





## Scenariusze indywidualne Manager i lider zespołu



 1 – 1,5h

 1 osoba



### Główne pytanie rozgrywki:

Jak mogę jako lider lepiej zarządzać zespołem mając świadomość pułapek pracy i współpracy w grupie? Jak zwiększać efektywność zespołu wykorzystując nawyki myślenia?

### WPROWADZENIE:



1. Znajdź i wydziel z talii jasnozielone karty z kategorii **GRUPA** – to grupa nawyków, dotycząca zachowań człowieka w grupie (karty jasnozielone, numery 49-60<sup>1</sup>). Znajdziesz w tej kategorii uniwersalne efekty pojawiające się, kiedy człowiek współpracuje z innymi tworząc zespół, które wpływają naszą efektywność i na jakość decyzji podejmowanych w grupie.



2. Przeczytaj **10. dobrych praktyk na początek**.

### FAZA PRACY:



3. Rozłóż karty z kategorii **GRUPA** na stole. Spróbuj do każdej dopisać, w których sytuacjach pojawiają się te nawyki? Wypisz kilka realnych sytuacji, które faktycznie miały miejsce w twoim zespole?
4. Zastanów się:
  - Jakie negatywne efekty może przynieść ten nawyk?
  - Jakie negatywne efekty przynosi w twoim zespole?
5. Zestaw spisane negatywy – przemyśl jaki jest ich bilans?

<sup>1</sup> Numery kart znajdują się w lewym dolnym rogu.

6. Co możesz zrobić, aby w każdym z zespołowych nawyków ograniczyć ich negatywny efekt? Wypisz po kilka możliwych działań. Spróbuj najpierw samodzielnie wypisać wnioski, dopiero po tym odwróć kartę na czarnobiałą stronę, aby poszukać dodatkowych inspiracji „Jak podejmować lepsze decyzje”.

#### WNIOSKI/ACTION PLAN:



7. Pogrupuj swoje wnioski z punktu 3 i 4 na te, które możesz wdrażać samodzielnie oraz te które musisz uzgodnić z zespołem i wypracować nowe nawyki działania. Warto przedyskutować twoje wnioski np. z mentorem lub innym doświadczonym managerem lub osobą, do której masz zaufanie.
8. Zorganizuj spotkanie z zespołem, aby uczulić wszystkich na te kwestie. Daj jednak ludziom samym dojść do wniosków. Rozegraj razem z nimi podobną partię w ramach kategorii **GRUPA**. Jeśli Twój zespół tworzy więcej niż kilka osób śmiało dołącz inne kategorie do rozgrywki.

#### PO ROZGRYWCE:



9. Jasnozielone karty mają najważniejsze przełożenie na pracę w zespole. Ale to nie jedyna kategoria, gdzie możesz szukać inspiracji. W rozmowach z pracownikami na pewno przydadzą ci się inspiracje z kategorii **WPLYWU** (karty ciemnozielone), **INTERPRETACJI** (karty pomarańczowe), **JA** (karty jasnoczerwone), **EMOCJI** (karty różowe), **HEURYSTYK** (karty fioletowe) i **DYSONANSU** (karty ciemnoczerwone).



PS Potrzebujesz indywidualnego scenariusza dostosowanego do własnych potrzeb? Albo masz pomysł na nowy scenariusz użycia? Może na dopisanie własnej rekomendacji „jak podejmować lepsze decyzje”? Albo na nową kartę w talii? Napisz do nas na <http://thinkahead.space/kontakt/>