

SPEELWIJZE WAARDEN- EN NORMENSPEL

De bedoeling van dit spel is u met anderen in gesprek te brengen over waarden en normen. Het gevolg daarvan is niet alleen dat u zich meer bewust wordt van hetgeen uzelf nastreeft, maar ook dat u anderen beter gaat begrijpen. Daarnaast is dit spel een hulpmiddel om tot overeenstemming te komen over de waarden en normen die u als groep, team of organisatie belangrijk vindt.

Het spel stuurt daarbij niet in de richting van het opleggen van bepaalde waarden en normen.

Het Waarden- en Normenspel bestaat uit 140 kaarten, verdeeld over drie groepen. Ook is er per groep een kaart zonder omschrijving, voor het geval uzelf of uw medespelers een aanvulling hebben. De groepen zijn:

1. **Waarden** (symbool: kompas; 63 stuks). Een waarde is iets dat u belangrijk vindt om na te streven, dat richting geeft aan uw handelen. Voorbeelden zijn: vrijheid, verantwoordelijkheid en vertrouwen. De waarden zijn als volgt onderverdeeld:
 - a. *Algemene waarden*. Dit zijn waarden die zowel kunnen gelden voor een individu als binnen een organisatie. Daarbij is onderscheid gemaakt tussen relationele waarden (nrs. 1 t/m 43) en niet-relationele waarden (nrs. 44 t/m 48). Relationele waarden zijn waarden die primair betrekking hebben op de omgang met anderen.
 - b. *Waarden gericht op een organisatie* (nrs. 49 t/m 58).
 - c. *Waarden gericht op een individu* (nrs. 59 t/m 63).U kunt uiteraard afwijken van bovenstaande indeling en uw eigen systeem gebruiken.

2. **Normen** (symbool: rotonde - de verschillende wegen die u kunt kiezen; 38 stuks). Dit zijn regels die bepalen welk gedrag goed of fout is, gewenst of ongewenst, toegestaan of verboden. Normen zijn afgeleid van of gebaseerd op waarden. Zo is de norm 'je moet altijd de waarheid spreken' een concrete uitwerking van de waarde 'eerlijkheid'. Als het verband tussen norm (gedragsregel) en de waarde niet meer bestaat, wordt de norm letterlijk waardeloos. De normen die we gekozen hebben zijn vooral gericht op het samenwerken of -leven in groepen, bv. een team, een organisatie, een gezin of een vereniging. Vaak zijn mensen zich niet bewust van de normen die in een groep heersen, maar ze handelen er wel naar. Daarom is het zinvol de groepsnormen te bespreken.

3. **Thema's** (symbool: gekleurde vlakken; 40 stuks). Deze geven terreinen weer waarop waarden concreet tot uitdrukking kunnen worden gebracht, en zijn bedoeld om het gesprek over waarden verder toe te spitsen, nog concreter te maken. Het uitgangspunt bij de keuze van de thema's was dat zij prikkelend moeten zijn, zodat ze u uitdagen met anderen in gesprek te gaan. Hoofd- en subthema's lopen door elkaar heen. Als u met deze kaarten werkt, maakt u voor elke situatie een relevante voorselectie.

Onderstaande spelvormen zijn gericht op het privéleven, maar ze zijn - in aangepaste vorm - ook toe te passen op werksituaties (zie ook 'Handleiding Waarden- en Normenspel'). Bij elke spelvorm kunt u het aantal kaarten waarmee u werkt of die u selecteert, naar eigen inzicht wijzigen.

Spelvorm 1 (2 spelers) **PERSOONLIJK WAARDENPROFIEL**

Bij deze spelvorm gaat u met een ander in gesprek over de waarden die voor uzelf belangrijk zijn. Tevens onderzoekt u de samenhang tussen deze waarden. U heeft daarbij pen en papier nodig. Om de beurt speelt u de spelvorm. De andere speler mag vragen stellen en feedback geven.

1. De eerste speler legt alle kaarten 'waarden' behalve de kaartnummers 49 t/m 58, open

- op tafel.
2. Selecteer minimaal 8 en maximaal 10 waarden die belangrijk zijn in uw leven. Probeer ook een rangorde aan te geven, te beginnen met de meest essentiële. Pak de gekozen kaarten en leg deze voor u neer. Noteer het resultaat.
 3. U gaat nu uw persoonlijk waardenprofiel leggen door samen de relaties tussen de verschillende waarden te onderzoeken. Noteer de antwoorden op de volgende vragen:
 - a. Is er een waarde die centraal staat? Zo ja, welke?
 - b. Zijn er waarden die met elkaar samenhangen? Zo ja, welke? Leg deze bij elkaar.
 - c. Zijn er waarden die met elkaar kunnen botsen? Zo ja, welke? Geef evt. een voorbeeld van een situatie waarin dat is gebeurd.
 - d. Zijn er waarden waarvan u het lastig vindt om ernaar te leven? Zo ja, welke? Geef aan waarom u dat lastig vindt en illustreer dit met een voorbeeld.
 4. Verwissel van rol en herhaal stap 1 t/m 3.
 5. Ter afronding: vertel elkaar wat uw belangrijkste conclusie is en hoe u het vond om deze spelvorm met elkaar te doen.

Spelvorm 2 (2-8 spelers)
DISCUSSIE: WAARDEN EN THEMA'S

Het belangrijkste doel van deze spelvorm is elkaar (nog beter) te leren kennen.

