

SPEELWIJZE KWALITEITENSPEL *PLUS*

Versie in eenvoudig Nederlands



Kwaliteitenspel PLUS is een vereenvoudigde versie van het Kwaliteitenspel en is bestemd voor mensen die begrippen zoals 'flexibel', 'ambitieuw' of 'toegewijd' niet kennen. Ook is dit spel geschikt voor kinderen vanaf 9 jaar.

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

Het spel bestaat uit drie groepen kaarten:

1. **Kwaliteiten** (59 kaarten). Dit zijn prettige eigenschappen, bijvoorbeeld 'betrouwbaar zijn', 'grappig zijn' of 'precies zijn'.
2. **Vervormingen** (54 kaarten). Dit zijn onprettige eigenschappen, bijvoorbeeld 'brutaal zijn', 'slordig zijn' of 'snel afgeleid zijn'.
3. **Voorwaarden** (23 kaarten). De vraag daarbij is: wat heb jij nodig om je kwaliteiten in te zetten of om te voorkomen dat je in je vervormingen terecht komt? Voorbeelden daarvan zijn: 'in jezelf geloven', 'je veilig voelen' of 'voldoende uitdaging'.

Ook zijn er per groep enkele blanco kaarten voor het geval je aanvullingen op het spel hebt.

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. Je meer bewust worden van je eigen kwaliteiten.

2. Feedback geven en ontvangen; vergelijking van je 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'. Pen en papier.
4. Speelduur: 45 - 60 min.

Werkwijze

1. Elke deelnemer ontvangt willekeurig 5 kaarten met kwaliteiten. De rest van de kaarten wordt blind op een stapeltje gelegd.
2. Als je aan de beurt bent, neem dan een extra kaart van het stapeltje. Van de 6 kwaliteiten die je nu hebt, moet je er een wegleggen, namelijk de kaart met de kwaliteit waarvan je vindt dat die het minst goed bij je past. Je kunt met deze kaart twee dingen doen:
 - a. De kaart open voor een andere 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.
 - 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. Ga hiermee door totdat het stapeltje kaarten op is. Geleidelijk aan passen de 5 kwaliteiten die je in je handen hebt steeds beter bij jou.
4. Leg de kaarten die je in je handen hebt open op tafel en vergelijk ze met de kaarten die voor je liggen (vergelijking van je zelfbeeld met het beeld dat anderen van je hebben). Maak daar eventueel een foto van. Bespreek met elkaar de dingen die opvallen. Welke kaart vond je het leukst om te ontvangen?
5. Maak op basis van de kwaliteiten die je zelf gekozen hebt, de kwaliteiten die je ontvangen hebt en de overige kwaliteiten in het spel, een lijstje van de 8 kwaliteiten die jou het best beschrijven.

Opmerking

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

Ontleend aan: De Magische Verbinding, Salvatore Cantore, 1988

SPELVORM 2: ELKAARS KWALITEITEN INSCHATTEN

Doelen

1. Je 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 - 8.
3. Nodig: de kaarten 'kwaliteiten'. Pen en papier
4. Speelduur: 30 - 60 min.

Werkwijze

1. Leg de kaarten open op tafel.
2. Noteer 8 kwaliteiten die je bij jezelf vindt passen. Laat 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. Voorkom dat je ziet welke kaarten de anderen hebben gekozen door allemaal met je rug naar de tafel te gaan zitten en dan om de beurt de kaarten van je lijstje eruit te halen. Als meerdere spelers dezelfde kwaliteiten hadden opgeschreven, kunnen deze kwaliteiten al door een vorige speler bij de stapel zijn gedaan. De overige kaarten worden opzij gelegd.
4. De spelers nemen om de beurt een kaart van het stapeltje en laten deze zien. Iedereen probeert in te schatten welke medespeler deze kwaliteit op zijn of haar lijstje heeft staan. Vertel ook waarom je dat denkt. Een juiste inschatting levert 10 punten op.
5. 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 de winnaar.

SPELVORM 3: KWALITEITEN EN VERVORMINGEN VAN EEN ORGANISATIE

Doel

Bespreken hoe je tegen je eigen organisatie aankijkt.

Randvoorwaarden

1. De spelers werken bij dezelfde organisatie.
2. Aantal spelers: 3 - 12.
3. Nodig: de kaarten 'kwaliteiten' en 'vervormingen'.
4. Speelduur: 30 - 60 min.

Werkwijze

1. Leg de kaarten 'kwaliteiten' en 'vervormingen' gescheiden van elkaar open op tafel. Verwijder de kaarten met omschrijvingen die niet van toepassing kunnen zijn op een organisatie.
2. Kies een of twee kwaliteiten en een of twee vervormingen uit die jij typerend vindt voor de organisatie waar je voor werkt. Als de organisatie heel groot is, richt je dan alleen op de vestiging of afdeling 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. Deze spelvorm breekt het ijs bij het praten over de organisatie. Als er (veel) onvrede is over het functioneren van de organisatie, komt dit bij deze spelvorm gemakkelijk boven tafel. Het is daarom zinvol om van tevoren te bedenken wat je gaat doen als dat het geval is.

SPELVORM 4: EIGEN KWALITEITEN EN VERVORMINGEN

Doelen

1. Een helder beeld krijgen van je eigen kwaliteiten en vervormingen.
2. Inzicht krijgen in de samenhang tussen kwaliteiten en vervormingen.
3. Inzicht krijgen in de voorwaarden die voor jou belangrijk zijn om je kwaliteiten optimaal te benutten.

