneert de ene afdeling goed en zijn er altijd strubbelingen in de andere? En hoe komt het toch dat een goede werknemer niet uit de verf komt in een nieuwe functie.

Met Profile Dynamics® krijgt u inzicht in drijfveren en voorkeursgedrag van uzelf en van andere medewerkers. Het laat ook zien of mensen op dezelfde golflengte zitten en goed kunnen (en willen) samenwerken. Het maakt duidelijk waar mensen energie van krijgen en wat energie kost, of ze gemakkelijk meegaan in veranderingen of zich daartegen verzetten. Profile Dynamics, gebaseerd op het gedachtegoed van de Amerikaanse psycholoog dr. Clare W. Graves, is een instrument dat mensen typeert in een zevental kleuren, die elk staan voor herkenbare eigenschappen, denkwijzen en gedrag. Een persoonlijk score profiel op deze zeven kleuren wordt bepaald aan de hand van een eenvoudige vragenlijst.

Kleur bekennen in een spelsimulatie

Door het optreden van de deelnemers in de spelsimulatie te koppelen aan hun individuele kleurprofiel en het kleurprofiel van de groep wordt aan de deelnemers duidelijk hoe hun gedrag van invloed is op de resultaten van de groep. De spelsimulatie blijkt dan niet af te wijken van de "harde werkelijkheid". Op een luchtige wijze wordt gedrag bespreekbaar gemaakt en wordt een basis voor verandering gelegd

De workshop “kleur bekennen” Ease-it® is geschikt voor groepen van 10-30 deelnemers en duurt -afhankelijk van leerdoelen 3 tot 6 dagdelen.

Contactadres

Ir. Wim Hoyer
Gerwenseweg 86b
5708 EL Helmond
☎: 06-53761966/ 0492-475659
e-✉: W.Hoyer@chello.nl
www.interactioninterim.nl

In samenwerking met
Simagine: www.simagine.nl &
Profile Dynamics: www.profiledynamics.nl