

SPEELWIJZE WERKPLEZIER SPEL

Heb je plezier in je werk? Dat is een vraag die regelmatig wordt gesteld. Is je antwoord 'ja', dan is de kunst dit zo te houden. Als je 'neen' zegt, is het zinvol na te gaan waar dat aan ligt en of jij daar zelf iets aan kunt doen. In beide gevallen kan het Werkplezier Spel je daarbij helpen.

Het uitgangspunt bij dit spel is dat werkplezier samenhangt met de redenen waarom je werkt (je werkmotieven) en het gedrag van jezelf en anderen. Het spel bestaat uit 170 kaarten, verdeeld over drie groepen:

- 1. Werkmotieven.** Bij redenen om te werken kun je onderscheid maken tussen algemene motieven (Wat is je motivatie om te werken?) en specifieke werkmotieven (Wat waardeer je in je huidige werksituatie?). Voorbeelden van algemene werkmotieven (kaartnummers 1-32) zijn: 'je nuttig voelen', 'regelmaat in je leven hebben' of 'in je levensonderhoud voorzien'. Bij specifieke werkmotieven (kaartnummers 33-67) kun je denken aan 'een goede sfeer', 'een inspirerende leidinggevende' of 'persoonlijke aandacht en begeleiding'. Door middel van de kaarten 'werkmotieven' kun je nagaan uit welke motieven jij het meeste plezier haalt.
- 2. Prettig gedrag.** De centrale vraag is: Wat kun jij doen om je eigen werkplezier en dat van anderen te vergroten? Hierbij kun je onderscheid maken tussen gedrag dat te maken heeft met jezelf en je werk(plek) (kaartnummers 1-20), bijvoorbeeld 'je richten op de positieve kant van een situatie' of 'je werkplek regelmatig opruimen', en gedrag dat te maken heeft met anderen (kaartnummers 21-42), bijvoorbeeld 'interesse tonen in elkaar' of 'positieve werkervaringen met collega's delen'.
- 3. Onprettig gedrag.** Bij deze categorie 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'.

Afhankelijk van de situatie werk je met een of twee onderdelen of het gehele spel. Het spel is geschikt voor teambuilding, trainings- en opleidingsgroepen, individuele coaching, loopbaanplanning en intervisie.

Bij dit spel vind je een zakje met 60 gekleurde fiches, die bij enkele spelvormen worden gebruikt om de overeenkomsten en verschillen tussen spelers zichtbaar te maken.

Overzicht toepassingsmogelijkheden

Het Werkplezier Spel heeft veel gebruiksmogelijkheden. Door middel van onderstaand overzicht kun je gemakkelijk bepalen welke spelvorm passend is voor een specifieke situatie.

Toepassingen voor groepen of teams

1. Je wilt deelnemers met elkaar in gesprek brengen over werkmotieven waar ze plezier uit halen in hun huidige baan en over punten die in dat opzicht voor verbetering vatbaar zijn. Speel dan spelvorm 1. Deze spelvorm geeft een goed overzicht van het

thema 'werkplezier'. In sommige situaties levert dat voldoende informatie, maar het kan ook nodig zijn specifieker in te gaan op prettig en/of onprettig gedrag (spelvormen 2, 3 of 4).

2. Je wilt deelnemers met elkaar in gesprek laten gaan over de bijdrage die hun eigen gedrag levert aan hun werkplezier. Speel dan spelvorm 2.
3. Je wilt deelnemers die met elkaar samenwerken laten bespreken wat zij kunnen doen om elkaars werkplezier (verder) te vergroten. Speel dan spelvorm 3 of de variant daarvan.
4. Je wilt onprettig gedrag binnen het werk en de effecten daarvan op werkplezier bespreekbaar maken. Als je je wilt richten op gedrag van anderen waar deelnemers last van hebben, speel dan spelvorm 4. Als je het wilt hebben over onprettig gedrag dat deelnemers zelf vertonen, speel dan de variant van spelvorm 4.

Toepassingen waarbij één persoon centraal staat

5. Je wilt inzicht krijgen in alle factoren die van invloed zijn op jouw werkplezier in je huidige baan. Daarnaast wil je de mogelijkheden onderzoeken jouw werkplezier (verder) te vergroten. Speel dan spelvorm 5.
6. Als je nu geen (betaalde) arbeid verricht, maar er wel over denkt aan het werk te gaan, kan spelvorm 6 je wellicht helpen een beslissing te nemen.

