

SPEELWIJZE KWALITEITENSPEL



Door middel van het Kwaliteitspel 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 140 kaarten met daarop persoonlijke eigenschappen. Op de ene helft staan woorden die kwaliteiten (prettige eigenschappen) aanduiden. Op de andere helft staan woorden die vervormingen (onprettige eigenschappen) aanduiden. Ook zijn er 4 blanco kaarten voor het geval je aanvullingen op het spel hebt.

Als je met een beperktere set kaarten wilt werken, kies dan voor de kaartnummers 1 t/m 40. Dit geldt zowel voor de kwaliteiten als de vervormingen. De gebruikte begrippen binnen deze sets vormen een goede spreiding binnen het totale spectrum. Je kunt uiteraard ook je eigen voorselectie maken. Hetzelfde nummer op de kaarten 'kwaliteiten' en 'vervormingen' geeft overigens niet aan dat de betreffende kwaliteit en vervorming met elkaar samenhangen.

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 weggelaten, 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 deelnemer ontvangt niet te veel uiteenloopt.

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 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 hebben 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.

Opmerking

Een verkorte versie van deze spelvorm kun je spelen door alleen gebruik te maken van de kwaliteiten 1 t/m 40. In dat geval kiest iedereen 6 kwaliteiten.

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 die je 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 je 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. Ga voor elke vervorming na: 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.

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. 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 70 kaarten er 8 te kiezen, omdat men dan te veel informatie tegelijk moet verwerken. Leg in dat geval de kaarten per 5 op tafel en laat de speler daar de kaart uit kiezen die het beste bij hem of haar past. Op deze manier kom je tot een eerste selectie van 14 kaarten. 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. De scherpe kanten zijn 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 ook 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 zelfverzekerd zit verborgen in arrogant. Anders gezegd: arrogantie is overdreven zelfverzekerdheid. 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.

KWALITEITENSPEL PLUS

Werk je regelmatig met mensen die begrippen zoals 'flexibel', 'ambitieuw' of 'toegewijd' niet kennen? In dat geval is het zinvol om te kiezen voor de versie van het Kwaliteitspel in

eenvoudig Nederlands: het Kwaliteitenspel *PLUS* (ISBN 97890-74123-259). Deze versie is ook geschikt voor kinderen vanaf 9 jaar. Naast kwaliteiten en vervormingen vind je in dit spel ook een set kaarten met voorwaarden: wat heb jij nodig om je kwaliteiten in te zetten? Voorbeelden daarvan zijn: 'in jezelf geloven', 'je veilig voelen' en 'voldoende uitdaging'.

HANDLEIDING KWALITEITENSPEL

Het Kwaliteitenspel is heel geschikt voor het gebruik in werksituaties. Om als docent, trainer, coach of manager goed met het spel 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 coaching.

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 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 maakt deel uit van een serie van in totaal 18 kaartspellen. Een selectie hieruit vind je op de volgende pagina's. Het Kwaliteitenspel is ook leverbaar in een aantal andere talen waaronder Engels (The Feedback Game), Frans (Feed-back Game) en Duits (Feedback Spiel).

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:

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

© 1991 Peter Gerrickens, 's-Hertogenbosch.

Tweeëndertigste druk 2023. ISBN 97890-74123-013. NUR 780.
Kwaliteitspel ® is een gedeponeerd handelsmerk.

EEN SELECTIE UIT ONZE KAARTSPellen



KWALITEITENSPEL PLUS

Vereenvoudigde versie van het Kwaliteitspel. Voor mensen die begrippen als 'ambitieuw' en 'toegewijd' niet kennen. Ook voor kinderen vanaf 9 jaar.



VERBORGEN KWALITEITEN SPEL

Doel: het opsporen van (deels) verborgen kwaliteiten. Toepassingen: (loopbaan)coaching, supervisie, intervisie en samenwerken.



KENNISMAKINGSSPEL

Doel: elkaar (nog beter) leren kennen. Toepassingen: groepen en teams, familie- en vriendenkring.



INSPIRATIESPEL

Doel: stilstaan bij wat je motiveert. Toepassingen: loopbaanplanning, coaching, motivatieprofiel maken en samenwerken.



WAARDEN- EN NORMENSPEL

Doel: stilstaan bij wat je belangrijk vindt.
Toepassingen: persoonlijk waardenprofiel maken, coaching, bespreken van organisatiewaarden en/of teamnormen.



GEVOELSWERELDSPEL

Doel: gevoelens bespreekbaar maken.
Toepassingen: coaching, groepen, teams en privé. Ook voor kinderen vanaf 9 jaar.



LEER- EN ONTWIKKELINGSSPEL

Doel: verbeteren van leersituaties.
Toepassingen: onderwijs, coaching, training, leren op de werkplek.



SPEL VAN VERLANGENS

Doel: onderzoeken waar je echt behoefte aan hebt.
Toepassingen: coaching, intervisie, samenwerken en privé.

**Voor meer informatie en ons complete assortiment:
zie www.kwaliteitenspel.nl**