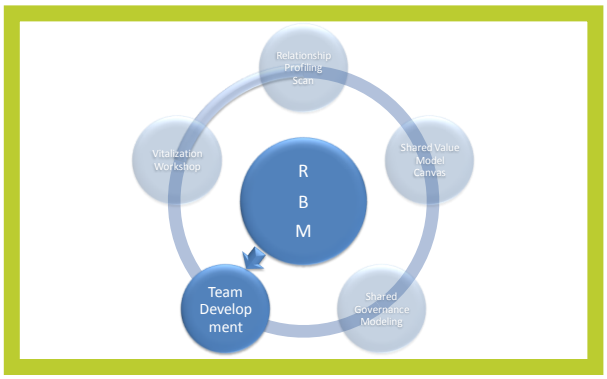
Business Game Samenwerking: Taikiti Bay

Waarde creëren door samenwerking

Overal moeten mensen samenwerken resultaten te kunnen behalen, maar lang niet altijd gaat dit vanzelf goed. Dingen worden dubbel gedaan omdat de een van de ander niet wist waar die mee bezig is. Er wordt langs elkaar heen gecommuniceerd, want men blijkt niet altijd hetzelfde te bedoelen al wordt het hetzelfde genoemd.
Aan de andere kant wordt verwacht van teams die samenwerken dat zij snel tot resultaten komen, veel tijd om op elkaar in te spelen in er niet. Hetzelfde geldt voor nieuwe mensen die in de samenwerking gaan deelnemen, zij worden geacht alle ins en outs direct te begrijpen.

Als dan resultaten achterblijven, neemt de druk op samenwerking toe waardoor de resultaten nog verder achteruit gaan. De teams die samenwerken, beschuldigen het andere team van gebrek aan samenwerking of binnen de teams ontstaan spanningen tussen de teamleden.

ITs-TeamWork
Making IT work by empowering teams



Taikiti Bay is onderdeel van het Team Development progamma behorende bij de Relationship Based Management (RBM) aanpak (zie LinkedIn group).

Samengevat

Het realiseren van een succesvolle samenwerking die goed performt is lastig. Door het uitvoeren van een simulatie game zullen betrokkenen in de samenwerking ervaren en kunnen oefenen in wat nodig is om succesvol te zijn. Hierdoor kan binnen één dag meer bereikt worden, dan in maanden van escalatie, overleg of instructie. U specifiek doelen voor de simulatie worden vooraf vastgesteld, tijdens de simulatie bewaakt en na afloop geëvalueerd.

Waarom een game?

Een business game over samenwerking is een uitstekende en efficiënte manier om de samenwerking te bouwen, te verbeteren of naar een hoger plan te brengen.

Een business game is een simulatie van de werkelijkheid waarbij in veel kortere tijd dan in de praktijk, de verschillende aspecten van succesvolle samenwerking ervaren en geoefend worden. Dit werkt veel beter dan een instructie over de beschreven processen of het vergaderden over de knelpunten in de samenwerking. In deze simulatie komen de bouwstenen van een succesvolle samenwerking naar voren:

- Gedeelde doelen
- Eenduidige communicatie
- Aanvulling en versterking
- Gunnen van succes
- Snel kunnen schakelen

In een dag bereiken teams veel meer dan in maanden van instructie over processen en vergaderingen over knelpunten. Tevens wordt het door deelnemers ervaren als een verfrissende manier om aan de samenwerking te werken., maar lang niet altijd gaat dit vanzelf goed.

Kees Ootes
ITs-TeamWork

Clausholm 17
2133 BW Hoofdorp
T: 0612931980
E: kees.ootes@its-teamwork.nl
www.its-teamwork.nl

Opzet van de game

Maak een success van een tropisch eiland

De opdracht van de deelnemers is om te werken aan gezamenlijk doel: Een toeristisch eiland succesvol te maken en aan een persoonlijk doel, bijvoorbeeld de bezettingsgraad van een hotel te optimaliseren. In totaal kunnen 6-14 deelnemers deelnemen. Gedurende de dag worden vier ronden gespeeld waarbij de samenwerking in iedere ronde steeds verder wordt verbreed. De deelnemers krijgen tevens te maken met onverwachte gebeurtenissen, zoals in dagelijkse praktijk, die de samenwerking onder druk zetten. Het simulatie game is ontwikkeld door Were2 en Gamingworks.

Beter samenwerken per ronde

In begin lijkt het maar een spel, echter al in de eerste ronde blijkt dat iedere deelnemer zijn/haar eigen gedrag (of is aanpak/werkwijze) vertoond in de samenwerking uit de praktijk. De een houdt al meer rekening met de ander, een ander gaat maximaal voor zijn/haar eigen doelstelling en weer een ander kijkt het eerst even aan. Sterker nog, doordat het een spel is, komt het duidelijker naar voren en wordt ook de onderlinge interactie duidelijker. Tevens biedt het spel omdat het los gekoppeld is van de dagelijkse praktijk, de mogelijkheid om het gedrag en de interacties eenvoudiger te bespreken. Na iedere ronde wordt geëvalueerd. Hierdoor krijgen de deelnemers de mogelijkheid om het eigen gedrag en de interacties met anderen bij te sturen waardoor het succes van het team als geheel kan toenemen en ook eigen doelen behaald kunnen worden. Hiermee bepaald ieder de strategie voor de volgende ronde. Bij deze evaluaties en het bepalen van de strategie voor de volgende ronde, helpt de begeleider van de game de deelnemers om te werken in lijn met de doelen die vooraf zijn besproken.

Taikiti Bay dashboard per ronde.

Toegepast op uw situatie

Voordat het simulatie game wordt gespeeld, heeft de begeleider met de klant besproken en vastgesteld wat het doel is en wat de uitgangssituatie is van de deelnemers. Hierdoor wordt bereikt dat die aspecten uit de game naar voren komen tijdens het spelen en de evaluaties die helpen dit doel te realiseren. Voorbeelden van doelstelling zijn:

- Starten van de samenwerking tussen klant en leverancier bij outsourcing
- Optimaliseren van de samenwerking tussen twee afdelingen in het bedrijf
- Bespreekbaar maken van knelpunten in de samenwerking binnen een team.

Na afloop van de game wordt aan de hand van de bevindingen tijdens de game met de opdrachtgever en/of de deelnemers bepaald welke vervolgacties nodig zijn om de resultaten te borgen of om nog verdere verbetering te bereiken. Ook blijkt dat de deelnemers het ook persoonlijk een inspirerende dag vonden en een prettige ander manier om verbeteringen in samenwerking bezig te zijn.

ITs-TeamWork
Making IT work by empowering teams