Randvoorwaarden

1. Speel deze spelvorm bij voorkeur met een gesprekspartner of coach.
2. Aantal spelers: 1 of 2. Bij 2 spelers sta je om de beurt centraal.
3. Nodig: het gehele spel.
4. Speelduur: 30 - 45 min.

Werkwijze

1. Neem de kwaliteiten. Kies de 8 kwaliteiten die jou op dit moment het beste beschrijven 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 neem je één voor één de kwaliteiten eruit die het minst bij jou passen, totdat je er 8 overhoudt.
2. Neem de vervormingen. Kies de 8 vervormingen waar je op dit moment het meeste last van hebt en leg deze in een horizontale rij voor je neer, onder de kwaliteiten. Volg dezelfde aanpak als bij stap 1.
3. Bespreek het resultaat.
 - 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 deze kaarten bij elkaar.
4. Leg de kaarten 'voorwaarden' open op tafel en beantwoord de volgende vragen:
 - a. Welke voorwaarde(n) heb je nodig om je kwaliteiten in te kunnen zetten? Neem de kaart(en) en geef een toelichting.
 - b. Welke voorwaarde(n) heb je nodig om te voorkomen dat je in je vervormingen terecht komt? Neem de kaarten en geef een toelichting.
 - c. Wat valt je op als je de resultaten van a en b met elkaar vergelijkt?
 - d. Wat kun jij zelf doen om ervoor te zorgen dat aan de voorwaarden onder a en b zoveel mogelijk wordt voldaan?
5. 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 vindt men het lastig om uit meer dan 50 kaarten er 8 te kiezen, omdat men dan teveel informatie tegelijk moet verwerken. Leg in dat geval de kaarten per 4 of 5 op tafel en laat de speler daar de kaart uit kiezen die het beste bij hem past. Op deze manier kom je tot een eerste selectie. Van daaruit kun je dan verder selecteren totdat je op 8 uitkomt.

TOELICHTING

Het uitgangspunt bij kwaliteiten is dat ze positieve effecten hebben voor de persoon zelf en voor de omgeving. Voorwaarde daarbij is wel dat ze op het juiste moment worden ingezet.

Vervormingen hebben meestal negatieve effecten: er zitten scherpe kanten aan. Ze kunnen het contact met de omgeving verstoren. Dit is symbolisch weergegeven op de kaarten met vervormingen. Op de kaarten met kwaliteiten staat de afbeelding van een regenboog. De verschillende kleuren symboliseren de verschillende kwaliteiten die mensen kunnen hebben.

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

Hetzelfde nummer op de kaarten 'kwaliteiten' en 'vervormingen' geeft overigens niet aan dat de betreffende kwaliteit en vervorming met elkaar samenhangen.

HANDLEIDING KWALITEITENSPEL

Om als docent, trainer, coach of manager goed met het Kwaliteitenspel *PLUS* te kunnen werken, is de 'HANDLEIDING KWALITEITENSPEL' (ISBN 97890-74123-037) samengesteld. In deze handleiding zijn 20 spelvormen beschreven. Enkele toepassingsmogelijkheden zijn: samenwerking in teams, het geven van feedback, bewustwording van de eigen sterke en/of minder sterke kanten, functioneringsgesprekken, loopbaanplanning en individuele begeleiding.

Het werken met de vervormingen is niet zonder risico, zeker als je de spelers elkaar feedback laat geven. Als je van plan bent om dit te doen, raadpleeg dan eerst de Handleiding Kwaliteitenspel. Je vindt daarin instructies en tips om er veilig en effectief mee te werken.

In het boek '*KWALITEITEN - een verfrissende kijk op eigen-aardigheden*' (ISBN 97890-74123-020) van Peter Gerrickens wordt dieper ingegaan op het onderwerp kwaliteiten.

TRAINING

Als je vertrouwd wilt raken met de mogelijkheden van het Kwaliteitenspel *PLUS* of onze andere spellen, raden wij je aan om een training bij ons te volgen (via open inschrijving of in-company). Je oefent met (nieuwe) spelvormen en je ontvangt tips om de spellen optimaal te gebruiken in je eigen situatie. Voor meer informatie hierover kun je onze website raadplegen (www.kwaliteitenspel.nl).

ANDERE SPELLEN

Het Kwaliteitenspel *PLUS* maakt deel uit van een serie van in totaal 18 kaartspellen. Onze spellen zijn heel geschikt als **relatiegeschenk**. Meer informatie kun je vinden op www.kwaliteitenspel.nl. Daar kun je ook deze spelregels downloaden.

De spellen zijn uitgegeven door en verkrijgbaar bij:

Gerrickens | *training & advies*
Rompertdreef 41, 5233 ED 's-Hertogenbosch
Tel.: 073-6427411 www.kwaliteitenspel.nl

Voor Vlaanderen:

CREARE Depuydt & Partners
Revinzestraat 102, 8820 Torhout
Tel. : + 32 (0) 497324426 www.CREAREpartners.com

© 2012 Peter Gerrickens & Marijke Verstege, 's-Hertogenbosch.

Achtste druk 2023. ISBN 97890-74123-259. NUR 780.
Kwaliteitenspel ® is een gedeponeerd handelsmerk.