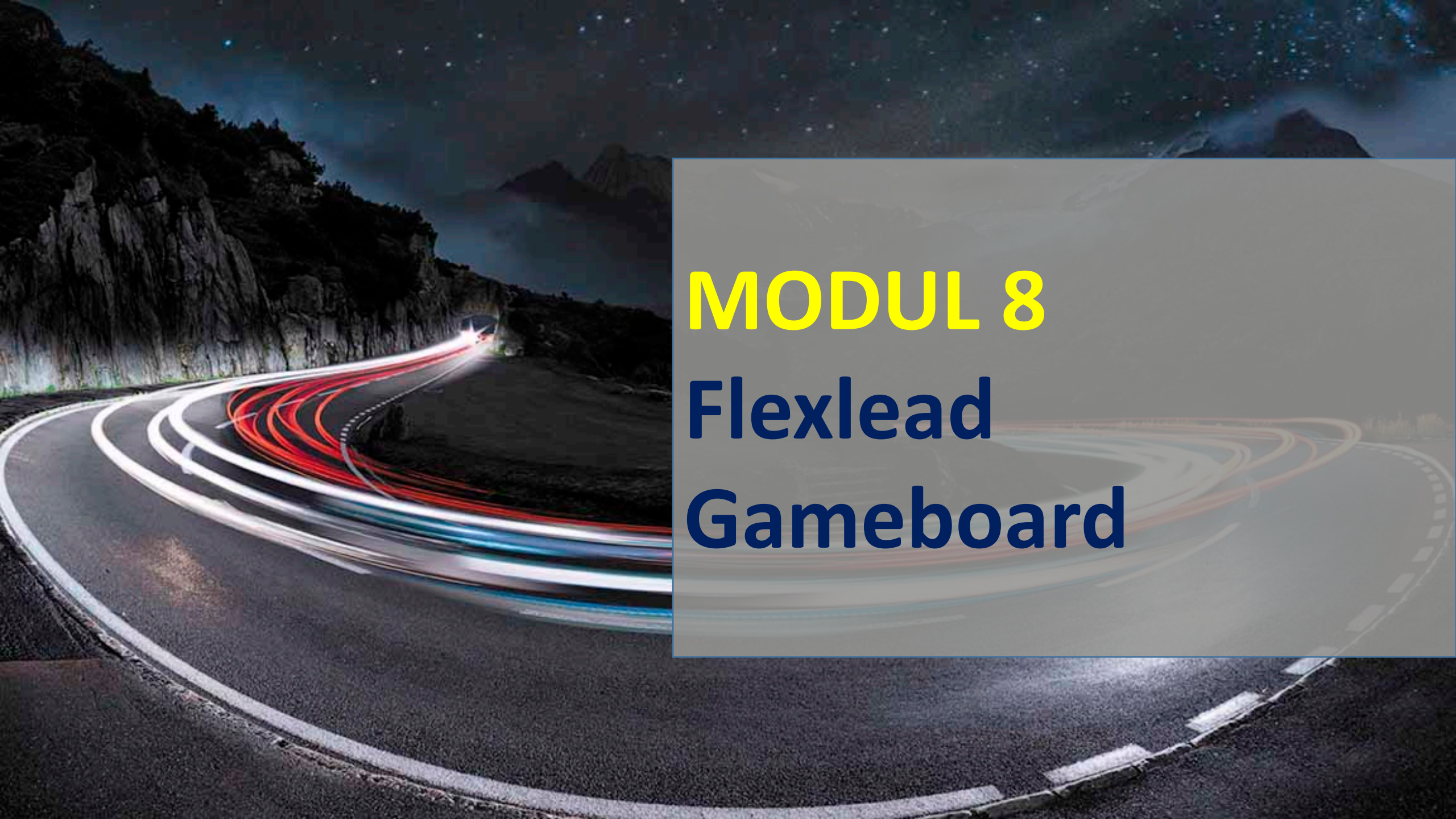

MODUL 8
Flexlead Gameboard

MDI
MANAGEMENT DEVELOPMENT INTERNATIONAL
TRAINING AND CONSULTING

FLEX LEAD

1 Start
2 Klien Komplain, Mundur 2 Langkah
3
4 Rapat, Diam
5
6 Hilang 1 Giliran
7
8 Tidak Mencapai Target, Mundur 3 Langkah
9
10 Acara Promosi Sukses, Maju 2 Langkah
11
12
13 Diam, Wawancara Staff Baru
14
15 Melampaui Target, Maju 4 Langkah
16 Cuti Panjang, Hilang 1 Giliran
17
18
19 Karyawan Termotivasi, Maju 2 Langkah
20 Karyawan Keluar, Mundur 4 Langkah
21
22 Rapat, Diam Ditempat
23
24
25 Korupsi di Divisi Anda, Mundur 4 Langkah
26
27
28 Dapat Bonus Tahunan, Maju 2 Langkah
29 Konflik Internal, Mundur 3 Langkah
30
31 Hilang 1 Giliran
32
33 Penilaian dari Atasan Buruk, Mundur 2 Langkah
34 Libur Akhir Tahun, Maju 3 Langkah

KARTU SITUASI

KARTU TANTANGAN

KARTU PENGEMBANGAN

ALTERNATIF TINDAKAN

Leadership Game Board

Sasaran:

- Leadership Game Board **dirancang untuk memfasilitasi peningkatan keterampilan kepemimpinan para peserta**
- Memberikan peluang bagi para peserta untuk **bertukar pikiran** dan **ide** serta melatih **gaya kepemimpinan** yang **fleksibel** dalam berbagai situasi dan dan tantangan
- Melatih peserta untuk “mempertajam” **Leadership Flexibility mereka melalui metode menyenangkan**

Cara Bermain

1. Permainan akan membutuhkan sekitar 30 menit
2. 1 kelompok @ 5 orang
3. Fasilitator MDI berperan sebagai “**group facilitators**” yang akan memfasilitasi proses permainan.
4. Para peserta akan bermain menggunakan dadu. Letakkan posisi Anda di gameboard sesuai hasil dadu dan ikuti petunjuknya.
5. Jika diinstruksikan untuk mengambil suatu kartu, bacalah agar semua orang dalam grup dapat mendengarkan, kemudian orang yang bersangkutan memberikan jawaban. Peserta lain dalam grup boleh ikut menjawab secara bergiliran.
6. Group facilitator akan menginstruksikan langkah berikutnya sesuai jawaban yang diberikan.

Cara Bermain

- **Kartu Situasi** perlu dipadukan dengan **Kartu Alternatif Tindakan** (nomor kartu yang sama).
- Jawaban dari **Kartu Alternatif Tindakan** akan ada maju 2 langkah, maju langkah, diam, dan mundur 1 langkah
- Jawaban yang tepat terkait **Kartu Pengembangan** akan mendapat max 2 langkah maju, bila sebagian tepat maka maju 1 langkah.
- Jawaban yang tepat terkait **Kartu Tantangan** akan mendapat max 2 langkah maju, bila sebagian tepat maju 1 langkah.
- Fasilitator memegang kunci jawaban sebagai panduan dan petunjuk, jika ada jawaban di luar kunci jawaban, maka fasilitator dapat menggunakan pertimbangan pribadi untuk **Kartu Pengembangan** dan **Kartu Tantangan**

Cara Bermain

- ✓ *Semakin efektif pilihan jawaban Anda terhadap tantangan yang diberikan, semakin maju mendekati finish.*

- ✓ Permainan selesai ketika **Smiley** telah mencapai **tepat di gambar bendera finish** atau **waktu telah habis (30 menit)**.