

*Wij helpen mensen bij het ontdekken en ontwikkelen van wie ze in wezen zijn.
Daartoe geven wij kaartspellen en boeken uit en verzorgen wij trainingen.*

KAARTSPELLEN

voor training, coaching, management, onderwijs en privé

Onze kaartspellen nodigen je uit op speelse wijze met anderen in gesprek te gaan. Je kunt daarbij kiezen uit een aantal uiteenlopende onderwerpen. De volgende titels zijn bij ons (soms in meerdere talen) verkrijgbaar. Een overzicht kun je vinden op pagina 6 en 7.

- Vaardighedenspel + Handleiding Vaardighedenspel (p. 2)
- Inspiratiespel + Handleiding Inspiratiespel (p. 3)
- Waarden- en Normenspel + Handleiding Waarden- en Normenspel (p. 4)
- Kwaliteitspel / Kwaliteitspel *PLUS* + Handleiding Kwaliteitspel + boek 'Kwaliteiten' (p. 5)
- Gevoelswereldspel + Levenskunstspel (p. 8)
- Opvoedingsspel + Relatiespel (p. 9)
- Eigen Wijsheden Spel + boek 'Lichtpuntjes' (p. 10)
- Werkplezier Spel + Spel van Verlangens (p. 11)
- Keuzespel en Leer- en Ontwikkelingsspel (p. 12)
- Kennismakingsspel + Leiderschapsspel (p. 13)
- Lekker Blijven Werken Spel + Verborgene Kwaliteiten Spel (p. 14)

In de doosjes van de spellen zit een speluitleg met enkele spelvormen. Daarnaast zijn er bij vier spellen handleidingen ontwikkeld met een groot aantal spelvormen. Deze zijn bestemd voor professionele toepassingen door o.a. trainers, docenten, coaches, managers en hulpverleners. De handleidingen bevatten tevens vervolgoopdrachten, praktische tips en mogelijkheden om de spellen met elkaar te combineren.

De spellen zijn ook heel geschikt als relatiegeschenk. Verras je cursisten, medewerkers of zakenrelaties er eens mee! De **kortingsregeling** kun je vinden op onze website.

TRAININGEN

Je kunt bij ons trainingen van een halve dag volgen om (meer) ervaring op te doen in het werken met de spellen. Deze trainingen bieden wij zowel aan via open inschrijving als in-company. Meer informatie kun je vinden in de brochure 'trainingen' of op onze website.

Gerrickens | training & advies
Rompertdreef 41
5233 ED 's-Hertogenbosch
tel: 073 – 642 74 11
email: info@kwaliteitspel.nl
www.kwaliteitspel.nl

voor Vlaanderen:

CREARE Depuydt & Partners
Revinzestraat 102, 8820 Torhout
tel. +32 (0) 497324426
email: info@crearepartners.com
www.CREAREpartners.com

VAARDIGHEDENSPEL

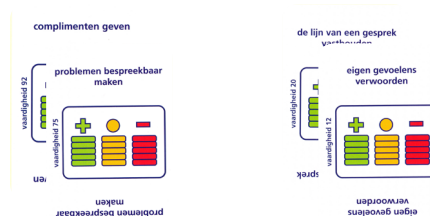
Met dit spel kun je op speelse wijze nagaan of je over de juiste vaardigheden beschikt om de omgang met anderen zo prettig en effectief mogelijk te maken. Het Vaardighedenspel helpt je een antwoord te vinden op vragen als:

- Welke vaardigheden vind ik belangrijk en in welke mate beheers ik die?
- Hoe beoordelen anderen mijn vaardigheden?
- Welke vaardigheden wil ik me meer eigen maken?

De vaardigheden zijn verdeeld in 16 groepen of competentiegebieden: communicatie, samenwerken, zelfmanagement, leidinggeven, coachen, klantgerichtheid, feedback, assertiviteit, conflicthantering en onderhandelen, time-management, stressmanagement, probleemoplossing, besluitvorming, presenteren, omgaan met informatie en verandermanagement.

Het Vaardighedenspel kan in nagenoeg alle werk- en privésituaties worden gebruikt als een hulpmiddel om het functioneren van mensen en de wijze van communiceren te bespreken.

ISBN: 978-90-74123-044 € 32,95 (incl. BTW)



HANDLEIDING VAARDIGHEDENSPEL

Deze ringband bevat 30 spelvormen die met het spel kunnen worden gespeeld. Voorbeelden van toepassingsmogelijkheden zijn: bewustwording van de eigen manier van communiceren, loopbaanplanning, icebreaker in trainingen, competentiegericht leren, coaching en het verbeteren van communicatie in teams.

Tevens bevat deze handleiding de **Vaardighedenmatrix**. Met dit instrument kun je in één oogopslag zowel iemands arbeidsvreugde aflezen, als ook de mate waarin deze persoon over de gewenste vaardigheden beschikt.