ALGEMENE TIPS BIJ HET WERKEN MET HET WERKPLEZIER SPEL

1. Speel het spel indien mogelijk eerst zelf voordat je er bij anderen mee gaat werken. Je weet dan wat het effect ervan is. Ook kun je dan gemakkelijker inschatten in welke situatie (externe) begeleiding van het spel wenselijk is.
2. Laat spelers altijd toelichten wat zij verstaan onder de omschrijving die op de kaarten staat. Dit is belangrijk om misverstanden te voorkomen.
3. Dit spel kun je spelen vanuit verschillende invalshoeken, bv. medewerker, leidinggevende, directeur van een organisatie of coach. In de spelvormen zijn we uitgegaan van de medewerker. Een andere rol of positie van de spelers heeft met name effect op de vragen die van belang zijn in de nabespreking.
4. Je kunt het aantal kaarten dat deelnemers bij een spelvorm selecteren, naar eigen inzicht wijzigen. Het optimale aantal hangt o.a. samen met de beschikbare tijd en de gewenste hoeveelheid informatie die je bij het spelen boven tafel wilt laten komen.

SPELVORM 1 'PLEZIER IN JE HUIDIGE WERK?'

Doelen

1. Elkaars werkmotieven beter leren kennen.
2. Bespreken hoe je het plezier in je werk kunt houden of vergroten.

Randvoorwaarden

1. Bij voorkeur kennen de spelers elkaar.
2. Aantal spelers: 2 – 6.
3. Nodig: de kaarten 'werkmotieven' nummers 33 t/m 67 en de fiches.
4. Speelduur: 40 – 60 min.

Werkwijze

1. Leg de kaarten open op tafel. Zorg ervoor dat alle omschrijvingen zichtbaar zijn en dat er tenminste 1 cm ruimte is tussen de kaarten. Noteer in totaal maximaal 6 werkmotieven waar jij plezier uit haalt in je huidige werk. Noteer ook max. 3 werkmotieven waar je meer plezier uit zou kunnen halen als ze (meer) aanwezig zouden zijn.
2. Kies ieder een kleur fiches. Maak jouw keuzes bekend door jouw fiches op de gekozen kaarten te leggen. Bij elk werkmotief waar je plezier aan beleeft, leg je het fiche midden op de kaart neer. Bij de omschrijvingen waar je meer plezier uit zou kunnen halen, leg je de fiches op de rand van de kaart. Leg ook een fiche bij jezelf neer, zodat de anderen weten welke kleur jij hebt. Verwijder de kaarten zonder fiches.
3. Bespreek het resultaat. Je kunt dat op twee manieren doen:
 - a. Om de beurt sta je centraal en geef je per werkmotief een toelichting.
 - b. Bespreek eerst de kaarten waar meerdere fiches op liggen per kaart en dan de rest per persoon.De anderen stellen vragen of (als je elkaar kent) geven aan of ze hetgeen jij zegt wel of niet herkennen bij jou. Bekijk samen de mogelijkheden om het plezier in je werk te houden of te vergroten. Vragen die daarbij zinvol kunnen zijn:
 - Waar haal je het meeste plezier uit? Kun jij zelf iets doen om dat zo te houden?
 - Welk werkmotief dat je mist, stoort je het meest?
 - Is er samenhang tussen de werkmotieven die je hebt gekozen?
 - Aan welke werkmotieven waar je meer plezier uit zou kunnen halen, kun je zelf iets doen? Wat zou je kunnen doen?
 - Aan welke werkmotieven waar je meer plezier uit zou kunnen halen, kun je zelf niets doen? Waarom niet?
4. Wat is jullie conclusie?

Opmerkingen

1. Bij stap 1 is het ook mogelijk de verdeling tussen het aantal werkmotieven waar iemand plezier uit haalt en waar dat meer bij zou kunnen, door de spelers zelf te laten bepalen. In dat geval kiest ieder de 9 belangrijkste werkmotieven uit en legt daar de fiches op. De twee uitersten daarbij zijn dan: alle werkmotieven die een speler kiest leveren plezier op of alle werkmotieven zijn in dat opzicht voor verbetering vatbaar.
2. Soms is het bij deze spelvorm zinvol een eigen voorselectie te maken door ook nog enkele algemene werkmotieven (uit de kaarten 1-32) toe te voegen aan de set waarmee je werkt.

