

CORPORATE CULTURE GAME

SPELINSTRUCTIES

Er zijn een tal van manieren om gebruik te maken van het 3D~dna® kaartspel. Hieronder staan een aantal van de spelvormen uitgewerkt. Voel je vrij om tijdens een sessie aan te voelen of een combinatie van spelvormen beter zou werken met de desbetreffende groep. Uiteraard is het ook mogelijk zelf volledig invulling te geven aan de spelvorm. Iedere sessie en groep is anders en vergt meestal een maatwerk aanpak. Deze spelinstructies dienen als inspiratie.

✓ De kaarten

Het 3D~dna® kaartspel bestaat uit 124 kaarten. Deze kaarten hebben ieder op de voorkant een woord en op de achterkant een kleur. Het kaartspel is deels gebaseerd op de kleurenpsychologie. Deze stroom binnen de psychologie stelt dat we als mens bepaalde (onbewuste) associaties hebben bij kleuren. Hoewel de woorden binnen 3D~dna® gekoppeld zijn aan een kleur, is dit niet de kleur die op de achterkant van de kaart staat. Dit is volledig gerandomiseerd. De kleuren kunnen uiteraard gebruikt worden om hiermee het gesprek te starten. Zo heeft iedereen associaties bij bepaalde kleuren, maar welke precies? De omschrijvingen van de kleuren worden beschreven in de resultaatrapporten van de 3D~dna® analyses. De kaarten kunnen zowel voor DNA sessies als teamsessies gebruikt worden.

✓ 1. Stapelen en combineren

Deze spelvorm kan gebruikt worden wanneer het kaartspel ingezet wordt voor een DNA sessie. Iedereen krijgt een deel van de stapel kaarten. Alle kaarten worden gebruikt. Laat deelnemers de kaarten in vier stapels op een tafel verdelen. De eerste stapel heeft de woorden die nooit van toepassing zijn op de organisatie. De tweede stapel heeft de woorden die soms van toepassing zijn op de organisatie. De derde stapel heeft de woorden die vaak/meestal van toepassing zijn op de organisatie. De vierde en laatste stapel heeft de woorden die altijd van toepassing zijn op de organisatie. Laat deelnemers de woorden zo neerleggen dat ze nog steeds leesbaar zijn. Wanneer alle woorden in één van de stapels geplaatst zijn, krijgt iedereen de kans om woorden van de ene naar de andere stapel te verplaatsen. Geef deelnemers de mogelijkheid hierover met elkaar in gesprek te gaan en te beargumenteren waarom ze vinden dat een woord wel of niet in een bepaalde stapel thuishoort.

Voor het gemak is het ook mogelijk drie stapels te maken i.p.v. vier. Maak dan de stapels helemaal van toepassing, misschien van toepassing en nooit van toepassing. Wanneer iedereen het eens is met de verdeling, wordt er verder gegaan met de stapel met woorden die altijd van toepassing zijn op de organisatie. Laat deelnemers de woorden

groeperen. Woorden die (in de beleving van de deelnemers) bij elkaar horen worden bij elkaar gelegd. Een voorbeeld kan zijn collegialiteit en samenwerken. Wanneer alle woorden in 'categorieën' zijn onderverdeeld, moet het hoofdwoord van de categorie bepaald worden. Het is de vraag aan de deelnemers welk woord de andere woorden in die stapel het beste representeert. Dus is iemand collegiaal wanneer ze samenwerken, of kan iemand goed samenwerken wanneer ze collegiaal zijn? Alle woorden in de categorie moeten onder de paraplu van dat ene woord kunnen vallen. Stel je voor: één categorie bevat de woorden leergierigheid, innovatie en vooruitgang. Dan kunnen deelnemers beslissen dat innovatie zich uit in de woorden leergierigheid en vooruitgang, eerder dan dat leergierigheid zich uit in de woorden innovatie en vooruitgang. Hierbij is de context van de organisatie erg belangrijk. Iedere organisatie zal iets anders belangrijker vinden. Stel als begeleider de juiste vragen en vraag door. Zet ze aan het denken over hun keuzes maar beoordeel deze nooit als goed of fout. Het is immers het DNA van de betreffende organisatie, de rol als consultant is enkel om in het proces te begeleiden.

Het advies is om met maximaal vijf categorieën te eindigen. Het hoofdwoord van de categorie zal namelijk leiden tot een DNA waarde.

Laat deelnemers beslissen of dat ze het hoofdwoord uit de categorie het beste woord vinden, of dat een synoniem beter zou passen bij hun organisatie. Er zijn immers veel meer woorden dan zijn opgenomen in het kaartspel.



2. Wegstrepen en combineren

Deze spelvorm is evenals bedoeld voor het bepalen van organisatie DNA.

Leg alle kaarten op tafel, zodat vrijwel alle woorden zichtbaar zijn voor de deelnemers. Laat de deelnemers nu de woorden die ze sowieso niet bij de organisatie vinden passen apart leggen. Laat medewerkers in gesprek gaan of ze het hier allemaal mee eens zijn.

Een mogelijke extra stap is deelnemers uit deze stapel de woorden te laten kiezen die ze nu nog niet van toepassing vinden op de organisatie, maar waar ze zich wel naartoe zouden willen ontwikkelen dat deze sterker aanwezig is bij de organisatie. Zo kan een organisatie doelgerichtheid totaal niet vinden passen, maar hier wel naartoe willen werken als organisatie.

Laat medewerkers nu de woorden bij elkaar leggen die ze bij elkaar vinden passen. Het spel verloopt nu verder op eenzelfde manier als spelmanier 1. Er moet een hoofdwoord van de categorie bepaald worden, waar de andere woorden in die categorie onder vallen.



3. Teamsessie

Leg een stapel met willekeurige kaarten op tafel met de kleuren naar boven en de woorden niet zichtbaar. Laat mensen een willekeurige kaart van de stapel pakken.

Geef ze de kans na te denken over wat ze van het woord vinden en of ze het bij zichzelf vinden passen. Wat betekent dit woord voor hun?

Laat deelnemers één voor één vertellen. Geef andere deelnemers de ruimte om te reageren en hun eigen associatie met het woord te delen.

Een variatie is mogelijk waarbij je een stapel kaarten op tafel legt met de woorden zichtbaar en deelnemers zelf bewust een bepaalde kaart laat kiezen. Vervolgens kunnen deelnemers vertellen waarom ze die kaart gekozen hebben en waarom het woord erop voor hun belangrijk is.

Op de achterkant van de kaarten staat kleur, deze is niet gekoppeld aan het woord op de kaart. Veelal denken deelnemers dat dit wel het geval is. Dit kan een interessante gespreksstarter zijn. Welke associatie heb je met de kleur? Indien ze een kaart hebben gekozen op basis van de kleur op de achterkant, waarom?