ISBN: 978-90-74123-051 € 45,00 (incl. BTW)



Vaardighedenmatrix					
	hoogste	heel	gemiddeld	veel te weinig	niets
1	1	2	3	4	5
2	6	7	8	9	10
3	11	12	13	14	15

INSPIRATIESPEL

Dit spel helpt je bij het beantwoorden van de vraag: **Wat wil ik?**

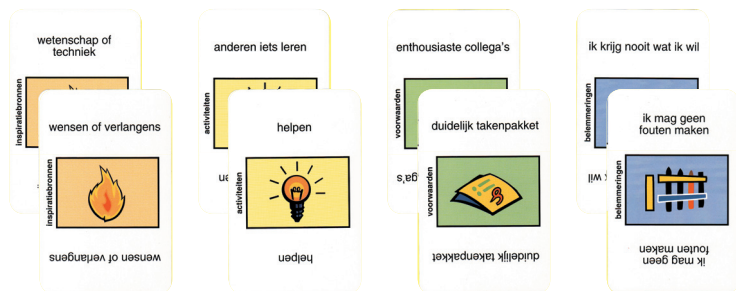
Het spel bestaat uit 140 kleurrijke kaarten, verdeeld over vier groepen:

- **Activiteiten.** Deze kaarten helpen na te denken over vragen als: Waar ben ik graag mee bezig? Waar krijg ik energie van? Voorbeelden zijn: verzorgen, anderen iets leren, onderzoeken of ontwerpen.
- **Inspiratiebronnen.** De kernvraag bij deze set kaarten is: Waar haal ik mijn inspiratie vandaan? Voorbeelden zijn: natuur, idealen, gevoelens, wetenschap of techniek.
- **Voorwaarden.** Hierbij gaat het om de vraag: Wat heb ik nodig om effectief en prettig te kunnen functioneren? Voorbeelden zijn: vrijheid, steun van anderen of resultaat zien.
- **Belemmeringen.** De centrale vraag hierbij is: Welke gedachten remmen mij, activiteiten die mij inspireren te verwezenlijken? Voorbeelden zijn: 'ik ben niet de moeite waard', 'ik wil geen hulp vragen' of 'anderen laten mij in de steek'.

Met bovenstaande groepen kan zowel afzonderlijk als in combinatie met elkaar worden gespeeld.

ISBN: 978-90-74123-075

€ 32,95 (incl. BTW)



HANDLEIDING INSPIRATIESPEL

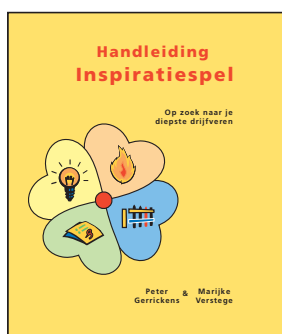
Deze ringband bevat 25 spelvormen die met het spel kunnen worden gespeeld. Voorbeelden van toepassingsmogelijkheden zijn: bewustwording van hetgeen iemand inspireert, icebreaker in trainingen, samenwerken in teams, functioneringsgesprekken, loopbaanplanning en coaching.

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.

Bij de meeste spelvormen zijn vervolgoopdrachten opgenomen om dieper op de materie in te gaan.

ISBN: 978-90-74123-068

€ 45,00 (incl. BTW)



Motivatiematrix					
	1	2	3	4	5
1	1	2	3	4	5
2	6	7	8	9	10
3	11	12	13	14	15

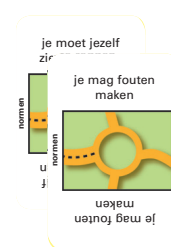
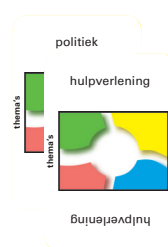
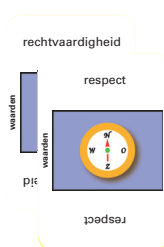
WAARDEN- EN NORMENSPEL

De bedoeling van dit spel is je met anderen in gesprek te brengen over waarden en normen. De kernvraag is: **Wat vind ik belangrijk?** Het spel bestaat uit 140 kleurrijke kaarten, verdeeld over drie groepen:

- **Waarden.** De centrale vraag bij deze kaarten is: Wat is voor mij als persoon of voor ons als organisatie richtinggevend voor ons handelen? Voorbeelden van waarden zijn: rechtvaardigheid, integriteit, duurzaamheid of solidariteit.
- **Thema's.** Deze kaarten geven terreinen weer waarop waarden concreet tot uitdrukking kunnen worden gebracht. Voorbeelden zijn: leidinggeven, opvoeding, media of politiek.
- **Normen.** De kernvraag hierbij is: Welke gedragsregels zijn gewenst of ongewenst in groepen? Voorbeelden van groepsnormen zijn: "je moet jezelf zien te redden" of "je mag fouten maken".

Met bovenstaande groepen kan zowel afzonderlijk als in combinatie met elkaar worden gewerkt.

ISBN: 978-90-74123-082 € 32,95 (incl. BTW)



HANDLEIDING WAARDEN- EN NORMENSPEL

Deze ringband bevat 20 spelvormen die met het spel kunnen worden gespeeld. Voorbeelden van toepassingsmogelijkheden zijn: bewustwording van eigen waarden en normen, samenwerken in teams, discussie over organisatie-waarden, bespreken en veranderen van groepsnormen, loopbaanplanning en coaching. Tevens bevat deze handleiding de **Normenmatrix**. Dit instrument is erg praktisch bij het bespreekbaar maken van groepsnormen. Je kunt hiermee nagaan welke normen wel of niet worden toegepast in een groep, en of deze normen al dan niet gewenst zijn om een groep optimaal te laten functioneren.

