



WM Team Drijfveren Spel

Introductie

Versterk je team door actuele thema's met elkaar te onderzoeken aan de hand van de drijfverentheorie van Prof. Clare W. Graves (Spiral Dynamics™). Gebruik het spel als verdieping op bestaande kennis van de theorie en persoonlijke Waarden Profielen. Ook zeer geschikt om, zonder voorkennis, spelenderwijs kennis te maken met de drijfverentheorie van Graves in groepen, tweetallen of individuele coaching.

Extra spellen

Extra spellen kosten €30,- per spel, exclusief btw en verzendkosten. Bestellen kan per email aan info@waardenmanagement.nl.

Maatwerk

De nadruk ligt bij deze eerste release op kleine oplage, flexibiliteit en kwaliteit van de spelkaarten. Ons productieproces maakt het mogelijk om het spel eenvoudig uit te breiden of op maat te maken. Maatwerk uitvoeringen zijn denkbaar voor specifieke sectoren zoals bijvoorbeeld zorg, gemeentes en onderwijs. Heb je ideeën en wil je hier een bijdrage aan leveren, meldt het ons dan door ons een mail te sturen aan info@waardenmanagement.nl.

Inhoud spel

Ieder spel bevat:

- **kleurkaarten** (6 sets van 7) met beknopte toelichting van de drijfveren
- **onderzoekkaarten ?** (11) met 10 verdiepende vragen en 1 vrije keuze vraag ("...")
- **themakaarten !** (17) met inhoudelijke thema's en 1 vrije keuze thema ("...")
- **uitlegkaarten** (4) met introductie en twee basisspelvormen

Totaal 74 kaarten



Werkvormen

Hier vind je een aantal werkvormen die kant-en-klaar zijn om te gebruiken en die je ook kunt gebruiken ter inspiratie om eigen maatwerk werkvormen te bedenken.

We hebben de spelvormen ingedeeld in 3 categorieën:

1. Basis spelvormen (generiek en algemeen toepasbaar)
2. Specifieke spelvormen (gericht op een bepaald doel)
3. Vrije spelvormen (door deelnemers vrij in te vullen)

We nodigen je van harte uit om de leuke werkvormen die je zelf bedenkt bij het WM Team Drijfveren Spel in te sturen en te laten opnemen in deze lijst. Ook je ideeën ten aanzien van extra onderzoek- en/of themakaarten zijn welkom op info@waardenmanagement.nl.

1. Basis spelvormen

1.1 Basisspelvorm drijfveren

- Leg 7 **kleurkaarten** op tafel.
- Kies gezamenlijk één kleur en onderzoek diverse aspecten van deze kleur aan de hand van een aantal onderzoekkaarten of vrije keuze onderzoeksvraag ("...").
- Kies eventueel een **themakaart** om de kleur nog verder uit te diepen.

1.2 Basisspelvorm thema's

- Leg alle 17 **themakaarten** op tafel.
- Kies gezamenlijk één of meer thema's en onderzoek dit thema vanuit iedere kleur.
- Kies eventueel een **onderzoekkaart** om het thema nog verder uit te diepen.

2. Specifieke spelvormen

2.1 Kleuren leren kennen

Pak allemaal een **themakaart** en leg die open op tafel zodat de rest kan zien welk thema je hebt. Pak ook een **kleurkaart**, maar laat die niet aan de anderen zien.

Leg nu uit hoe het thema er uit ziet volgens de kleur die je hebt gepakt. Je mag de kleur zelf niet noemen.

De anderen raden welke kleur je hebt gekozen en geven aan waarom.

2.2 Elkaar leren kennen

Pak met de groep een **themakaart** die jullie aanspreekt

Een persoon uit de groep vertelt een verhaal dat bij dit thema past. De anderen mogen alleen open vragen stellen.



Na het verhaal geven de anderen door middel van de **kleurkaarten** aan welke kleuren zij denken dat bij dit verhaal en deze persoon passen.