3. Deze spelvorm kan ook met meer dan 6 personen (max. 12) worden gespeeld, bijvoorbeeld als de deelnemers een team vormen. Gebruik in dat geval post-its i.p.v. fiches. Het nadeel van het werken met een groep van meer dan 6 personen is dat individuele deelnemers minder aan bod komen en/of dat de spelvorm langer duurt.

SPELVORM 2 'EIGEN GEDRAG EN WERKPLEZIER'

Doelen

1. Meer zicht krijgen op hetgeen je aan je eigen gedrag kunt doen om je werkplezier te vergroten.
2. Elkaar beter leren kennen.

Randvoorwaarden

1. De spelers hoeven elkaar niet te kennen.
2. Aantal spelers: 2 – 6.
3. Nodig: de kaarten 'prettig gedrag' nummers 1-20 en de fiches.
4. Speelduur: 20 – 40 min.

Werkwijze

1. Leg de kaarten 'prettig gedrag' 1-20 open op tafel. Zorg ervoor dat alle omschrijvingen zichtbaar zijn en dat er tenminste 1 cm ruimte is tussen de kaarten. Noteer max. 3 omschrijvingen met gedrag dat je nu al vertoont en waar je plezier uit haalt. Noteer ook max. 3 omschrijvingen met gedrag waar je plezier uit zou kunnen halen als je dat meer zou toepassen.
2. Kies ieder een kleur fiches. Maak jouw keuzes bekend door jouw fiches op de gekozen kaarten te leggen. Bij elke omschrijving met gedrag waar je plezier aan beleeft, leg je het fiche midden op de kaart neer, bij de omschrijvingen waar je meer plezier uit zou kunt halen, leg je de fiches op de rand van de kaart. Leg een fiche bij jezelf neer, zodat de anderen weten welke kleur jij hebt.
3. Verwijder de kaarten zonder fiches.
4. Bespreek het resultaat. Om de beurt sta je centraal en geef je een toelichting. De anderen stellen vragen of (als je elkaar kent) geven aan of ze hetgeen jij zegt wel of niet herkennen bij jou. Bekijk samen hoe je het gedrag waar je meer plezier uit zou kunnen halen, meer zou kunnen gaan vertonen.
5. Bespreek als iedereen aan de beurt is geweest de volgende vragen:
 - * Wat is jullie conclusie?
 - * Zijn er fiches die je op een andere kaart zou willen leggen? Zo ja, welke?

SPELVORM 3 'ELKAARS WERKPLEZIER VERGROTEN'

Doel

Bespreeken wat je zou kunnen doen om elkaars werkplezier te vergroten.

Randvoorwaarden

1. De spelers werken met elkaar samen.
2. Aantal spelers: 2 – 6.
3. Nodig: de kaarten 'prettig gedrag' nummers 21-42.
4. Speelduur: 20 – 40 min.

Werkwijze

1. Leg de kaarten blind op een stapeltje.
2. Pak om de beurt een kaart van het stapeltje. Beantwoord voor jezelf de vraag: draagt dit gedrag bij aan (vergroting van) het werkplezier van ons als team? Zo ja, kies vervolgens uit een van de volgende opties en geef een toelichting aan de hand van een concrete situatie:
 - Een van de teamleden of jijzelf blinkt uit in dit gedrag. Leg de gekozen kaart bij de persoon neer. De betreffende persoon mag reageren.
 - Alle aanwezige teamleden blinken uit in dit gedrag. Kijk of de anderen het hiermee eens zijn. Leg dan de gekozen kaart in jullie midden neer.
 - Geen van de aanwezige teamleden vertoont dit gedrag in voldoende mate. Kijk of de anderen het hiermee eens zijn. Leg dan de gekozen kaart in jullie midden neer, apart van de kaart uit de vorige optie.
 - Dit gedrag draagt volgens de spelers niet bij aan (vergroting van) het werkplezier. Leg deze kaart weg.
3. Ga door totdat alle kaarten zijn besproken. Welk gedrag willen jullie blijven vertonen? Welk gedrag willen jullie méér gaan laten zien? Ieder geeft daarnaast individueel aan wat hij/zij meer wil gaan doen. Je mag daarbij kiezen uit alle kaarten die op tafel liggen. Het kan dus zijn dat meerdere personen dezelfde kaart kiezen.

