

## **SPEELWIJZE EIGEN WIJSHEDEN SPEL**

Citaten zijn sinds mensenheugenis voor velen een inspiratiebron: het is de kunst om met weinig woorden veel te zeggen. Ze kunnen jou helpen bewust te worden van de wijze waarop je tegen bepaalde onderwerpen of het leven als geheel aankijkt. Op deze manier helpen ze je jouw eigen wijsheid te ontdekken. De titel van dit spel is dan ook op dit uitgangspunt gebaseerd.

De bedoeling van dit spel is jou op speelse wijze met anderen in gesprek te brengen over de manier waarop je tegen onderwerpen als 'communicatie', 'verandering' of 'leiderschap' aankijkt. Daarnaast nodigt dit spel jou uit door middel van prikkelende vragen deze onderwerpen te koppelen aan jouw persoonlijke ervaringen.

Het Eigen Wijsheden Spel bestaat uit 144 kaarten. Op de voorzijde van de kaarten staat een citaat, op de achterzijde een vraag, gekoppeld aan het citaat. Je kunt ook heel goed alleen met de vragen of alleen met de citaten werken.

De citaten zijn verdeeld over zes thema's: leiderschap, communicatie, zingeving, verandering, persoonlijke ontwikkeling en relaties. Somige citaten zouden ook onder een andere categorie gerangschikt kunnen worden. Per thema zijn er 20 - 25 kaarten en tevens ook een kaart zonder citaat of vraag, voor het geval men zelf aanvullingen heeft.

De vragen zijn te onderscheiden in laagdrempelige en diepgaandere vragen. Laagdrempelige vragen zijn vrij gemakkelijk te beantwoorden en roepen over het algemeen een prettige sfeer op. De bijbehorende kaartnummers (op achterzijde kaarten) zijn: 1-17 (leiderschap), 25-28 (communicatie), 47-59 (zingeving), 74-79 (verandering), 96-105 (persoonlijke ontwikkeling) en 122-131 (relaties). De diepgaandere vragen vereisen meer bedenktijd en zijn vaak meer confronterend. De verhouding tussen het aantal laagdrempelige en diepgaandere vragen loopt per onderwerp nogal uiteen. Je kunt uiteraard ook een eigen indeling maken met betrekking tot meer en minder confronterende vragen, afhankelijk van de situatie en de groep.

Het spel heeft uiteenlopende toepassingsmogelijkheden zowel in werk- als privésituaties:

- Elkaar (nog beter) leren kennen binnen een team, intervisiegroep, vriendenkring, etc.
- Bespreekbaar maken van specifieke thema's.
- Feedback geven aan elkaar.

### **Werken met het Eigen Wijsheden Spel**

Als je bekend bent met onze andere spellen (zoals het Kwaliteitspel), zul je merken dat dit spel anders van karakter is dan de andere: het is veel breder van opzet, zodat het maken van een voorselectie die past bij de situatie en jouw doel erg belangrijk is. Het spel laat zich gemakkelijk sturen, maar het vraagt vaak ook om sturing!

Enkele andere praktische tips bij het werken met het spel zijn:

1. Speel de spelvorm die je wilt gebruiken in een groep bij voorkeur eerst zelf, bijvoorbeeld met vrienden of collega's. Dan weet je wat het effect ervan is.
2. Geef deelnemers voldoende tijd om de citaten of vragen te lezen. Het leestempo van de afzonderlijke deelnemers kan daarbij behoorlijk verschillen. Dit geldt ook voor de bedenktijd in verband met een reactie op het citaat of de te beantwoorden vraag.
3. Als je een spelvorm kiest, waarbij de kaarten open op tafel worden gelegd, is het

raadzaam niet meer dan 30 tot 40 kaarten tegelijk te gebruiken. Als deze set voor sommige deelnemers geen passend citaat of gewenste vraag oplevert, leg dan voor hen een tweede set van 30 of 40 kaarten op tafel waaruit gekozen kan worden.

4. Bij de meeste van onderstaande spelvormen worden alleen óf de citaten óf de vragen gebruikt. Combineren van beide kan ook, maar het aantal situaties waarin dit zinvol is, is beperkter.
5. Bij het werken met de vragen is het belangrijk vooraf na te denken over de gewenste mate van sturing en het effect daarvan op de deelnemers. De sturing wordt bepaald door de voorselectie die jij maakt en de vrijheid die deelnemers krijgen bij het aantal kaarten waaruit ze kunnen kiezen. Dat neemt niet weg dat mensen soms op een heel onverwachte manier kunnen reageren op een vraag.

### **SPELVORM 1: KENNISMAKING**

#### **Doel**

Elkaar (beter) leren kennen.

#### **Randvoorwaarden**

1. Aantal deelnemers: 3 - 15.
2. Nodig: een voorselectie van 30 - 40 citaten, passend bij de situatie.
3. Speelduur: 10 - 30 min.

