



2-12
spelers



30-90
minuten

Wiggele Oosterhoff

WAARDEN SPEL

Hoe waardeNvol
kun jij ondernemen?



HANDLEIDING

COLOFON

UITGAVE:

Aeres Hogeschool
Tel. 088 – 0206000
www.aeres.nl

ONTWIKKELAAR EN AUTEUR:

Ir. Wiggele Oosterhoff

MET DANK AAN:

Projectgroep WaardeNvol Ondernemen

Bram Prins
Tonny Rozendaal
Armin Satter
Geert Sol
Marius Veldhuizen

Eerste druk: december 2017
Oplage: 250 exemplaren
Verkoopprijs: € 74,50 (exclusief verzendkosten)

BESTELLINGEN:

w.oosterhoff@aeres.nl

ISBN: 978-90-78712-28-2

SAMENWERKING AERES HOGESCHOOL EN CIBAP

Het binnenwerk van deze speldoos is door CIBAP ontworpen en geproduceerd. CIBAP is een vakschool voor verbeelding in Zwolle. Het binnenwerk bestaat uit meerdere onderdelen, die zijn gemaakt van gerecyclede en/of biobased materialen.

- Het blauwe doosje met de waardenkaartjes is gemaakt op een Ultimaker 2+ printer, geprint in PLA filament. PLA is biobased materiaal gemaakt van groene grondstoffen.
- Twee doosjes zijn gemaakt van 6 mm MDF-plaatjes, en populieren multiplex. Alleen gekeurd volgens het FSB-keurmerk.
- Het vierde doosjes is gemaakt van Polyester PET materiaal. Dit materiaal is gemakkelijk te recyclen, waardoor deze kunststof een veilig en duurzaam materiaal is.

CIBAP en Aeres Hogeschool werken in meerdere projecten samen, met name rond het thema 'circulaire economy'. Het materiaalgebruik voor het binnenwerk van deze speldoos is daar een mooi voorbeeld van.