ISBN: 978-90-74123-099 € 37,50 (incl. BTW)



Normenmatrix		
	norm toegestaan	norm niet toegestaan
norm toegestaan	1	2
norm niet toegestaan	3	4

© 2004 Peter van der Vliet & Wim de Vries

KWALITEITENSPEL / KWALITEITENSPEL PLUS

Deze spellen helpen je meer inzicht te krijgen in de vraag: Wie ben ik? Door het spelen van het Kwaliteitspel / Kwaliteitspel PLUS kun je een antwoord vinden op vragen als:

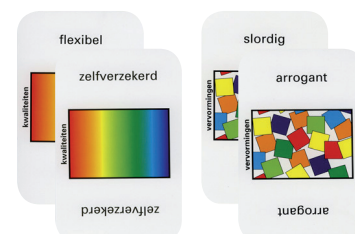
- Wat zijn mijn sterke en minder sterke kanten?
- Hoe zien anderen mij?
- Welke kwaliteiten wil ik ontwikkelen?

In beide spellen vind je twee sets kaarten met daarop karaktereigenschappen: kwaliteiten (bv. betrouwbaar of flexibel) en vervormingen (bv. slordig of arrogant).

Kwaliteitspel PLUS is een vereenvoudigde versie van het Kwaliteitspel. Daarbij is bijvoorbeeld 'flexibel' vervangen door 'niet moeilijk doen' of 'ambitieuze' door 'veel willen bereiken'. Ruim de helft van de begrippen uit het Kwaliteitspel zijn op deze manier vervangen door eenvoudige omschrijvingen. Daardoor is het spel heel geschikt om mee te werken bij mensen met niet zo'n grote woordenschat en ook bij kinderen vanaf 9 jaar. In het Kwaliteitspel PLUS vind je ook een set kaarten met voorwaarden: Wat heb je nodig om je kwaliteiten in te zetten? Voorbeelden daarvan zijn: 'in jezelf geloven' of 'je veilig voelen'.

Kwaliteitspel: ISBN: 978-90-74-123-013 € 29,95 (incl. BTW)

Kwaliteitspel PLUS: ISBN: 978-90-74-123-259 € 29,95 (incl. BTW)



HANDLEIDING KWALITEITENSPEL

Deze ringband bevat 20 spelvormen die met het Kwaliteitspel kunnen worden gespeeld. Voorbeelden van toepassingsmogelijkheden zijn: het geven van feedback, samenwerking, coaching en functioneringsgesprekken. Tevens zijn bij de meeste spelvormen vervolgoedragen opgenomen, vaak gekoppeld aan het boek 'Kwaliteiten'.

ISBN: 978-90-74123-037 € 31,50 (incl. BTW)



KWALITEITEN een verfrissende kijk op eigen-aardigheden

Dit praktische en heldere boek is bedoeld om mensen te helpen hun eigen kwaliteiten optimaal te benutten. Het is niet alleen uitermate geschikt voor zelfstudie en voor gebruik in trainingen en opleidingen, maar ook als ondersteuning bij het werken met het Kwaliteitspel.

Onderwerpen die in dit boek aan bod komen zijn o.a.: kwaliteiten in de knel, weerstand, karakterstructuren, latente kwaliteiten opsporen, omgaan met vervormingen, bezieling en visie.

ISBN: 978-90-74123-020 € 24,95 (incl. BTW)



OVERZICHT TOEPASSINGEN SPELLEN

	INDIVIDUEEL				GROEPEN (2 of meer personen)				opm.
	1	2	3	4	5	6	7	8	
SPEL / SPELONDERDEEL	alleen (zonder coach)	coaching werk	coaching privé	loopbancocoaching	teams (samenwerking)	groepen werk/opleiding (kennen elkaar)	groepen werk/opleiding (kennen elkaar niet)	groepen privé	
Kwaliteitspel (PLUS)									
Kwaliteiten	+	+	+	+	+	+	+	+	(1)
Vervormingen	+	+	+	+	+	+	+/-	+	(1)
Voorwaarden (alleen PLUS)	+	+	+	+	+	+	+	+	(1)
Verborgten Kwaliteiten Spel									
Vragen	+	+	+	+	+	+	+	+	
Belemmeringen	+	+	+	+	+	+	+/-	+	
Vaardighedenspel	+	+	+/-	+	+	+	+	+/-	(1)
Inspiratiespel									
Inspiratiebronnen	+/-	+	+	+	+	+	+/-	+	(1)
Activiteiten	+	+	+/-	+	+	+	+	+	(1)
Voorwaarden	+	+	-	+	+	+	+	-	(1)
Belemmeringen	+	+	+	+	+	+	+/-	+	(1)
Waarden- en Normenspel									
Waarden	+	+	+	+	+	+	+	+	(1)
Thema's	-	-	-	-	+	+	+	+	(1, 2)
Normen	+/-	+	+/-	-	+	+	+	+/-	(1)
Gevoelswereldspel									
Prettige gevoelens	+	+	+	+/-	+	+	+	+	
Onprettige gevoelens	+	+	+	+/-	+	+	+	+	
Levensgebieden	+	-	+	-	-	-	-	-	(3)
Afbeeldingen	+	+	+	+/-	+	+	+	+	
Levenskunstspel									
Levensstijlen	+	+/-	+	+	+/-	+/-	+/-	+	
Vragen	+	+/-	+	+/-	+/-	+/-	+/-	+/-	
Model voor Levenskunst©	+/-	+	+	+/-	-	-	-	-	
Afbeeldingen	+	+/-	+	+/-	+/-	+/-	+/-	+/-	
Eigen Wijsheden Spel									
Citaten	-	-	-	-	+	+	+	+	
Vragen	+/-	+/-	+/-	-	+	+	+/-	+	
Uitgangspunten	+	+	+	-	+	+	+	+	
Vaardigheden	+	+	+	-	+	+	+	+	
Gebeurtenissen	+/-	+/-	+	-	+/-	+/-	+/-	+	
Leer- en Ontwikkelingsspel									
Leermotieven	+	+	+/-	+	+	+	+	-	
Manieren van leren	+	+	+/-	+	+	+	+	-	
Leervaardigheden	+	+	+/-	+	+	+	+	-	
Leervoorwaarden	+	+	+/-	+	+	+	+	-	
Leerbelemmeringen	+	+	+/-	+	+	+	+	-	