#### **Werkwijze**

1. Leg alle kaarten op tafel met de citatenkant naar boven.
2. Pak een kaart met een citaat dat jou aanspreekt. Ga voor jezelf na waarom dit citaat jou aanspreekt of wat het zegt over jou.
3. Geef om de beurt een toelichting op de gekozen kaart. De anderen kunnen vragen stellen ter verduidelijking.

#### **Varianten**

1. Kies een citaat dat weergeeft wat jij graag wilt verbeteren aan jezelf, m.a.w. dat een uitdaging voor jou vormt. Je kunt daarbij jouw team, jouw werk in het algemeen of jouw privéleven als invalshoek kiezen. Beantwoord indien mogelijk ook de vraag op de achterzijde van de kaart. Je kunt ook aangeven welke vraag dit citaat bij jou oproept en daar antwoord op geven.
2. Als evaluatie aan het einde van een cursus of training: kies een citaat dat voor jou typerend is voor de wijze waarop jij deze cursus of training hebt ervaren. Geef om de beurt een toelichting.

### **SPELVORM 2: CADEAUTJES UITDELEN**

#### **Doel**

Elkaar positieve feedback geven.

#### **Randvoorwaarden**

1. De deelnemers kennen elkaar.
2. Aantal deelnemers: 3 - 15.
3. Nodig: een voorselectie van 30 tot 40 citaten, die geschikt zijn om positieve feedback

mee te geven.

4. Speelduur: 10 - 30 min.

### **Werkwijze**

1. Leg alle kaarten op tafel met de citatenkant naar boven.
2. Pak een kaart met een citaat dat jij vindt passen bij jouw rechter buurman/-vrouw, omdat het iets zegt over een kwaliteit van de betreffende persoon.
3. Geef om de beurt een toelichting op de gekozen kaart. De ander mag vragen stellen ter verduidelijking.
4. Leg de kaarten terug bij de rest zodra iedereen aan de beurt is geweest.
5. Herhaal evt. stap 2 en 3 voor jouw linker buurman/-vrouw.

### **Variant**

Bij stap 1 ontvangt ieder een stapeltje van 10 - 15 kaarten. Geef bij stap 5 jouw stapeltje kaarten door aan jouw linker buurman/-vrouw.

## **SPELVORM 3: EEN THEMA BESPREEKBAAR MAKEN**

### **Doelen**

1. Een thema bespreekbaar maken binnen een groep of team.
2. Een beeld krijgen van hoe een groep of team tegen een bepaald thema aankijkt, zodat hier later op ingespeeld kan worden.

### **Randvoorwaarden**

1. Aantal deelnemers: 3 - 10.
2. Nodig: alle kaarten van het gekozen thema.
3. Speelduur: 10 - 30 min.

### **Werkwijze**

1. Leg alle kaarten op tafel met de citatenkant naar boven.
2. Pak een kaart met een citaat dat jou het meeste aanspreekt met betrekking tot het gekozen thema in relatie tot jouw werk. Eén bepaalde kaart kan door meerdere deelnemers worden gekozen.
3. Geef om de beurt een toelichting op de gekozen kaart door aan te geven wat het citaat zegt over jouw visie op het gekozen thema. De anderen mogen vragen stellen ter verduidelijking en aangeven of ze hetgeen jij zegt, herkennen. Noteer evt. de belangrijkste punten op een flipover.
4. Als iedereen aan de beurt is geweest: wat is jullie conclusie?

### **Opmerking**

Soms is het zinvol om naast alle kaarten van het gekozen thema, ook de rest van de kaarten te bekijken om te zien of sommige citaten aansluiten bij het gekozen thema. Op deze manier hebben de deelnemers meer keuze.

### **Variant**

In plaats van ieder een kaart te laten kiezen naar eigen voorkeur, is het ook mogelijk de

kaarten gesloten (dus met de vragenkant boven) op een stapeltje te leggen en om de beurt een kaart te pakken. De persoon die een kaart pakt, geeft aan of en zo ja welke betekenis het citaat heeft in relatie tot zijn of haar werk.

#### **SPELVORM 4: VRAGEN STAAT VRIJ**

##### **Doel**

Elkaar beter leren kennen in een groep of team.

##### **Randvoorwaarden**

1. Aantal deelnemers: 3 - 7.
2. Nodig: een voorselectie van maximaal 30 vragen die passen bij de situatie.
3. Speelduur: 20 - 60 min.

##### **Werkwijze**

1. Leg alle kaarten open op tafel.
2. Pak een kaart met een vraag erop waarvan jij nieuwsgierig bent naar het antwoord dat de anderen zullen geven. Denk even na over jouw eigen antwoord op de vraag.
3. Bespreek om de beurt de gekozen vragen. Als je begint, geef dan eerst zelf antwoord op de door jou gekozen vraag. Vervolgens geven de anderen om de beurt hun antwoord op jouw vraag. Geef jouw kaart daarbij door aan de persoon die antwoord geeft, zodat deze de vraag weer voor zich ziet.
4. Als de groep klein is, kun je nog een ronde doen.
5. Nabespreking: heb je elkaar beter leren kennen? Zo ja, wie met name?

