

Bijlage speelwijze kwaliteitenspel *Peter Gerrickens*



SPEELWIJZE KWALITEITENSPEL

Door middel van het Kwaliteitenspel kun je nagaan hoe goed jij jouw medespelers en jezelf kent. Hoe zie jij de ander en hoe ziet de ander jou? Wellicht ziet de ander kwaliteiten bij jou waar jij je niet van bewust bent!

Het spel bestaat uit 140 kaarten met daarop persoonlijke eigenschappen. Op de ene helft staan woorden die kwaliteiten (prettige eigenschappen) aanduiden. Op de andere helft staan woorden die vervormingen (onprettige eigenschappen) aanduiden. Ook zijn er 4 lege kaarten voor het geval je aanvullingen op het spel hebt.

Als je met een beperktere set kaarten wilt werken, kies dan voor de kaartnummers 1 t/m 40. Dit geldt zowel voor de kwaliteiten als voor de vervormingen. De gebruikte begrippen binnen deze sets vormen een goede spreiding binnen het spectrum en ze zijn qua woordkeus zo eenvoudig mogelijk. Je kunt uiteraard ook een voorselectie maken overeenkomstig je eigen voorkeur.

Van onderstaande spelvormen zijn spelvorm 1, 2 en 3 bestemd voor gebruik in groepen en teams. Spelvorm 4 is geschikt voor individuele coaching of om alleen te spelen.

SPELVORM 1: FEEDBACK KWALITEITEN*

Doelen

1. Meer bewust worden van je eigen kwaliteiten.
2. Feedback geven en ontvangen; vergelijking van het zelfbeeld met het beeld dat anderen van jou hebben.

Randvoorwaarden

1. De spelers kennen elkaar.
2. Aantal spelers: 2 – 6.
3. Nodig: de kaarten 'kwaliteiten'.
4. Speelduur: 45 – 60 min.

Werkwijze

1. Elke deelnemer ontvangt willekeurig 5 kaarten met kwaliteiten erop. De rest van de kaarten worden blind op een stapeltje gelegd.
2. Als je aan de beurt bent, neem dan een extra kaart van het stapeltje. Van de 6 kaarten die je nu hebt, dien je er een weg te leggen, namelijk de kaart met die kwaliteit erop waarvan je vindt dat die het minst bij je past. Je kunt met deze kaart twee dingen doen:
 - a. De kaart open voor die speler neerleggen die volgens jou deze kwaliteit bezit. Geef ook kort de reden waarom je dat vindt. De andere speler laat deze kaart open voor zich op tafel liggen en vraagt evt. om verheldering.
 - b. Je legt de kaart op een apart stapeltje als je de kwaliteit niet kwijt kunt bij een van de andere spelers. Doe dit niet te snel. Optie a. heeft de voorkeur!
3. Op deze wijze gaat het spel verder totdat het stapeltje kaarten op is. Gaandeweg passen de 5 kwaliteiten die je in jouw handen hebt steeds meer bij jou.

4. Leg de kaarten die je in jouw handen hebt open op tafel en vergelijk ze met de kaarten die voor je liggen (vergelijking van het zelfbeeld met het beeld dat anderen van je hebben). Bespreek met elkaar de dingen die opvallen. Welke kaart vond je het leukst om te ontvangen?

Opmerking

Bij deze spelvorm is het van belang erop te letten dat het aantal kaarten dat ieder ontvangt niet teveel uiteen loopt.

* Ontleend aan: De Magische Verbinding - Salvatore Cantore

SPELVORM 2: ELKAARS KWALITEITEN INSCHATTEN

Doelen

1. Meer bewust worden van je eigen kwaliteiten.
2. Nagaan hoe goed je de kwaliteiten van anderen kunt inschatten.

Randvoorwaarden

1. De spelers kennen elkaar.
2. Aantal spelers: 3 – 12.
3. Nodig: de kaarten 'kwaliteiten'.
4. Speelduur: 30 – 60 min.

Werkwijze

1. Leg de kaarten open op tafel.
2. Noteer 8 kwaliteiten die je bij jezelf vindt passen. De bedoeling is dat je medespelers niet zien wat je opschrijft.
3. Haal de kaarten die op de lijstjes staan uit het spel, maak daar een stapeltje van en schud de kaarten. Dit kun je bijvoorbeeld doen door allemaal met je rug naar de tafel te gaan zitten en dan om de beurt de kaarten van je lijstje eruit te halen.
4. De overige kaarten worden opzij gelegd.
5. De spelers nemen om de beurt een kaart van het stapeltje en laten deze zien. Iedereen probeert in te schatten wie van de medespelers de kwaliteit die op de kaart staat, op zijn of haar lijstje heeft staan. Vertel ook waarom je dat denkt. Elke keer als deze inschatting juist is, krijgt de betreffende speler 10 punten.
6. Het spel gaat door totdat alle kaarten van het stapeltje op zijn. De speler die dan de meeste punten heeft verzameld, kan het beste inschatten hoe de medespelers zichzelf zien en is 'winnaar'.

Een verkorte versie van deze spelvorm kun je spelen door alleen gebruik te maken van de kaarten 1 t/m 40 van de kwaliteiten. In dat geval kies je 6 kwaliteiten.

SPELVORM 3: KWALITEITEN EN VERVORMINGEN VAN EEN ORGANISATIE

Doel

Bespreekbaar maken hoe je tegen de eigen organisatie aan kijkt.