	INDIVIDUEEL				GROEPEN (2 of meer personen)				opm.
	1	2	3	4	5	6	7	8	
	alleen (zonder coach)	coaching werk	coaching privé	loopbaancoaching	teams (samenwerking)	groepen werk/opleiding (kennen elkaar)	groepen werk/opleiding (kennen elkaar niet)	groepen privé	
SPEL / SPELONDERDEEL									
Relatiespel									
Gedragskaarten	+	+	+	-	+	+	+	+	
Verbindingskaarten	+	+	+	-	+/-	+/-	+/-	+	
Kennismakingsspel	-	-	-	-	+	+	+	+	
Werkplezier Spel									
Werkmotieven	+/-	+	-	+	+	+	+	+/-	
Prettig gedrag	+/-	+	-	+/-	+	+	+	-	
Onprettig gedrag	+/-	+	-	+/-	+	+	+	-	
Spel van Verlangens									
Behoeften	+	+	+	+/-	+	+	+	+	
Effecten op gevoelens	+	+	+/-	-	-	-	-	+/-	
Effecten op gedrag	+	+	+/-	-	-	-	-	+/-	
Keuzespel									
Vragen en opdrachten	+	+	+	+	-	-	-	-	
Afbeeldingen	+	+	+	+	-	-	-	-	
Leiderschapsspel									
Aspecten van leiderschap	+	+	-	+/-	+	+	+	-	
Afbeeldingen	+	+	-	+/-	+	+	+	-	
Lekker Blijven Werken Spel									
Stellingen	+	+/-	-	+	-	+/-	+	+	
Vragen	+	+/-	-	+	-	+/-	+	+	
Afbeeldingen	+	+/-	-	+	-	+/-	+	+	

ALGEMENE OPMERKINGEN

1. Betekenis van de beoordelingen: het spel of spelonderdeel is heel geschikt (+), soms geschikt (+/-) of niet bruikbaar (-) voor deze toepassing.
2. Bij groepen geldt voor veel spelvormen dat het aantal deelnemers beperkt is tot max. 6 personen. Bij trainings- of opleidingsgroepen en teams betekent dit dat er vaak in subgroepen wordt gewerkt.

OPMERKINGEN BIJ SPELLEN OF SPELONDERDELEN

- (1) Alle spelvormen van dit spel kun je vinden in de betreffende handleiding (Kwaliteitenspel, Vaardighedenspel, Inspiratiespel, Waarden- en Normenspel). In het doosje van het spel zit een inlegvelletje met 3 of 4 spelvormen.
- (2) Alleen te gebruiken in combinatie met het spelonderdeel 'waarden'.
- (3) Alleen te gebruiken in combinatie met de spelonderdelen 'prettige gevoelens' en/of 'onprettige gevoelens'.

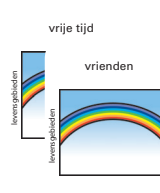
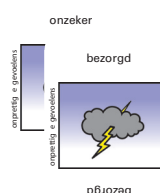
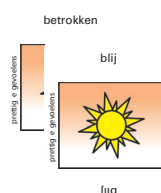
GEVOELSWERELDSPEL

De bedoeling van dit spel is je met anderen in gesprek te brengen over de wijze waarop je situaties, mensen of een organisatie ervaart. Als gevolg daarvan zul je je niet alleen bewuster worden van jezelf, maar zul je anderen ook beter gaan begrijpen. De centrale vraag is: Wat voel ik? Het spel bestaat uit 144 kleurrijke kaarten, verdeeld over vier groepen:

- **Prettige gevoelens.** Voorbeelden zijn: blij, trots, tevreden, veilig en gesteund.
- **Onprettige gevoelens.** Voorbeelden zijn: boos, bezorgd, onrustig, schuldig of beledigd.
- **Levensgebieden.** Deze kaarten vertegenwoordigen belangrijke aspecten van ons leven, die tevens een emotionele lading hebben. Voorbeelden zijn: vrienden, gezondheid, (on-) betaalde arbeid of zelfbeeld.
- **Afbeeldingen.** Hiermee kun je op basis van foto's met elkaar in gesprek gaan over gevoelens.

Met bovenstaande groepen kan zowel afzonderlijk als in combinatie met elkaar worden gespeeld. Dit spel is ook geschikt voor kinderen vanaf ongeveer 9 jaar.