Opmerking: als je dat wilt, kun je als extra spelregel inbouwen dat de ander vrij is om al dan niet antwoord te geven op een vraag.

##### **Varianten**

1. Pak ieder zes kaarten. Kies één vraag die je zelf beantwoordt en één vraag waarvan je benieuwd bent naar het antwoord van jouw linker buurman/-vrouw. Nadat de betreffende persoon antwoord heeft gegeven, vertel je ook waarom je deze vraag aan die persoon gesteld hebt. Ga door totdat het stapeltje kaarten op is of de tijd om is.
2. Pak om de beurt vijf kaarten en geef zelf antwoord op één van de vragen. Ga door totdat het stapeltje kaarten op is of de tijd om is. Bij deze variant hoeft je niet persé een voorselectie te maken.
3. Kies een beperkt aantal vragen uit (10 - 15) die je interessant vindt om met elkaar te bespreken. Pak om de beurt een kaart en geef eerst zelf antwoord op de vraag. Daarna geven de anderen één voor één hun antwoord. Geef de kaart daarbij door aan de persoon die aan de beurt is.

#### **SPELVORM 5: JIJ EN HET TEAM**

##### **Doel**

De eigen beleving in een team bespreekbaar maken.

##### **Randvoorwaarden**

1. De deelnemers werken met elkaar samen.

2. Aantal deelnemers: 3 - 10.
3. Nodig: een voorselectie van maximaal 40 citaten die kunnen weergeven hoe iemand een team ervaart.
4. Speelduur: 20 - 60 min.

### **Werkwijze**

1. Leg alle kaarten open op tafel.
2. Pak een kaart met een citaat dat weergeeft hoe jij het team ervaart.
3. Geef om de beurt een toelichting op de gekozen kaart. De anderen mogen vragen stellen ter verduidelijking of aangeven of ze hetgeen jij vertelt, herkennen.
4. Als iedereen aan de beurt is geweest: wat is jullie conclusie?

### **Varianten**

1. In plaats van het team kan ook het werk in het algemeen of de organisatie als invalshoek gekozen worden.
2. Bij de start van een nieuw team: pak een citaat eruit dat jij als leidraad ziet om goed te kunnen samenwerken met elkaar. Geef om de beurt een toelichting en noteer het resultaat in trefwoorden. Welke conclusie kunnen jullie trekken?

## **ANDERE SPELLEN**

Het Eigen Wijsheden Spel maakt onderdeel uit van een serie van negen kaartspellen. U kunt ze ook in combinatie met elkaar gebruiken. Het complete titeloverzicht ziet er als volgt uit:

- Kwaliteitenspel (ISBN 97890-74123-013)
- Handleiding Kwaliteitenspel (ISBN 97890-74123-037)
- Het boek 'KWALITEITEN' (ISBN 97890-74123-020)
- Vaardighedenspel (ISBN 97890-74123-044)
- Handleiding Vaardighedenspel (ISBN 97890-74123-051)
- Inspiratiespel (ISBN 97890-74123-075)
- Handleiding Inspiratiespel (ISBN 97890-74123-068)
- Waarden- en Normenspel (ISBN 97890-74123-082)
- Handleiding Waarden- en Normenspel (ISBN 97890-74123-099)
- Gevoelswereldspel (ISBN 97890-74123-105)
- Het boek 'LICHTPUNTJES' (ISBN 97890-74123-112)
- Eigen Wijsheden Spel (ISBN 97890-74123-143)
- Levenskunstspel (ISBN 97890-74123-150)
- Opvoedingsspel (ISBN 97890-74123-174)
- Relatiespel (ISBN 97890-74123-181)

Onze uitgaven zijn ook heel geschikt als **relatiegeschenk**. Meer informatie kun je vinden op onze website.

De meeste van bovenstaande titels zijn leverbaar **in meerdere talen** en uitgegeven door en verkrijgbaar bij:

Gerrickens *training & advies*  
Rompertdreef 41, 5233 ED 's-Hertogenbosch  
Tel.: 073-6427411 Fax: 073-6428822  
www.kwaliteitenspel.nl email: gerrickp@xs4all.nl

Voor Vlaanderen:

CREARE Depuydt & Partners, Revinzestraat 102, 8820 Torhout  
Tel. & Fax: 050-679076 email: CREARE@belgacom.net

*Judith Kunen en Gerben Willemse* zijn beiden trainer/adviseur op het gebied van medezeggenschap en teamontwikkeling.

*Peter Gerrickens en Marijke Verstege* ontwikkelen kaartspellen voor training, opleiding en persoonlijke ontwikkeling en leren anderen daarmee te werken.

© 2005 Peter Gerrickens, Marijke Verstege, Judith Kunen en Gerben Willemse.  
ISBN 97890-74123-143, NUR 780