Spelvariant (met de fiches)

Je kunt deze spelvorm ook spelen met behulp van de fiches:

- a. Leg de kaarten open op tafel. Zorg ervoor dat alle omschrijvingen zichtbaar zijn en dat er tenminste 1 cm ruimte is tussen de kaarten. Noteer max. 3 omschrijvingen met gedrag dat jullie nu al laten zien en waar de teamleden volgens jou plezier uit halen. Noteer ook max. 3 omschrijvingen met gedrag waar jullie meer plezier uit zouden kunnen halen als jullie dat meer zouden vertonen.
- b. Kies ieder een kleur fiches. Maak jouw keuzes bekend door jouw fiches op de gekozen kaarten te leggen. Bij elk gedrag dat jullie al laten zien, leg je het fiche midden op de kaart neer. Bij elk gedrag dat jullie meer zouden kunnen vertonen, leg je de fiches op de rand van de kaart. Leg ook een fiche bij jezelf neer, zodat de anderen weten welke kleur jij hebt. Verwijder de kaarten zonder fiches.
- c. Bespreek het resultaat per kaart. Begin daarbij met de kaarten waar de meeste fiches op liggen. De anderen stellen vragen of geven aan of ze het al dan niet eens zijn met hetgeen jij zegt. Bekijk samen hoe jullie het gedrag waar jullie meer plezier uit zouden kunnen halen, meer zouden kunnen laten zien.

d. Formuleer als iedereen aan de beurt is geweest jullie conclusie(s).

SPELVORM 4 'WAAR HEB JIJ LAST VAN?'

Doel

Bespreekbaar maken van onprettig gedrag binnen het werk.

Randvoorwaarden

1. De spelers werken niet met elkaar samen. Ze mogen wel bij dezelfde organisatie werken.
2. Aantal spelers: 2 – 6.
3. Nodig: de kaarten 'onprettig gedrag'.
4. Speelduur: 20 – 50 min.

Werkwijze

1. Leg alle kaarten 'onprettig gedrag' open op tafel. Zorg ervoor dat alle omschrijvingen zichtbaar zijn en dat er tenminste 1 cm ruimte is tussen de kaarten.
2. Bepaal vooraf waar je je op richt, bijvoorbeeld op collega's, klanten of het management. Zoek max. 8 vormen van onprettig gedrag die jij wel eens ziet binnen jouw organisatie. Noteer deze. Geef per omschrijving aan of jij er zelf last van hebt (ja of neen).
3. Kies ieder een kleur fiches. Maak jouw keuzes bekend door jouw fiches op de gekozen kaarten te leggen. Bij elke vorm van onprettig gedrag dat je ziet, maar waar je geen last van hebt, leg je het fiche midden op de kaart neer. Heb je er wel last van, leg dan het fiche op de rand van de kaart. Leg ook een fiche bij jezelf neer, zodat de anderen weten welke kleur jij hebt. Verwijder de kaarten zonder fiches.
4. Bespreek het resultaat. Als deelnemers bij dezelfde organisatie werken, bespreek dan het resultaat per kaart. Begin met de kaarten waar de meeste fiches op liggen. De anderen geven hun reactie of vragen door. Zinnvolle vragen daarbij kunnen zijn:
 - * Wat valt je op aan het geheel?
 - * In welke situatie heb je last van het onprettige gedrag?
 - * Wat is het effect van het onprettige gedrag op jou?
 - * Hoe reageer jij op het onprettige gedrag? Wat is het effect daarvan op de ander(en)?
 - * Wat zou de oorzaak kunnen zijn van het onprettige gedrag van je collega ('s)?
 - * Is het mogelijk dat jij anders gaat reageren op het onprettige gedrag van de ander waar je last van hebt? Zo ja, hoe?
 - * Is het zinvol of noodzakelijk actie te ondernemen naar aanleiding van een vorm van onprettig gedrag? Zo ja, noteer de actiepunten.
 - * (als deelnemers binnen dezelfde organisatie werken) Is er een centraal thema of zie je samenhang tussen de verschillende vormen van onprettig gedrag die voorkomen? Zo ja, wat is daar aan te doen?
5. Formuleer als alle kaarten besproken zijn jullie conclusie(s).