ISBN: 978-90-74123-105 € 29,95 (incl. BTW)

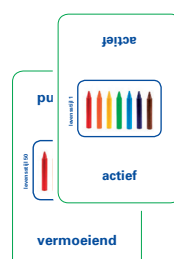


LEVENS Kunstspel

Hoe breng ik balans in mijn leven? Waar besteed ik mijn energie aan? Welke keuzes kan en wil ik maken? De bedoeling van dit spel is je een stap verder te helpen bij het vinden van een antwoord op deze vragen. Het spel is zeer geschikt voor coaching, (intervisie-) groepen en teams. Het spel bestaat uit 144 kaarten, verdeeld over vier groepen:

1. **Levensstijlen.** Op deze set kaarten vind je omschrijvingen die van toepassing kunnen zijn op het leven dat je nu leidt of zou willen leiden. Het gaat daarbij zowel om positief klinkende omschrijvingen zoals 'gezond', 'afwisselend' of 'zorgeloos', als om omschrijvingen met een negatieve klank, zoals bijvoorbeeld 'gestresst', 'eenzaam' of 'chaotisch'.
2. **Vragen.** Deze vragen kunnen je helpen bij het opsporen van (onbewuste) wensen met betrekking tot jouw manier van leven. Voorbeelden van vragen zijn: 'Welk levensmotto heb je?', 'Welke onderwerpen maken je vrolijk?' of 'Van welke gemaakte keuze heb je geen spijt?'.
3. **Model voor Levenskunst®.** Dit model kan je helpen bij het zoeken naar balans in je leven of bij het concreet invullen van het leven dat jij wenst. Het gaat er om een optimaal evenwicht te vinden tussen de volgende vier aspecten: eigen wensen, wensen van anderen, eigen mogelijkheden en beperkingen, mogelijkheden en beperkingen van de omgeving.
4. **Afbeeldingen.** Hiermee kun je op basis van foto's in gesprek gaan over je huidige leven of het leven dat je zou willen leiden.

ISBN: 978-90-74123-150 € 29,95 (incl. BTW)



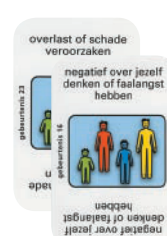
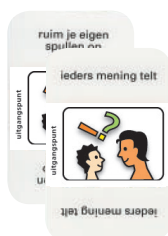
OPVOEDINGSSPEL

Dit spel helpt je bij het opvoeden van kinderen en jongeren. Als ouder kun je het spelen met je partner, kinderen of andere ouders. Ook is het geschikt voor iedereen die met kinderen of jongeren werkt of daarvoor wordt opgeleid. Het spel bestaat uit 144 kaarten, verdeeld over drie groepen:

1. **Uitgangspunten.** Deze geven richting aan de opvoeding en bepalen hoe je wilt handelen. Voorbeelden zijn: 'geef aandacht aan elkaar', 'ieders mening telt' of 'doe zelf wat je zelf kunt doen'.
2. **Vaardigheden.** Deze geven aan wat je moet kunnen als ouder of opvoeder. Voorbeelden zijn: 'beslissingen nemen', 'steun en geborgenheid bieden' of 'problemen op tijd bespreekbaar maken'. Vaardigheden bepalen mede of het je lukt je uitgangspunten ook daadwerkelijk in praktijk te brengen.
3. **Gebeurtenissen.** Hierbij gaat het om situaties die bij ouders en jongeren vaak emoties oproepen en die soms verstrekkende gevolgen kunnen hebben. Voorbeelden zijn: '(teveel) alcohol gebruiken', 'ruzie' of 'liefdesverdriet hebben'. De gekozen gebeurtenissen zijn gericht op jongeren vanaf 12 jaar.

ISBN: 978-90-74123-174

€ 29,95 (incl. BTW)



RELATIESPEL

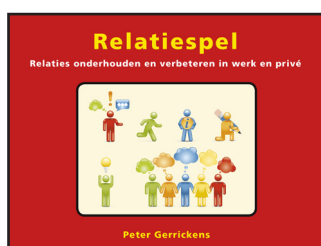
Dit spel is een hulpmiddel bij het onderhouden en verbeteren van relaties. Je kunt het zowel zakelijk (collega's, leidinggevenden of klanten) als privé (partner, familieleden, vrienden en bekenden) gebruiken. Het spel bestaat uit 112 kaarten, verdeeld over twee groepen.

1. **Gedragkaarten.** Hierbij gaat het om de vraag: Welk gedrag vind je belangrijk in de relatie met een ander? Voorbeelden daarvan zijn: 'iets over hebben voor elkaar', 'samen plezier maken', 'kennis en ervaring uitwisselen' of 'afspraken en beloftes nakomen'. De kwaliteit van een relatie wordt mede bepaald door de mate waarin de ander én jezelf het gewenste gedrag vertonen.
2. **Verbindingskaarten.** De vraag die hierbij centraal staat is: Wat verbindt ons met elkaar? Voorbeelden van verbindingen zijn: 'deel uitmaken van hetzelfde team', 'dezelfde manier van werken', 'elkaar goed aanvoelen' of 'gemeenschappelijke hobby's of interesses'.

Het uitgangspunt bij dit spel is dat de kwaliteit van een relatie door twee factoren wordt bepaald: het gedrag naar elkaar toe en de band die je met elkaar hebt, datgene wat je met elkaar verbindt. Beide factoren beïnvloeden elkaar. Gedrag is daarbij meer een momentopname, terwijl de band stabielere van aard is.

