

SPEELWIJZE INSPIRATIESPEL

De bedoeling van het Inspiratiespel is mensen met elkaar in gesprek te brengen over hetgeen hen inspireert, van binnen uit motiveert. Of het spel ook inspirerend is om te spelen, is niet op voorhand te zeggen: inspiratie laat zich immers niet op commando tevoorschijn roepen! Het Inspiratiespel bestaat uit 140 kaarten, verdeeld over vier groepen. Ook is er per groep een lege kaart, voor het geval jezelf of je medespelers een aanvulling hebben. De groepen zijn:

1. **Activiteiten** (symbool: lampje; 56 stuks). Deze kaarten helpen bij het vinden van een antwoord op vragen als: Waar ben ik graag mee bezig? Waar haal ik energie uit?
2. **Inspiratiebronnen** (symbool: vlammetje; 17 stuks). Deze kaarten helpen bij het vinden van een antwoord op vragen als: Waar haal ik mijn inspiratie vandaan? Wat helpt mij in contact te komen met mijn inspiratie?
3. **Voorwaarden** (symbool: blaadje; 37 stuks). Deze kaarten helpen bij het vinden van een antwoord op de vraag: Wat heb ik nodig om effectief en prettig te kunnen functioneren in een werksituatie? De werkgever heeft vaak invloed op deze voorwaarden.
4. **Belemmeringen** (symbool: hekje; 30 stuks). Deze kaarten helpen bij het vinden van een antwoord op de vraag: Welke gedachten remmen mij activiteiten die mij inspireren, te verwezenlijken? Het gaat om belemmerende overtuigingen. Dit zijn regelmatig terugkerende, krachtige denkpatronen die jou negatief beïnvloeden.

Je zou de verhouding tussen de afzonderlijke onderdelen van het spel en het begrip 'inspiratie' als volgt kunnen samenvatten: wil je geïnspireerd kunnen raken of blijven, dan is het van belang dat je activiteiten doet die je leuk vindt, dat aan de voor jou noodzakelijke voorwaarden wordt voldaan, dat jij jouw inspiratiebronnen volledig benut en dat je weinig last hebt van belemmeringen.

Met de vier groepen kan zowel afzonderlijk als in combinatie met elkaar worden gespeeld. In elk van de onderstaande spelvormen wordt met één groep gewerkt. Spelvormen waarbij de groepen ook worden gecombineerd, kun je vinden in de '*Handleiding Inspiratiespel*'.

SPELVORM 'ACTIVITEITEN'

Doelen

1. Elkaar (nog) beter leren kennen.
2. Nagaan hoe goed je kunt inschatten welke activiteiten de ander leuk vindt om te doen.

Randvoorwaarden

1. De spelers kennen elkaar.
2. Aantal spelers: 2.
3. Nodig: de kaarten 'activiteiten'.

4. Speelduur: 40 – 60 min.

Werkwijze

1. De kaarten 'activiteiten' worden open op tafel gelegd.
2. Noteer maximaal 10 activiteiten die je in het algemeen heel leuk vindt om te doen. Kijk bij het kiezen dus niet alleen naar je huidige werk. Laat de ander niet zien wat je op jouw lijstje schrijft. Geef een rangorde aan, te beginnen met de activiteit die je het leukst vindt om te doen.
3. Noteer maximaal 10 activiteiten waarvan je denkt dat de ander die leuk vindt om te doen. Geef indien mogelijk ook een rangorde aan, te beginnen met die activiteit waarvan je verwacht dat de ander die het leukst vindt om te doen.
4. Bespreek om de beurt elkaars resultaat. Jij begint. Pak de kaarten met activiteiten die je bij stap 2 voor jezelf heeft opgeschreven en leg die in rangorde voor je neer. Vervolgens vertelt je medespeler welke activiteiten hij of zij bij stap 3 voor jou heeft opgeschreven. De medespeler legt de kaarten die niet op jouw lijstje stonden, maar die hij wel voor jou had opgeschreven, voor zich neer. Leg de kaarten die op beide lijstjes voorkwamen in een rij tussen jullie in. Hoe groter het aantal kaarten in deze rij, des te beter de medespeler jou kan inschatten.
5. Bespreek nu het resultaat. Doe dat als volgt:
 - a. Je geeft per kaart een toelichting op de rij met activiteiten die je voor jezelf hebt gekozen. Geef beiden een toelichting op de rij die tussen jullie in ligt. Je medespeler geeft een toelichting op de rij kaarten die voor hem of haar ligt.
 - b. Bespreek de gemaakte keuzes. Daarbij kan het zowel gaan over de inhoud van een activiteit als om de rangorde ervan.
 - c. Tel de kaarten die in de rij tussen jullie in liggen en bekijk de rangorde ervan. Wat is jullie conclusie over de mate waarin jullie elkaar in dit opzicht kennen?
 - d. Herhaal stap a t/m c voor je medespeler.

SPELVORM 'INSPIRATIEBRONNEN'

Doelen

1. Spelers meer bewust laten worden van hun inspiratiebronnen.
2. Elkaar (nog) beter leren kennen.

Randvoorwaarden

1. De spelers kennen elkaar.
2. Aantal spelers: 2 – 8.
3. Nodig: de kaarten 'inspiratiebronnen'.
4. Speelduur: 30 – 60 min.