Opmerkingen

1. Je kunt deze spelvorm ook doen als de spelers met elkaar samenwerken. Dat kan confronterend zijn, vooral als vormen van onprettig gedrag wordt vertoond door (een van) de andere teamleden en de sfeer in het team niet goed is.
2. De set kaarten 'onprettig gedrag' kun je ook los van het thema werkplezier gebruiken bv. in het kader van het onderwerp 'integriteit'. In dat geval is het wel van belang een voorselectie te maken door de kaarten die geen verband houden met dit thema, eruit te halen. Vervang in de spelvorm 'onprettig gedrag' door 'niet integer gedrag'. Je kunt dan verder dezelfde werkwijze gebruiken.

Spelvariant 'eigen onprettig gedrag bespreken'

Naast het bespreken van het gedrag van anderen waar jij last van hebt, kan het ook zinvol zijn te bespreken welke vormen van onprettig gedrag jij zelf (wel eens) vertoont. Daarvoor is uiteraard veel veiligheid nodig binnen de groep, zeker als je speelt met mensen waar je mee samenwerkt. De werkwijze is als volgt:

- a. Zoek max. 4 vormen van onprettig gedrag die jij zelf wel eens vertoont en waarvan jij denkt dat anderen daar last van kunnen hebben. Noteer deze.
- b. Kies ieder een kleur fiches. Maak jouw keuzes bekend door jouw fiches op de gekozen kaarten te leggen. Leg een fiche bij jezelf neer, zodat de anderen weten welke kleur jij hebt. Verwijder de kaarten zonder fiches.
- c. Bespreek het resultaat. Om de beurt sta je centraal en geef je per kaart een toelichting. Geef ook aan wat je met dit onprettige gedrag wilt bereiken of waarom je dit doet. Als je met elkaar samenwerkt, vraag dan ook of de anderen last hebben van jouw onprettige gedrag. Ga je proberen iets te veranderen aan je gedrag of niet?
- d. Formuleer jullie conclusie(s).

Opmerking

Je kunt bovenstaande spelvorm en de variant ook met elkaar combineren. In dat geval kies je aan het begin van spelvorm 4, max. 5 omschrijvingen met onprettig gedrag waar je last van hebt bij anderen en max. 3 omschrijvingen van onprettig gedrag dat je zelf vertoont. Een interessante vraag daarbij is: Is er een samenhang tussen het onprettige gedrag waar je last van hebt bij anderen en hetgeen je zelf vertoont?

SPELVORM 5 'EIGEN WERKPLEZIER VERGROTEN'

Doelen

1. Meer inzicht krijgen in de factoren die van invloed zijn op jouw werkplezier.
2. De mogelijkheden onderzoeken om jouw werkplezier (verder) te vergroten.

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: de kaarten 'werkplezier' nummers 33-67', 'prettig gedrag' en 'onprettig gedrag'.
4. Speelduur: 30 – 90 min.

Werkwijze algemeen

Bij werkplezier spelen veel factoren een rol en de accenten daarbij verschillen per situatie. Er zijn 3 invalshoeken mogelijk bij het onderzoeken en (verder) vergroten van het werkplezier: werkmotieven, prettig gedrag en onprettig gedrag. Werkmotieven spelen bij vrijwel iedereen een rol, zodat je het beste daarmee kunt starten bij deze spelvorm. Aan de hand van het resultaat hiervan bepaal je of het zinvol is verder te spelen met (een van) de andere sets.

Je kunt er uiteraard ook voor kiezen met alledrie de invalshoeken te werken. Dan krijg je in ieder geval een compleet overzicht van de factoren die jouw werkplezier beïnvloeden.

Als je deze spelvorm speelt vanuit een gerichte (coach-) vraag, dan bepaalt deze vraag uiteraard welke invalshoek(en) zinvol is (zijn).

Als je bij een van bovenstaande stappen erg veel kaarten hebt geselecteerd, kan het zinvol zijn je te beperken tot de belangrijkste 5, zodat je makkelijker het overzicht kunt houden. Dit is vooral van belang als je de spelvorm in zijn geheel hebt gedaan.