ISBN: 978-90-74123-181

€ 29,95 (incl. BTW)



EIGEN WIJSHEDEN SPEL

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

Het spel is geschikt voor allerlei soorten groepen, zowel in werk als privé. Je leert elkaar op een verrassende manier beter kennen.

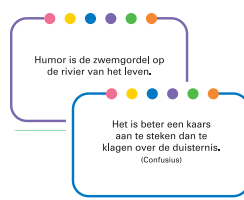
Het Eigen Wijsheden Spel bestaat uit 144 kaarten. Op de voorzijde van de kaarten staat een citaat, op de achterzijde een vraag, gekoppeld aan het citaat. In veel gevallen zul je alleen met de vragen of alleen met de citaten werken. De citaten zijn verdeeld over zes thema's: leiderschap, communicatie, zingeving, verandering, persoonlijke ontwikkeling en relaties. Per thema zijn er 20 - 25 kaarten.

Voorbeelden van citaten en vragen zijn:

- Het leukste dat je kunt worden is jezelf. *Wanneer vind jij het lastig jezelf te zijn?*
- Dwarsliggers houden de trein op de rails. *Wanneer lag jij wel eens dwars en waar leidde dat toe?*
- Als je niet durft te verdwalen, zul je nooit een nieuwe route vinden. *Wanneer ging jij jouw eigen weg?*

ISBN: 978-90-74123-143

€ 29,95 (incl. BTW)

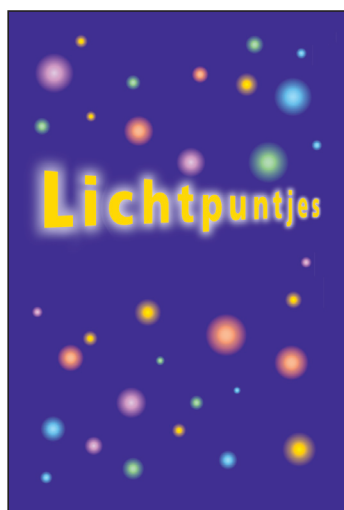


LICHTPUNTJES - levenswijsheid voor elk moment

Dit boek bevat ruim 1200 wijze, geestige en inspirerende citaten over uiteenlopende onderwerpen. Je kunt ze voor jezelf en voor anderen gebruiken als spiegel, wegwijzer of inspiratiebron. Een gedeelte van de citaten (34 stuks) is voorzien van een humoristische illustratie (zie onderstaand voorbeeld).

ISBN: 978-90-74123-112

€ 7,95 (incl. BTW)



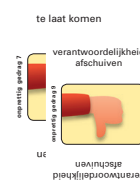
WERKPLEZIER SPEL

Heb je plezier in uw werk? Dat is een vraag die regelmatig wordt gesteld. Is je antwoord 'ja', dan is de kunst om dit zo te houden. Als je 'nee' zegt, is het zinvol na te gaan waar dat aan ligt en of je daar zelf iets aan kunt doen. In beide gevallen kan het Werkplezier Spel je daarbij helpen. Het spel is heel geschikt voor individuele coaching, loopbaanplanning, teambuilding, trainings- en opleidingsgroepen en intervisie. Het spel bestaat uit 170 kaarten, verdeeld over drie groepen:

1. **Werkmotieven.** Bij deze redenen om te werken kun je onderscheid maken tussen algemene motieven (bv. 'je nuttig voelen' of 'regelmaat in je leven hebben') en werkmotieven die te maken hebben met de huidige werksituatie (bv. 'een goede sfeer', of 'persoonlijke aandacht en begeleiding').
2. **Prettig gedrag.** De centrale vraag is: Wat kan ik doen om mijn eigen werkplezier en dat van anderen te vergroten? Voorbeelden daarvan zijn: 'je richten op de positieve kant van een situatie', 'je werkplek regelmatig opruimen' of 'positieve werkervaringen met collega's delen'.
3. **Onprettig gedrag.** Hierbij gaat het om de vraag: Welk gedrag van anderen of mezelf beïnvloedt mijn werkplezier en/of dat van anderen op een negatieve manier? Voorbeelden daarvan zijn: 'klagen', 'te hoge eisen stellen' of 'vervelende opmerkingen maken'.

ISBN: 978-90-74123-204

€ 32,95 (incl. BTW)



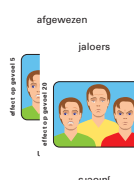
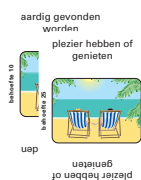
SPEL VAN VERLANGENS

Behoeften bepalen een groot deel van je gedrag. Je hebt daarbij niet alleen te maken met je eigen behoeften, maar ook met die van de mensen om je heen, en met de behoeften die je vanuit de samenleving worden opgedrongen. Zo wordt het leven een 'Spel van Verlangens', waarbij de centrale vraag is: Waar heb je nu echt behoefte aan? Het spel is heel geschikt voor coaching, uiteenlopende groepen, teams en intervisie. Het uitgangspunt bij dit spel is dat de mate waarin een behoefte al dan niet wordt vervuld, zowel invloed heeft op je gevoelens als je gedrag. Het spel bestaat uit 144 kaarten, verdeeld over 3 groepen:

- **Behoeften.** Deze kunnen heel uiteenlopend zijn, bijvoorbeeld: 'aandacht', 'luxe', 'ontspanning', 'ergens bij horen' of 'een gezond lichaam'.
- **Effecten op gevoelens.** We hebben hierbij gekozen voor onprettige gevoelens die het gevolg kunnen zijn van (deels) onvervulde behoeften. Voorbeelden zijn: 'afgewezen', 'jaloers' of 'ontevreden'.
- **Effecten op gedrag.** Behoeften die niet of slechts gedeeltelijk worden vervuld kunnen leiden tot allerlei vormen van ongewenst gedrag, bijvoorbeeld: 'veel of weinig eten', 'piekeren', 'klagen' of 'zichzelf wegcijferen'.