1. Leg de kaarten 'waarden' (de nummers 1 t/m 43 en de blanco kaart) en de kaarten 'thema's' gescheiden van elkaar open op tafel.
2. Kies ieder een thema uit waarvan u het interessant vindt om daarover met uw medespelers van gedachten te wisselen.
3. De eerste speler begint en laat de kaart met het gekozen thema zien. Ieder kiest nu een waarde uit die voor hem of haar heel erg belangrijk is ten aanzien van het gekozen thema.
4. Geef om de beurt een toelichting. De speler die het thema heeft gekozen mag beginnen. Vertel op welke wijze deze waarde uw denken en handelen ten aanzien van het gekozen thema bepaalt. De anderen mogen vragen stellen.
5. Als iedereen aan de beurt is geweest, leg dan de gekozen waarden terug bij de rest. Wat is jullie conclusie?
6. Herhaal stap 3 t/m 5 voor de thema's die de overige spelers hebben gekozen.
7. Herhaal evt. stap 2 t/m 6 door ieder een nieuw thema te laten kiezen.
8. Vertel elkaar wat u het meeste opviel aan de discussie als geheel of aan hetgeen u van anderen heeft gehoord.

Spelvorm 3 (3-8 spelers)
PRETTIGE EN ONPRETTIGE GROEPSNORMEN

De spelers vormen met elkaar een groep (bv. vrienden, gezin, vereniging) en zijn bereid kritisch naar hun eigen groep te kijken.

1. De kaarten 'normen' worden open op tafel gelegd.
2. Ieder neemt twee normen in gedachten: één norm die wordt toegepast in de groep en waar u blij mee bent en één waar u niet zo blij mee bent.
3. Om de beurt pakt u de kaarten van uw keuze en geeft u een toelichting op de gekozen normen. Vertel ook waarom u van mening bent dat deze normen gelden in deze groep en wat het effect ervan op u is. De anderen kunnen vragen stellen ter verheldering. Leg alle gekozen normen in drie groepen bij elkaar:
 - Groep een zijn de normen die één of meer spelers als prettig ervaren.
 - Groep twee zijn de normen die de ene persoon prettig vindt en de ander niet.
 - Groep drie zijn de normen die één of meer spelers als onprettig ervaren.

4. Bespreek het resultaat. Wat zijn jullie conclusies naar aanleiding van de drie groepen met normen?

HANDLEIDING WAARDEN- EN NORMENSPEL

Het Waarden- en Normenspel kan in zeer uiteenlopende werk-situaties worden gebruikt als een hulpmiddel om het gesprek over waarden en normen structuur en diepgang te geven. Om als docent, trainer, coach of manager goed met het spel te kunnen werken, is het zeer raadzaam de ringband '*Handleiding Waarden- en Normenspel*' (ISBN 97890-74123-099) te bestuderen. In deze handleiding vindt u 20 spelvormen en de benodigde instructies om het spel veilig en effectief te kunnen gebruiken. Voorbeelden van toepassingsmogelijkheden zijn: bewustwording van eigen waarden en normen, samenwerken in teams, discussie over organisatiewaarden, 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.

TRAININGSDAG

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

ANDERE SPELLEN

Het Waarden- en Normenspel maakt onderdeel uit van een serie van negen kaartspellen. U kunt ze ook in combinatie met elkaar gebruiken. Het complete titeloverzicht ziet er als volgt uit:

- Kwaliteitenspel (ISBN 97890-74123-013)
- Handleiding Kwaliteitenspel (ISBN 97890-74123-037)
- Het boek 'KWALITEITEN' (ISBN 97890-74123-020)
- Vaardighedenspel (ISBN 97890-74123-044)
- Handleiding Vaardighedenspel (ISBN 97890-74123-051)
- Inspiratiespel (ISBN 97890-74123-075)
- Handleiding Inspiratiespel (ISBN 97890-74123-068)
- Waarden- en Normenspel (ISBN 97890-74123-082)
- Handleiding Waarden- en Normenspel (ISBN 97890-74123-099)
- Gevoelswereldspel (ISBN 97890-74123-105)
- Het boek 'LICHTPUNTJES' (ISBN 97890-74123-112)
- Eigen Wijsheden Spel (ISBN 97890-74123-143)
- Levenskunstspel (ISBN 97890-74123-150)
- Opvoedingsspel (ISBN 97890-74123-174)
- Relatiespel (ISBN 97890-74123-181)

Onze uitgaven zijn ook heel geschikt als **relatiegeschenk**. Meer informatie kunt u vinden op onze website.

De meeste van bovenstaande titels zijn leverbaar in **meerdere talen** en uitgegeven door en verkrijgbaar bij:

Gerrickens *training & advies*
Rompertdreef 41
5233 ED 's-Hertogenbosch
Tel.: 073-6427411 Fax: 073-6428822
email: gerrickp@xs4all.nl
www.kwaliteitenspel.nl

Voor Vlaanderen:

CREATE Depuydt & Partners
Revinzestraat 102
8820 Torhout
Tel. & Fax: 050-679076
email: CREATE@belgacom.net

© 2003 Peter Gerrickens, Marijke Verstege en Zjev van Dun
Derde druk, 2006 ISBN 97890-74123-082 NUR 780