Werkwijze bij het spelen met de kaarten 'werkmotieven'

1. Neem de kaarten 'werkmotieven' nrs. 33-67. Haal die omschrijvingen eruit waar je plezier aan beleeft in je huidige werk. Leg deze kaarten in een verticale rij links voor je neer met de 3 belangrijkste motieven bovenaan.
2. Neem de overgebleven kaarten. Selecteer werkmotieven die je nu (gedeeltelijk) mist in je baan en waar je meer plezier uit zou kunnen halen als ze meer aanwezig zouden zijn. Leg deze in een verticale rij rechts voor je neer met de 3 belangrijkste motieven bovenaan.
3. Bespreek het resultaat. Wat valt je op? Heb jij zelf de mogelijkheid iets te doen aan de werkmotieven die te weinig of niet aanwezig zijn? Zo ja, hoe zou je dat kunnen aanpakken? Zo nee, wat is het effect hiervan op jou?
4. Bepaal samen op basis van het resultaat van stap 1 t/m 3 of het zinvol is verder te spelen met de set kaarten 'prettig gedrag' en/of 'onprettig gedrag'.

Werkwijze bij het spelen met de kaarten 'onprettig gedrag'

5. Neem de kaarten 'onprettig gedrag'. Selecteer die gedragingen die voorkomen in jouw werksituatie en waar jij in meerdere of mindere mate last van hebt. Leg deze kaarten in een verticale rij rechts van je neer, naast de rij van stap 2. Leg de 3 gedragingen waar je het meeste last van hebt bovenaan.
6. Bespreek het resultaat. Geef een toelichting per kaart. Vragen daarbij kunnen zijn:
 - * Wat valt je op?
 - * Wat is het effect van het onprettige gedrag op jou?
 - * Hoe reageer jij op het onprettige gedrag? Wat is het effect daarvan op de ander(en)

en op jouw werkplezier?

- * Wat zou de oorzaak kunnen zijn van het onprettige gedrag van je collega ('s)?
- * Kun je iets doen om het onprettige gedrag te laten stoppen (of verminderen)? Zo ja, wat dan?
- * Als je het onprettige gedrag niet kunt laten stoppen, kun jij dan iets doen om er minder last van te hebben? Gebruik hierbij evt. de set kaarten 'prettig gedrag' om op ideeën te komen. Je kunt in deze situatie immers alleen zelf nog veranderen.

Werkwijze bij het spelen met de kaarten 'prettig gedrag'

7. Neem het stapeltje kaarten 'prettig gedrag' nrs. 21-42. Selecteer die kaarten die het gedrag weergeven dat collega's naar jou toe vertonen en dat bijdraagt aan jouw werkplezier. Leg deze kaarten in een verticale rij links voor je neer, naast de rij van stap 1. Leg de 3 gedragingen die je het meest plezierig vindt, bovenaan.
8. Bespreek het resultaat. Geef een toelichting per kaart. Is er gedrag waarvan jij graag zou willen dat je collega's dat meer zouden gaan vertonen? Zo ja, hoe zou je ze zover kunnen krijgen? Gebruik hierbij evt. de weggelegde kaarten.
9. Neem het stapeltje kaarten 'prettig gedrag' nrs. 1-20. Selecteer die kaarten die gedrag weergeven dat jij zelf vertoont en dat bijdraagt aan jouw werkplezier. Leg deze kaarten in een verticale rij links voor je neer, naast de rij van stap 7. Leg de 3 gedragingen die het meeste effect hebben op je werkplezier bovenaan.
10. Bespreek het resultaat. Geef in een toelichting aan hoe het betreffende gedrag jouw werkplezier positief beïnvloedt.
11. Neem nu de overgebleven kaarten 'prettig gedrag' nrs 1-20. Selecteer die gedragingen waar je meer plezier uit zou kunnen halen als je ze (meer) zou vertonen. Leg deze in een verticale rij links voor je neer, naast de rij van stap 9.
12. Bespreek het resultaat. Geef een toelichting per kaart en geef aan onder welke voorwaarden je dat gedrag meer zou laten zien.
13. Als je met alle drie de onderdelen van het spel hebt gewerkt, zijn hier enkele afsluitende vragen:
 - * Zie je samenhang of overeenkomsten tussen de resultaten van de rijen die je links van je hebt neergelegd? Zo ja, welke?
 - * Zie je samenhang of overeenkomsten tussen de resultaten van de rijen die je rechts van je hebt neergelegd? Zo ja, welke?
 - * Welke conclusies trek je uit het complete plaatje?
 - * Zijn er punten waarop je actie gaat ondernemen? Zo ja, welke? Wat is de eerste kleine stap die je daartoe kunt zetten? Wanneer?