ISBN: 978-90-74123-211

€ 29,95 (incl. BTW)



LEER- EN ONTWIKKELINGSSPEL

De bedoeling van dit spel is een bijdrage leveren aan het zicht krijgen op en/of verbeteren van uiteenlopende leer- en ontwikkelingssituaties. Het gaat daarbij niet alleen over het leren in het kader van een opleiding, cursus of training, maar ook over leren op de werkplek en in het leven van alledag.

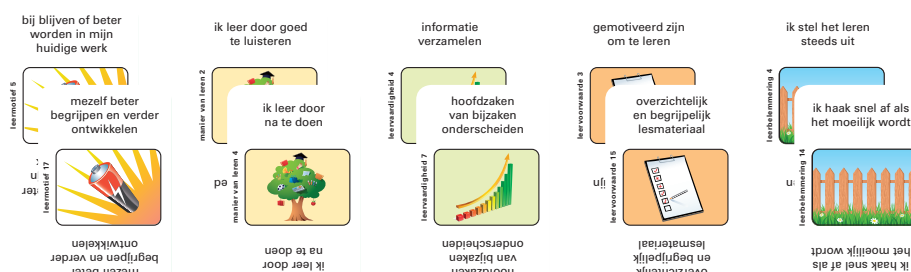
Het spel is bestemd voor iedereen die zich bezighoudt met of verantwoordelijk is voor het leerproces van anderen, bijvoorbeeld ouders, docenten, trainers, coaches, hulpverleners en managers.

Centraal in het spel staat de persoon die leert of zich ontwikkelt. Het uitgangspunt daarbij is dat er vijf factoren zijn die een rol spelen bij het scheppen van een optimale leersituatie:

1. **Leermotieven** (24 kaarten): Waarom leer ik?
2. **Manieren van leren** (19 kaarten): Hoe ga ik het liefste te werk bij het leren?
3. **Leervaardigheden** (51 kaarten): Wat moet ik kunnen om effectief te leren?
4. **Leervoorwaarden** (41 kaarten): Wie en wat heb ik nodig om prettig te leren?
5. **Leerbelemmeringen** (27 kaarten): Wie of wat belemmert mij bij het leren?

ISBN: 97890-74123-228

€ 29,95 (incl. BTW)



KEUZESPEL

De bedoeling van dit spel is je te helpen bij het maken van keuzes, zodat deze makkelijker gaan of van betere kwaliteit zijn. Het spel is ook bestemd voor professionals die anderen helpen bij het maken van keuzes. Het uitgangspunt bij dit spel is dat het stellen van de juiste vragen essentieel is bij het maken van keuzes. Centraal in dit spel staan 64 vragen en opdrachten rondom het maken van keuzes. Deze vragen zijn verdeeld over 7 categorieën:

1. **Verkenning** (bv: Wat wil je met deze keuze bereiken?).
2. **Informatie** (bv: Hoe betrouwbaar is de informatie die je verzameld hebt?).
3. **Waarden** (bv: Wat vind jij belangrijk in het leven? Wat betekent dat voor deze keuze?).
4. **Gevoelens** (bv: Welke gevoelens roepen de verschillende keuzemogelijkheden bij je op?).
5. **Motieven** (bv: Laat je je bij één van de keuzemogelijkheden beïnvloeden door gebeurtenissen uit het verleden?).
6. **Gevolgen** (bv: Bedenk bij elke keuzemogelijkheid: als ik dit kies, vind ik mezelf ...).
7. **Manieren van kiezen** (bv: Welke keuzemogelijkheid zou je kiezen als je met niemand rekening hoeft te houden?).

Naast de vragen en opdrachten bevat het spel ook een set van 29 kaarten met afbeeldingen.

Daarmee kun je op een meer associatieve en intuïtieve manier kijken naar de keuze waar je voor staat.

ISBN: 97890-74123-235

€ 29,95 (incl. BTW)



KENNISMAKINGSSPEL

Met behulp van het Kennismakingsspel leer je anderen op een verrassende manier (nog beter) kennen.

Het spel bestaat uit 56 kaarten (10 x 12 cm) met daarop een kleurenfoto en een bijpassende vraag.

De foto's zijn uitnodigend, humoristisch of prikkelend.

Het koppelen van een foto aan een vraag verhoogt de betrokkenheid bij de vraag en stimuleert de creativiteit.

De vragen zijn verdeeld over zes groepen:

- Jeugd & verleden, bijvoorbeeld: Wat deed je als kind graag dat je nu niet meer doet?
- Karakter & interesse, bijvoorbeeld: Wat vinden anderen aantrekkelijk aan jou?
- Doen & laten, bijvoorbeeld: Aan wie vraag je raad of advies?
- Motivatie & inspiratie, bijvoorbeeld: Waar krijg je energie van?
- Werk & loopbaan, bijvoorbeeld: Waar ben je trots op?
- Wensen & toekomst, bijvoorbeeld: Welke baan zou je ooit nog willen?