Werkwijze

1. Leg de kaarten 'inspiratiebronnen' open op tafel.
2. Pak er om de beurt een uit waarover je zelf iets wilt vertellen of waarover je een ander iets wilt vragen. Dat kan bijvoorbeeld met behulp van een of meer van de volgende vragen:
 - a. Wat houdt deze inspiratiebron voor jou in?
 - b. Waar en hoe vaak kom je deze inspiratiebron tegen?
 - c. Wat is het effect van de inspiratiebron op jou?
 - d. Breng je hetgeen jou raakt in de door jou gekozen inspiratiebron ook zelf tot uitdrukking in werk of privé? Zo ja, op welke manier? Zo nee, waarom niet?
3. Als de betreffende kaart besproken is, pakt de volgende speler een kaart. Dit kan ook een kaart zijn die al eerder door een ander besproken is. Ga door totdat alle relevante inspiratiebronnen besproken zijn. Wat is jullie conclusie?

SPELVORM 'VOORWAARDEN'

Doelen

1. Inzicht krijgen in de voorwaarden die nodig zijn om gemotiveerd te kunnen werken.
2. Elkaar (nog) beter leren kennen.

Randvoorwaarden

1. De spelers hoeven elkaar niet te kennen.
2. Aantal spelers: 2 – 6.
3. Nodig: de kaarten 'voorwaarden'.
4. Speelduur: 30 – 60 min.

Werkwijze

1. Leg de kaarten 'voorwaarden' open op tafel.
2. Noteer maximaal 8 voorwaarden die voor jou belangrijk zijn om gemotiveerd te kunnen werken in je huidige functie. Geef indien mogelijk ook de volgorde van belangrijkheid aan.
3. Om de beurt staat je centraal. Neem de kaarten met voorwaarden die op je lijstje staan en leg deze in de door jou gekozen volgorde van belangrijkheid op een rij. Geef een toelichting op je keuze. Vertel ook aan welke voorwaarden (gedeeltelijk) wordt voldaan en aan welke niet. Wat is het effect daarvan op jou? De andere spelers kunnen hierover vragen stellen. Leg tenslotte de gekozen kaarten weer terug, zodat een ander ze kan pakken.
4. Als iedereen aan de beurt is geweest: Zijn er belangrijke verschillen tussen jullie in de keuze van de voorwaarden of de mate waarin daaraan wordt voldaan?

SPELVORM 'BELEMMERINGEN'

Doelen

1. Het bespreken van de eigen belemmerende overtuigingen.
2. Elkaar (nog) beter leren kennen.

Randvoorwaarden

1. De spelers hoeven elkaar niet te kennen.
2. Aantal spelers: 2 – 8.
3. Nodig: de kaarten 'belemmeringen'.
4. Speelduur: 30 – 60 min.

Werkwijze

De belemmeringen vormen het meest confronterende deel van dit spel. Voor veel mensen is er behoorlijk wat moed voor nodig om aan zichzelf én aan anderen toe te geven dat ze dergelijke gedachten hebben. Echter, belemmeringen zijn vaak wel een zwaarwegende drijfveer voor het gedrag van mensen. Het is dus belangrijk ze te kennen en te benoemen. Door ze bekend te maken lost de zwaarte ervan vaak al gedeeltelijk op.

1. Leg de kaarten 'belemmeringen' open op tafel.
2. Noteer maximaal 3 belemmeringen waar je bij jezelf het meeste last van hebt. Schrijf er ook bij in welke situatie dat het geval is en wat het effect op jou is.
3. Om de beurt sta je centraal. Leg de gekozen kaarten voor je neer en geef een toelichting op je keuze. De anderen kunnen hierover vragen stellen. Hoe zou je kunnen omgaan met je belemmeringen? Geef elkaar tips. Leg de gekozen kaarten terug.
4. Als iedereen aan de beurt is geweest: Wat zijn jullie conclusies?

HANDLEIDING INSPIRATIESPEL

Het Inspiratiespel is heel geschikt voor gebruik in werksituaties. Om als docent, trainer, coach of manager goed met het spel te kunnen werken, is het zeer raadzaam de ringband '*Handleiding Inspiratiespel*' (ISBN 97890-74123-068) te bestuderen. In deze handleiding vind je

25 spelvormen en de benodigde instructies om het spel veilig en effectief te kunnen toepassen. Voorbeelden van toepassingsmogelijkheden zijn: bewustwording van hetgeen iemand inspireert, icebreaker in trainingen, samenwerken in teams, functioneringsgesprekken, loopbaanplanning en coaching. Bij de meeste spelvormen zijn vervolgo opdrachten opgenomen om dieper op de materie in te gaan.

Tevens bevat deze handleiding de **Motivatiematrix**. Met dit instrument kun je in één

oogopslag zowel aflezen wat iemand nodig heeft om gemotiveerd te kunnen werken, als ook de mate waarin daar in de huidige werksituatie aan wordt voldaan.

TRAININGSDAG

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

ANDERE SPELLEN

Het Inspiratiespel maakt deel uit van een serie van in totaal 14 kaartspellen. Dit spel is ook leverbaar in het Frans, Duits en Engels.

Onze spellen zijn ook 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. & Fax: 050-679076 gsm: 0497324426 www.CREAREpartners.com

© 2002, Peter Gerrickens & Marijke Verstege, 's-Hertogenbosch.
Zesde gewijzigde druk 2010. ISBN 97890-74123-075. NUR 780
Inspiratiespel ® is een gedeponeerd handelsmerk.