Opmerkingen

1. Bij stap 7 kun je ook kijken naar het prettige gedrag dat jij vertoont in relatie tot anderen. Ook dat kan immers bijdragen aan jouw werkplezier.
2. De sets kaarten met prettig en onprettig gedrag komen pas goed tot hun recht als je werk hebt waar je regelmatig met collega's te maken hebt.

SPELVORM 6 'WERKEN OF NIET?'

Doel

Je helpen bij het nemen van de beslissing wel of niet aan het werk te gaan.

Randvoorwaarden

1. Je verricht nu geen (betaalde) arbeid, maar je denkt er over dat wel te gaan doen.
2. Speel deze spelvorm bij voorkeur met een gesprekspartner of coach.
3. Aantal spelers: 1 of 2 (bij 2 spelers sta je om de beurt centraal).
4. Nodig: de kaarten 'werkmotieven' nummers 1-32.
5. Speelduur: 30 – 45 min.

Werkwijze

1. Neem de kaarten 'werkmotieven' nummers 1-32. Selecteer die kaarten, die de redenen weergeven waarom jij zou willen gaan werken. Dat kan uiteraard ook vrijwilligerswerk zijn.
2. Maak twee rijen: in de eerste rij leg je de werkmotieven die je (erg) belangrijk vindt, in de tweede rij de minder belangrijke.
3. Bespreek het resultaat. Geef een toelichting op elke kaart. De volgende vragen kunnen daarbij zinvol zijn:
 - * Welke drie werkmotieven zijn voor jou het belangrijkste?
 - * Zijn er 'negatieve' werkmotieven bij, m.a.w. werkmotieven die erop gericht zijn onprettige situaties te vermijden? Zo ja, welke? Hoe belangrijk zijn deze t.o.v. de andere werkmotieven?
 - * Zijn er werkmotieven die met elkaar samenhangen? Zo ja, welke zijn dat en op welke manier hangen ze samen?
4. Zou je op basis van het resultaat van stap 3 aan het werk gaan? Zo neen, waarom niet? Zo ja, waar moet je dan vooral op letten bij de keuze van (onbetaald) werk? Als je hier dieper op in wilt gaan, ga dan naar stap 5.
5. (evt) Neem de kaarten werkmotieven nrs. 33-67. Haal de 8 belangrijkste motieven eruit die jouw werkplezier vergroten als deze aanwezig zouden zijn. Welke organisaties kunnen aan jouw wensen tegemoet komen? Heb je daarbij nog voorkeur voor een bepaald soort klanten?

Opmerking

Als je meer inzicht wilt krijgen in het soort werk dat bij jou past, gebruik dan de kaarten 'activiteiten' uit het Inspiratiespel.

ANDERE SPELLEN

Het Werkplezier Spel maakt deel uit van een serie van in totaal twaalf kaartspellen. De andere spellen zijn:

- Kwaliteitenspel (ISBN 97890-74123-013)
- Vaardighedenspel (ISBN 97890-74123-044)
- Inspiratiespel (ISBN 97890-74123-075)
- Waarden- en Normenspel (ISBN 97890-74123-082)
- Gevoelswereldspel (ISBN 97890-74123-105)
- Eigen Wijsheden Spel (ISBN 97890-74123-143)
- Levenskunstspel (ISBN 97890-74123-150)
- Opvoedingsspel (ISBN 97890-74123-174)
- Relatiespel (ISBN 97890-74123-181)
- Kennismakingsspel (ISBN 97890-74123-198)
- Spel van Verlangens (ISBN 97890-74123-211)

Deze spellen zijn ook heel geschikt als **relatiegeschenk**. Meer informatie kun je vinden op www.kwaliteitenspel.nl. Daar kun je ook deze spelregels downloaden.

De meeste van bovenstaande spellen zijn leverbaar **in meerdere talen** en 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

© 2008 Peter Gerrickens, Marijke Verstege en Zjev van Dun.
ISBN 97890-74123-204, NUR 780.