Het spel is niet alleen heel geschikt voor uiteenlopende werksituaties, maar ook voor de familie- of vriendenkring. Wanneer je elkaar al kent, kun je met dit spel nieuwe kanten van anderen ontdekken.

In de instructies bij het spel zijn vijf spelvormen beschreven.

ISBN: 978-90-74123-198

€ 24,95 (incl. BTW)



● Waar word jij vrolijk van?



● Wat vind jij lastig om te doen?

LEIDERSCHAPSSPEL

De bedoeling van dit spel is stil te staan bij het functioneren van leidinggevend.

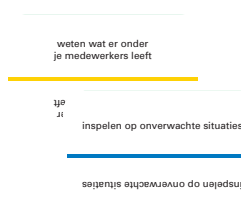
Het spel bestaat uit twee onderdelen:

1. **Omschrijvingen van aspecten van leiderschap** (75 kaarten). Deze aspecten (leiderschap is) zijn een mix van gedrag, houding en normen en zijn verdeeld over 6 onderwerpen:
 - Omgaan met waarden (bv. 'iedereen rechtvaardig behandelen').
 - Doelen en resultaten (bv. 'het beste in medewerkers naar boven halen').
 - Omgaan met anderen (bv. 'weten wat er onder je medewerkers leeft').
 - Aansturing (bv. 'een heldere visie op de toekomst hebben en deze uitdragen').
 - Beslissingen nemen (bv. 'medewerkers betrekken bij beslissingen').
 - Zelfmanagement (bv. 'je eigen gedrag bijsturen').
2. **Afbeeldingen** (40 kaarten). Hiermee kun je op basis van foto's met elkaar in gesprek gaan over leiderschap.

Het spel is zeer geschikt voor het coachen van leidinggevend, functioneringsgesprekken, intervisie en het bespreken van verwachtingen die medewerkers hebben van hun leidinggevende.

ISBN: 97890-74123-266

€ 29,95 (incl. BTW)



LEKKER BLIJVEN WERKEN SPEL

De bedoeling van dit spel is met jezelf en anderen in gesprek te gaan over de toekomst van je werk. Hoe sta je er wat dat betreft voor? Waar liggen je kansen? Wat zijn je uitdagingen? Het spel stimuleert je om op punten waar dat mogelijk is, zelf in actie te komen of samen met je werkgever plannen te maken om je inzetbaarheid (verder) te verbeteren.

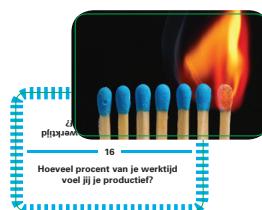
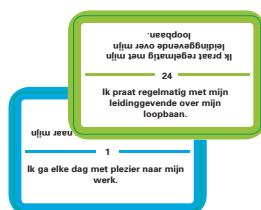
Het spel is zinvol voor iedereen die betaald of onbetaald werk verricht en stil wil staan bij de toekomst van zijn of haar werk of die wil nagaan of er verbeteringen mogelijk zijn in de huidige werksituatie. Je kunt daarbij denken aan loopbaangesprekken met een leidinggevende of loopbaancoach, maar ook met collega's in teams of intervisiegroepen.

Het spel bestaat uit drie onderdelen: stellingen, vragen en afbeeldingen. Centraal daarbij staat dat bij het stilstaan bij de toekomst van je werk, vier onderwerpen van belang zijn:

1. **Huidige werk:** Hoe goed kan ik mijn werk (blijven) uitvoeren?
2. **Inzetbaarheid:** Hoe blijf ik aantrekkelijk voor de arbeidsmarkt?
3. **Vitaliteit en gezondheid:** Hoe blijf ik fysiek en mentaal fit?
4. **Werk en leven:** Hoe past werk in mijn leven?

ISBN 978-90-74123-273

€ 29,95 (incl. BTW)



VERBORGEN KWALITEITEN SPEL

Ben je benieuwd naar kwaliteiten van jezelf waar je je nog niet zo van bewust bent? Ontdek ze met dit spel! Verborgene kwaliteiten vormen één van de meest interessante ingangen voor persoonlijke ontwikkeling. Ze kunnen je helpen om beter uit de verf te komen, een completer en vrijer mens te worden of je leven meer in balans te brengen.

Dit spel is breed inzetbaar (vanaf de leeftijd van ongeveer 18 jaar) en kan o.a. worden gebruikt bij (loopbaan-) coaching, supervisie, intervisie, samenwerken en in opleidingen en trainingen.

Het spel bestaat uit twee onderdelen:

1. **Vragen** (38 stuks), verdeeld in startvragen (33 stuks) en vervolgvragen (5 stuks). Als je dit onderdeel van het spel gespeeld hebt, heb je een lijstje met je (deels) verborgen kwaliteiten.
2. **Belemmeringen** (29 stuks). Deze kaarten helpen je bij het vinden van een antwoord op de vraag: welke gedachten remmen jou om (deels) verborgen kwaliteiten in te zetten? Als je je daar bewust van bent, kun je onderzoeken hoe je met deze gedachten kunt omgaan, zodat je (deels) verborgen kwaliteiten meer ruimte krijgen.

ISBN 978-90-74123-310

€ 29,95 (incl. BTW)