Randvoorwaarden

1. De spelers werken bij dezelfde organisatie.
2. Aantal spelers: 3 – 12.
3. Nodig: de kaarten 'kwaliteiten' en 'vervormingen'. Verwijder de kaarten met omschrijvingen die niet van toepassing kunnen zijn op een organisatie.
4. Speelduur: 30 – 60 min.

Werkwijze

1. Leg de kaarten 'kwaliteiten' en 'vervormingen' gescheiden van elkaar open op tafel.
2. Ieder kiest een of twee kwaliteiten en een of twee vervormingen uit die je typerend vindt voor de organisatie waar je voor werkt. Als de organisatie heel groot is, richt je dan alleen op de vestiging waar jij werkt.

3. Geef om de beurt een toelichting aan de hand van de volgende vragen:
 - a. Hoe manifesteren de kwaliteit(en) en de vervorming(en) zich in de organisatie?
 - b. Wat is het effect daarvan op jou?
 - c. Is er een samenhang tussen de kwaliteit(en) en de vervorming(en)? Zo ja, welke?
 - d. Voor elke vervorming: Welke kwaliteit zit erachter?
4. Wat zijn jullie conclusies?

Opmerkingen

1. Je kunt deze spelvorm ook spelen met je team als invalshoek.
2. Als de spelers bij één organisatie werken, breekt deze spelvorm het ijs bij het praten over de organisatie. Indien er (veel) onvrede is over het functioneren van de organisatie, komt dit bij deze spelvorm gemakkelijk boven tafel. In dat geval is het zinvol dat je hebt nagedacht over hetgeen je met het resultaat van de spelvorm gaat doen.

SPELVORM 4: EIGEN KWALITEITEN EN VERVORMINGEN

Doelen

1. Een helder beeld krijgen van de eigen kwaliteiten en vervormingen.
2. Inzicht krijgen in de samenhang tussen kwaliteiten en vervormingen.

Randvoorwaarden

1. Speel deze spelvorm bij voorkeur met een gesprekspartner of coach.
2. Aantal spelers: 1 (+coach).
3. Nodig: het gehele spel.
4. Speelduur: 30 – 45 min.

Werkwijze

1. Pak de kwaliteiten. Selecteer er 8 die jou als persoon nu het meest typeren en leg deze in een horizontale rij voor je neer. Je kunt dat het beste in twee stappen doen: eerst maak je een snelle selectie, waarbij je de kwaliteiten weglegt die in ieder geval niet bij je passen. De rest leg je dan open op tafel neer. Vervolgens pak je één voor één de kwaliteiten eruit die het minst bij jou passen, totdat je er 8 overhoudt.
2. Pak de vervormingen. Selecteer er 8 waar jij nu het meeste last van hebt en leg deze in een horizontale rij voor je neer, onder de kwaliteiten. Volg de aanpak zoals bij stap 1.
3. Bespreek het resultaat. Om de beurt sta je centraal. Als je elkaar kent, kun je ook feedback geven:
 - a. Geef per kwaliteit aan waaruit blijkt dat je deze kwaliteit bezit.
 - b. Geef per vervorming aan in welke situatie je er het meeste last van hebt.
 - c. Is er een samenhang tussen een bepaalde kwaliteit en een vervorming van jezelf? Leg de betreffende kaarten bij elkaar.
 - d. Noteer het resultaat van deze spelvorm of maak er een foto van, zodat je er later nog eens naar kunt kijken of het kunt bespreken met anderen.

Opmerking

Soms vinden mensen het lastig om uit 70 kaarten er 8 te kiezen, omdat ze dan teveel informatie tegelijk moeten verwerken. Leg in dat geval de kaarten per 5 op tafel en laat er eentje uit kiezen die het beste past. Op deze manier kom je tot een eerste selectie van 14 kaarten. Van daaruit kun je dan verder selecteren totdat je op 8 uit komt.

TOELICHTING

Je zult begrijpen dat de te kiezen spelvorm afhankelijk is van de mate waarin de spelers elkaar kennen en vertrouwen. Bezig zijn met kwaliteiten en zeker met vervormingen is niet vrijblijvend! Neem eens enkele van de kaarten met kwaliteiten en vervormingen. Bekijk de woorden en de afbeeldingen die erop staan. Het uitgangspunt bij kwaliteiten is dat ze positieve effecten hebben voor de persoon zelf en voor de omgeving. Voorwaarde daarbij is wel dat die kwaliteiten op het juiste moment worden ingezet.

Vervormingen hebben meestal negatieve effecten: er zitten scherpe kanten aan en het contact met de omgeving kan verstoord raken. Dit is symbolisch weergegeven op de kaarten met vervormingen. Op elke kaart met een kwaliteit erop staat de afbeelding van een regenboog. De verschillende kleuren symboliseren de kwaliteiten die mensen kunnen hebben.

De kleuren van de regenboog komen terug in de afbeelding die op de kaarten met vervormingen staat. Dit om aan te geven dat in een vervorming een goede eigenschap verborgen zit, bv. zelfverzekerdheid zit verborgen in arrogantie. Anders gezegd: arrogantie is overdreven zelfverzekerdheid. Een vervorming kun je dus zien als een goede eigenschap die 'ver' van zijn vorm is geraakt, die de weg is kwijtgeraakt. Dit dient ook het uitgangspunt te zijn bij het spelen met de vervormingen.