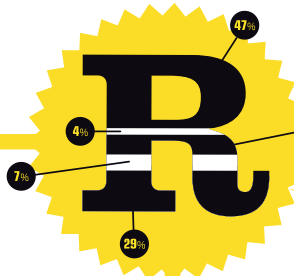


# Case release

START

Spellet inleds med att ledningen presenterar ett case som entreprenörsteam ska arbeta för att lösa under resten av spelomgången.

## Fas 1



Analytisk

Kontaktskapande

Medveten

RESEARCH

I den första fasen gäller det att skaffa sig en god uppfattning om innebörden av caset. Fokus: VAD är utmaningen? Tre entreprenörskompetenser aktiveras: analytisk- och kontaktskapande förmåga och medvetenhet.

UTDELNING AV POÄNG

x3

HÄNDELSEKORT

## Fas 2



HÄNDELSEKORT

x3

IDE

I idéfasen brainstormar teamen fram möjliga lösningar på casets utmaning. Här välkomnas realistiska, fantasifulla, spektakulära och galna idéer. Fokus: HUR skulle vi kunna lösa utmaningen? Tre entreprenörskompetenser aktiveras: kreativitet, mod och visionärt tänkande.

Kreativ

Modig

Visionär

UTDELNING AV POÄNG

## Fas 3



Samarbetsvillig

Strategisk

Realistisk

KONCEPT

UTDELNING AV POÄNG

x3

HÄNDELSEKORT

## Fas 4



Teamen väljer ut en lösning som att gå vidare med under resten av spelomgången. Nu ska idén göras realistisk och konceptualiseras för att svara på behovet i caset. Fokus: PÅ VILKET SÄTT genomför vi lösningen? Tre entreprenörskompetenser aktiveras: samarbetsvillja, strategiskt tänkande och realism.

Entusiastisk

Kommunikativ

Själsäker

ACTION

Teamen förbereder lanseringen av lösningen som kommer att ske i målfasen. Fokus: MOTIVERA VARFÖR just vår lösning är bäst. Vad är nyttan i lösningen? Tre entreprenörskompetenser aktiveras: entusiasm, kommunikativ förmåga och självsäkerhet.

x3

UTDELNING AV POÄNG

HÄNDELSEKORT

Spelomgången avslutas med en 45 sekunder lång pitch där teamen presenterar sina slutliga förslag på hur utmaningen i caset ska lösas.

MÅL



### Antal spelare & lag

7-30 pers. kan spela spelet samtidigt. Spelarna delas upp i entreprenörsteam och ledning. Teamen kan bestå av 2-5 personer. Max fem team.



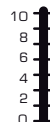
### Spelare/ledning

Spelaren håller i trådarna och innehar rollen Head of Game i ledningen. Övriga roller som fördelas är: Card Manager, Time Manager, Point Manager och Whiteboard Manager.



### Speltid

Entreprenörsspelet 2.0 tar cirka två timmar att spela. När man lärt känna spelets upplägg finns fler varianter med olika tidsintervaller att testa på.



### Poängsättning

Teamens prestationer bedöms och poängsätts av ledningen efter varje händelsekort. Det team som samlat på sig flest poäng på entreprenörsbarenometern vinner spelomgången.