

DE REGELS VAN HET KWARTETSPEL

Een kwartet is een setje van vier kaarten over een bepaald aspect van communicatie, bijvoorbeeld Vragen, Luisteren of Emotionele intelligentie. Het doel van het spel is zoveel mogelijk setjes van vier kaarten te krijgen. Het spel kan met minimaal drie mensen worden gespeeld. Een maximum is er niet, maar bij meer dan zes deelnemers kan het erg lang duren voor u een kwartet bij elkaar hebt. Vier of vijf spelers is het prettigst.

Schud de kaarten goed en deel ze allemaal op. De speler die naast de 'uitdeler'

zit (rechtsom draaiend), mag als eerste beginnen. Misschien hebt u na het uitdelen van de kaarten al een setje van vier in uw handen, dan is het toeval u goed gezind. Leg dat setje open voor u op tafel. Als u de beurt hebt, vraagt u aan één van de andere spelers een kaart die bij u ontbreekt om een kwartet te maken. Heeft die ander hem, dan krijgt u de kaart en mag u opnieuw een kaart vragen. Daar mag u mee doorgaan tot iemand de gevraagde kaart niet heeft. Dan is die speler aan de beurt.

HET KAN OOK ANDERS

U kunt dit spel ook spelen om uw communicatievaardigheden te vergroten, d.w.z.:

- om de verschillende vormen en aspecten van communicatie bij uzelf en anderen te herkennen en benoemen
- om ze zelf te kunnen uitvoeren
- om te zien wat het effect is.

Hieronder een paar ideeën.

1. Eerst zeggen, dan doen

U pakt één van de kaarten die u in uw hand hebt. U leest voor wat er op de kaart staat. Vervolgens voert u -op uw eigen manier- uit wat er op de kaart staat. U hebt bijvoorbeeld van het setje Houding de kaart Agressief. U probeert dan zelf een agressieve houding uit te beelden. U kunt natuurlijk het voorbeeld van de kaart gebruiken, maar het is spannender (en leerzamer) als u een eigen voorbeeld bedenkt. Als u dat hebt

gedaan, legt u de kaart voor u neer en is de volgende aan de beurt.

Op deze manier valt er niets te winnen, maar wel veel te leren.

Aan het eind van het spel hebt u het gedrag van alle kaarten (52 stuks) een keer gezien.

2. Niet goed, kaart terug

Als bij 1, maar nu moet u het ook goed doen naar het oordeel van uw medespelers. Zij moeten u dus ook agressief vinden. Het is niet van belang of u agressief bedoelde te zijn; de anderen moeten uit wat ze van u zien, horen of merken opmaken dat u agressief bent. Als ze vinden (met argumenten!) dat u niet agressief overkomt, moet u uw kaart in het midden leggen. Daar komt dan een stapeltje te liggen van kaarten die niet goed zijn uitgebeeld. Als iedereen zijn/haar kaarten kwijt is, begint u om beurten met het stapeltje in het midden.

3. Raden maar

U meldt van welk setje u een kaart hebt, maar u zegt niet wat er op de kaart staat (dus niet: 'Ik heb van Non-verbaal: Lichaamshouding'). Vervolgens doet u iets waaruit moet blijken wat er op uw kaart staat. De anderen moeten dan raden welke kaart u hebt.

Bij 2 kan iemand nog denken: 'Hij bakt er niets van, maar hij bedoelt het zo goed, dus laat hem die kaart nou maar houden'. Dat kan bij 3 niet: als de kaart niet wordt geraden, bent u hem kwijt!

4. Feedback 1

Als bij 3, maar als de kaart goed is geraden moet u feedback krijgen in de vorm van een big-MAC (zie het setje Feedback), bijvoorbeeld:

- 'Goed zeg, zoals jij een bek trekt!'
- 'Ik zou het nog mooier vinden als je ook je stem zou hebben aangepast.'
- 'Maar aan je gezicht was het al duidelijk te zien, schitterend!'

Geef de feedback niet als betweter, bewonderaar of psycholoog (zie ook hiervoor het setje Feedback)! Aan dat soort feedback hebben uw medespelers niet veel. Zij gaan zich er alleen maar aan ergeren.

5. Opdrachten van de stapel

U kunt het spel ook spelen door alle kaarten geschud op een stapeltje in het midden te leggen. Iedere speler haalt er op zijn beurt een kaart af en beeldt uit wat erop staat. Als een van de andere spelers goed raadt welke kaart u in uw hand hebt, mag u die kaart houden en is de volgende aan de beurt. Als ze het niet raden, legt u de kaart naast het eerste stapeltje. Is dit stapeltje op, dan gaat u

verder met het niet geraden stapeltje tot ook dit op is. Degene met de meeste kaarten heeft gewonnen (is de beste communicator!).

6. Feedback 2

De kaarten liggen op een stapeltje. U neemt er een vanaf en geeft die aan degene waarvan u vindt (of verwacht) dat die persoon heel goed is in het uitvoeren van wat er op de kaart staat (bijvoorbeeld Luisteren). U kunt ook afspreken de kaart te geven aan iemand waarvan u vindt dat die de meeste vooruitgang kan boeken met wat er op de kaart staat. Als degene die u hebt uitgekozen de opdracht naar de mening van de anderen ook inderdaad goed uitvoert, dan krijgt u beiden een punt. Weet u niemand, dan legt u de kaart op het stapeltje terug voor de volgende speler. Weet niemand de kaart 'weg te geven', dan gaat u door met de volgende kaart. De kaarten die aan het einde overblijven, bespreekt u met elkaar. Degene met de meeste punten is de winnaar.

Al doende leert men

Bij deze manieren van spelen wint u niet omdat u het beste kunt onthouden wie welke kaarten heeft, maar omdat u de beste communicator bent. En als u dat (nog) niet bent, kunt u misschien door dit spel een goede communicator worden. De feedback van de anderen kan u daarbij helpen. Veel plezier bij het spelen en experimenteren.

©: Dirk Jan Schroor

Vormgeving: M/V Ontwerpers, Nijmegen

Grafische productie: Tailormade, Buren

Uitgeverij Thema, Zaltbommel