



Likna dig vid ett djur, det kan bryta isen på mötet.

Meningsfullare möten med isbrytarmetoden

”Långa, meningslösa möten” finns bland de saker som vi svenskar tycker är mest irriterande på våra arbetsplatser. Men det går att göra mötena meningsfulla. Ett sätt är att få deltagarna mer aktiva, skriver Peter Wiklund i sin bok *Handbok för smartare möten*.

OAVSETT OM DU SKA HA ett möte med en helt ny grupp eller med några som redan har lärt känna varandra kan det sitta fint med en så kallad isbrytare. De här små gruppövningarna gör att deltagarna slappnar av och känner sig mer bekväma. Det bidrar i sin tur att de blir mer delaktiga – så att de både kan ta till sig det som sägs och göra sig själva hörda när det behövs.

Isbrytarna fungerar som bäst när de användas som ett avbrott i ett lite längre möte, för att få det att lossna lite eller göra en tydlig gräns mellan två delar av mötet. Men testa att lägga in en isbrytare i ett vanligt veckomöte!

En av hemligheterna bakom lyckade isbrytare är lyckas känna av hur länge de ska hålla på. Ett entimmesmöte ska inte ha en isbrytare som är längre än fem minuter. Har du däremot ett heldagsmöte kan du gott och väl

ägna en halvtimme åt en isbrytare. Här är några enkla varianter att testa:

Kaffeskedarna

● Dela in deltagarna i grupper om två till fyra personer. Dela ut två kaffeskedar till varje grupp. Nu får de i uppgift att så snabbt som möjligt ta fram tio idéer per grupp om vad man kan använda de två skedarna till. Ge inga fler instruktioner än så, utan låt dem tolka uppgiften själva.

Antagligen lär du upptäcka att det är den grupp som skrattar mest som kommer att bli klar först. Och det har vi redan lärt oss – det är viktigt att ha roligt!

Bryt efter fem minuter, eller när du tycker att det är lagom.

Djurvalet

● Dela ut en lapp och en penna till var och en. Be alla likna sig själv vid ett djur och skriva ned det på

lappen. Låt det momentet gå snabbt, högst en minut får det ta.

Kör en snabb runda där en i taget får hålla upp sin lapp och förklara sitt val. Vad är det med det djuret som är lockande, eller som stämmer in överens med den egna personligheten?

Sanning eller lögn?

● Alla får varsin lapp och penna. Be sedan var och en skriva ner två sanningar och en lögn om sig själv. Det här kan kräva lite tanke-möda, så det kanske behövs två-tre minuter. Efter att alla har signerat sina lappar samlar du in dem och läser upp dem – därefter får gruppen gissa vilken av sakerna som är en lögn. (Om personen själv läser upp kan han eller hon lätt avslöja sig med tonfall och kroppsspråk.)

Det här passar bäst i mindre grupper där deltagarna känner varandra ganska väl redan.

Bingo 1

● Fixa spelplanerna i förväg – papper med rutmönster som rymmer olika påståenden som till exempel ”Har arbetat mer än fem år på företaget”, ”Har en skivspelare i drift hemma” eller ”Har två barn”. Nu går alla runt och frågar varandra om de kan passa in någonstans i de olika rutorna. När man har hittat en person som till exempel gillar att lyssna på LP-skivor eller som är en långmilare i företaget så fyller man i

den personens namn i rutan. Om det är en tillräckligt stor grupp kan man sätta upp en regel om att varje namn bara får användas en gång, så att deltagarna tvingas gå runt till så många som möjligt.

Den som först fått antingen en rad eller hela bladet fyllt med namn (beroende på hur svårt det är, alltså hur många rutor du gjort och hur många deltagare är) ropar bingo och vinner!

Avbryt övningen då, för annars kommer de som får bingo vara sysslösa.

Bingo 2

● Här gäller det att hitta sina likar. Dela ut en lista med fem punkter som de måste hitta hos andra deltagare. Det kan vara sådant som ”född samma månad”, ”har samma märke på bilen” eller ”började samma år på företaget”. När listan är full är det dags att ropa bingo!

Gissa favoriter

● Återigen en övning där alla får varsin lapp och penna. Nu ska de räkna upp sina favoriter när det gäller till exempel maträtter, skådespelare, tv-serier, tidningar, djur eller kanske något som hänger ihop med er bransch. Projicera ämnen eller skriv upp dem på whiteboarden. Fyra-fem ämnen kan vara lagom.

Samla in lapparna och läs upp dem. Efter varje lapp får deltagarna gissa vem det kan vara. Om du vill kan du spetsa till det genom att göra en tävling, så att den som gissar rätt får en poäng.

FOTNOT: Texten bygger på boken *”Handbok för smartare möten”* (Redaktionen.se) av Peter Wiklund.

