

## Seminarøvelser for illustrasjon av roller

### LUTTS og MIPPS<sup>1</sup>

#### DEL I - TEAMLEDELSE

Deltakerne skal selge seg som ledere av gruppen før en problemløsningsøvelse: De får 4 minutter til forberedelse og skal legge vekt på hvilke egenskaper de særlig vil ta fram for å bidra til godt lederskap. De bør vektlegge 2-3 egenskaper/måter å lede på, be gjerne om at de noterer dette på et kort (De kan bruke et brettet A4 ark) som stilles opp på bordet foran når den enkelte presenterer. Presentasjon etter tur.

Deretter skal gruppen faktisk velge leder basert på presentasjonene. Inntil 15 minutter.

#### DEL II – LUTTS OG MIPPS (Problemløsningsoppgave)

Gruppen skal løse en oppgave under den nye ledelsen. Alle blir bedt om å ha et øye på prosessen og den enkeltes bidrag. Vis eller del ut følgende tekst:

##### Oppgave – Lutts og Mipps:

Introduksjon: *Tenk dere at **lutts** og **mipps** er en ny måte å måle distanse på og at dars, wors og mirs er ny måte å måle tid på. En mann kjører fra by A, gjennom by B og by C til by D. Gruppens oppgave er å bestemme hvor mange wors hele turen tok. Dere har inntil 20 minutter på oppgaven.*

*Dere vil få utlevert kort med informasjon som til sammen inneholder den informasjon dere trenger. Hver og en kan dele informasjonen fra sine kort muntlig, men må holde sine kort i hånden under hele oppgaveløsningen.*

Du finner kortene på neste side, kopier opp på tykt papir, klipp ut og stakk godt. Fordel kortene på deltakerne.

Be gjerne gruppene om å flytte seg vekk fra bordet og sitte i en sirkel under oppgaveløsningen.

#### DEL III – ROLLER

Gruppene flytter tilbake til bordet. Alle får utdelt vedlagte oversikt over teamrollene – vedlegg 2.

##### Individuelt: arbeid

Deltakerne markerer på arket:

- Hvilke roller lederen særlig tok

---

<sup>1</sup> Øvelsen er en Public domain ressurs som opprinnelig er publisert av University Associates

- Hvilken rolle de selv tok
- Hvilke egenskaper de selv presenterte seg med innledningsvis

Gruppe:

Gruppen drøfter hver deltaker:

- Hva mener deltakeren selv?
- Hva har de andre observert?
- Hva sa vedkommende under før ledervalget

Leder drøftes på lik linje med de andre

***Answer Key***

All of the following information is derived from the portion of the activity entitled "Lutts and Mipps Information Cards."

A to B: 4 lutts at 24 lutts per wor =  $4/24$  wor =  $1/6$  =  $5/30$  wor

B to C: 8 lutts at 30 lutts per wor =  $8/30$  wor

C to D: 10 lutts at 30 lutts per wor =  $10/30$  wor

$5/30$  wor

+  $8/30$  wor

+ $10/30$  wor

Total =  $23/30$  wor

## Vedlegg 1

Hvor langt er det fra A til B?	En lutt er 10 mipp	Hva er en wor?	Mannen kjører med en fart av 24 lutt per wor fra A til B
Der er 4 lutts fra A til B	Hva er en mipp?	En wor er 5 mir	Hvor fort kjører mannen fra B til C?
Hvor langt er det fra B til C?	En mipp er en måte å måle distanse på	Hva er en mir?	Mannen kjører med en fart av 30 lutt per wor fra B til C
Det er 8 lutts fra B til C	Hvor mange mipp er det i en kilometer?	En mir er en måte å måle tid på.	Hvor fort kjører mannen fra C til D?
Hvor langt er det fra C til D?	Det er to mipp i en kilometer	Hvor mange mir er det i en time?	Mannen kjører med en fart av 30 lutt per wor fra C til D
Det er 10 lutts fra C til D	Hva er en dar?	Det er to mir i en time	
Hva er en lutt?	En dar er 10 wor	Hvor fort kjører mannen fra A til B?	

## Tårnbygging

### Forberedelse til Tårnbygging

Materiell til øvelsen: Ta det du har for hånden: 15 -20 A4 ark til hver, litt binders, klistrelapper, sugerør, strikk, hyssing etc

Rollekortene med et sett til hver deltaker. Du finner maler for å lage kortene nedenfor.

### Tårnbygging:

Del inn i grupper. Del ut materialet. Gi 30 minutter. Oppgave: Bygg det høyeste frittstående tårnet. Tårnet skal tåle å bli blåst på av den som er satt til å være "dommer". Sett i gang.

### Oppsummering og læring om rollene

Dette er et mønster du kan bruke uavhengig av øvelse. Når vinner er kåret, deles rollekortene ut til hver deltaker i alle grupper.

Trinn 1. Instruksjon: Bruk 5 minutter individuelt til å tenke på den enkeltes bidrag under tårnbyggingen og bestem hvem du vil gi det enkelte kortet til. Selv om det har vært to kreative, må du velge hvem som særlig har hatt rollen og gi den til vedkommende. Du skal også tildele deg selv kort. Du kan dele ut mer enn ett kort til én person, også deg selv. Hvis det er roller du ikke kan si at noen har tatt, legger du det kortet vekk. Hvis det er noen du ikke synes har spilt noen rolle, tildeler du ham/henne ingen kort.

Deltakerne jobber individuelt – men rundt samme bord.

Trinn 2. Instruksjon: Én og én tildeler de andre og seg selv ett kort. Med tildelingen skal være en kort begrunnelse – gjerne eksemplifisert. Mottaker lytter og noterer.

Trinn 3. Instruksjon: Hver har nå et sett kort på hånden som oppsummerer tilbakemeldingen fra andre. Ta en runde rundt bordet hvor hver enkelt kommenterer sin rolleprofil. Drøft likheter og ulikheter i rolleoppfatning. Drøft implikasjonen for prosessen med, og resultatet av, tårnbyggingen. Var det roller ingen tok – hadde det i så fall det noen konsekvenser?

PL



Kreativ, fantasirik,  
ukonvensjonell.

PL

RI



Utadvendt,  
entusiastisk,  
kommunerende.

RI

CO



Moden, trygg,  
fokuserer på mål.

CO

ME



Analytisk, strategisk  
og skarpsindig.

ME

TW



Samarbeidsvillig,  
mild, diplomatisk.

TW

IMP



Disiplinert, pålitelig,  
konservativ.

IMP

SP



Fagorientert,  
egenmotivert og  
opptatt av arbeidet sitt.

SP

SH



Utfordrende,  
dynamisk, har driv.

SH

CF



Samvittighetsfull,  
nøyaktig, holder frister.

CF