De verteller mag reageren, wat herkent hij/zij wel en niet en waarom wel of niet?

2.3 Complimenten

Voor een groep die elkaar al wat beter kent.

Pak de **kleurkaart** die het beste bij jou past en leg deze voor je op tafel zodat anderen hem kunnen zien.

In tweetallen: Bedenk voor de ander een compliment. Schrijf dit compliment op en doe dat vanuit je eigen dominante kleur.

De ontvanger van het compliment mag reageren door aan te geven welke kleur hij/zij denkt dat de maker van het compliment als dominante kleur heeft en waarom. Vervolgens geeft de ontvanger aan welke kleur voor hem/haarzelf dominant is.

In de tweede ronde schrijf je hetzelfde compliment (of een andere) voor de ontvanger maar dan in zijn/haar eigen dominante kleur.

Wat is het verschil? Welke effect heeft het?

Gebruik de **onderzoekkaarten** voor verdieping: wat herken je wel en niet en wat betekent het voor jou?

2.4 Debat

Pak de **kleurkaart** die het beste bij jou past en leg deze voor je op tafel zodat anderen hem kunnen zien.

Kies als groep een **themakaart**.

Ga vervolgens aan de slag met de **onderzoekkaarten**: 'Wat moeten we minder doen?' en 'Wat moeten we meer doen?'

Bedenk vanuit je eigen dominante kleur waar jij binnen je team (of in het algemeen) meer of minder behoefte aan hebt en ga de discussie aan met de anderen binnen de groep.

Let op: het is niet het doel om tot een compromis te komen, het doel is vooral om de verschillen tussen de kleuren duidelijk te maken.

2.5 Thema verdiepen

Pak als groep een **themakaart** en beschrijf hoe dit thema er vanuit alle kleuren uit ziet.

Gebruik de **onderzoekkaarten** om vragen te stellen. Bijvoorbeeld: Wat herkennen we en wat niet? Wat zouden we meer en minder moeten doen?



2.6 Kernkwadranten

Iedereen pakt zijn/haar dominante **kleurkaart** en legt deze voor zich op tafel. Vervolgens gaat de groep een gesprek aan over de kleuren met de **onderzoekkaarten**: kwaliteit, valkuil, allergie en uitdaging.

Per persoon wordt een kernkwadrant ingevuld dat typisch past bij de dominante kleur.

2.5 Vooroordelen

Leg alle **kleurkaarten** plus de "vooordeel" **themakaart** centraal op tafel. Schrijf voor alle kleuren een vooroordeel op dat je hebt of dat anderen zouden kunnen hebben voor iedere kleur. Begin het vooroordeel met:

Dit is een persoon die...

Lees je vooroordelen 1 voor 1 op, de anderen morgen raden over welke kleur het gaat door de betreffende **kleurkaart** te laten zien.

Groeppeer daarna de vooroordelen rondom de kleur. Is het compleet of kunnen jullie als groep nog meer bedenken? Welke vooroordelen herkennen jullie en welke juist niet?

Verdieping: Wat is het effect van deze vooroordelen? Wat zou het opleveren als deze vooroordelen er niet waren? Bespreek met elkaar welke positieve eigenschappen ieder kleur heeft die juist het tegendeel van het vooroordeel is (bv. "paars wil niet veranderen" versus "paars is uiterst betrouwbaar in het uitvoeren van vaste werkzaamheden")

3. Vrije spelvormen

3.1 Zelforganisatie

Indien nodig geef je eerst een introductie in de theorie van WaardenManagement (Spiral Dynamicstm), bijvoorbeeld aan de hand van de werkvorm "WaardenSystemen in *Beweging*".

Introduceer vervolgens het spel, "dit is het WM Team Drijfveren Spel". Ga er mee aan de slag en bedenk een leuke vorm waarin je dat wilt doen. Bijvoorbeeld bij teams die met zelforganisatie aan de slag moeten.