SPELMATERIALEN

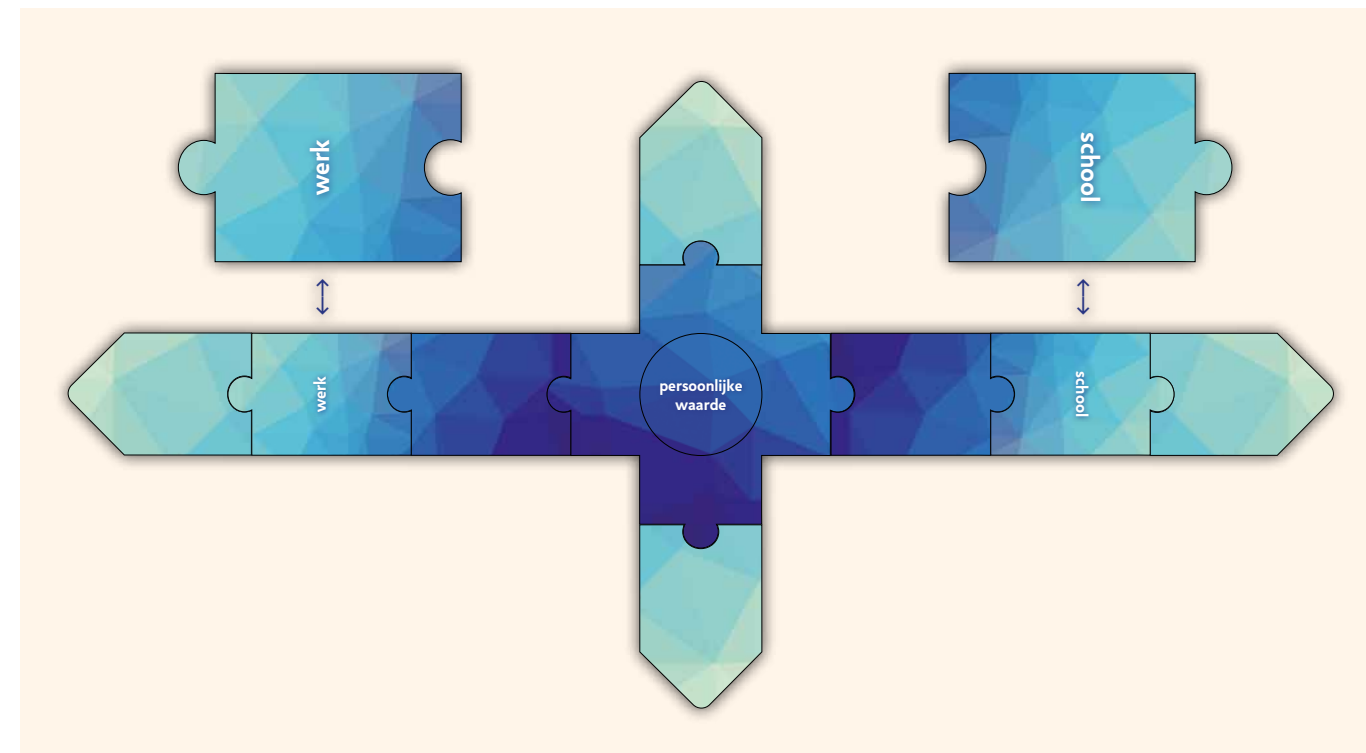
1. Puzzelstukken voor een assenkruis:
 - 1 kruisstuk
 - 4 eindstukken
 - 16 tussenstukken
2. Onderwerpkaarten (8) voor het midden van het kruisstuk
 - persoonlijke waarde
 - productwaarde
 - bedrijfswaarde
 - teamwaarde
 - omgevingswaarde
 - ketenwaarde
 - familiewaarde
 - sectorwaarde
3. Richtingskaarten (26) voor de assen
Zie voor alle richtingskaarten: onderdeel 'spelleider'.
4. Waardenkaarten (13) voor elke speler
 - Betrouwbaarheid
 - Doelbewustheid
 - Eigenheid
 - Gelijkwaardigheid
 - Openheid
 - Plezier
 - Rechtvaardigheid
 - Respect
 - Trots
 - Verantwoordelijkheid
 - Verbondenheid
 - Wederkerigheid
 - Zelfstandigheid
5. Stijlkaarten (3 sets van 4 kaarten) voor de spelleider
 - set 1: consolideren, ontwikkelen, aanpassen, innoveren
 - set 2: intern gericht, extern georiënteerd, sociaal bewust, omgevingsbetrokken
 - set 3: opbrengstgericht, landschapsgericht, mensgericht, productgericht
6. Speluitlegkaarten (12) voor elke speler
7. Handleiding voor spelleider en speluitvoering

DOEL EN WAARDE VAN HET SPEL

Adviseurs, coaches en docenten gebruiken in hun werk (digitale) testen, zoals persoonlijkheidstesten of ondernemerstesten. Voor deze testen geldt dat het gesprek over de uitkomst het meest waardevol is. Het doel van het spel is dat de spelers voor zichzelf waarden kiezen en erover vertellen. Dit kunnen verschillende waarden zijn, bijvoorbeeld persoonlijke waarden of bedrijfswaarden. In dit waardenspel wordt het doen van een test (bewust keuzes maken) en het spreken over de uitkomst ervan gecombineerd.

Het spel is een aanvulling op bestaande businessmodellen. In veel van deze modellen is veel aandacht voor het bedrijf (onderneming) en de markt (omgeving), maar relatief weinig aandacht voor de ondernemer zelf. Wat vindt de ondernemer als persoon belangrijk, welke persoonlijke voorkeuren heeft hij? Dit spel biedt de mogelijkheid om de persoon zelf centraal te stellen en vervolgens allerlei relaties te verkennen.

Het spel is in de praktijk van beroepsonderwijs (mbo en hbo) en consultancy (ondernemers) ontwikkeld. Het spel kan daarom zowel met 'ondernemers in opleiding' als met 'ervaren ondernemers' worden gespeeld. Daarnaast is het waardenspel ook geschikt om een gesprek over beroepshouding en beroepsethiek te voeren.



LEVELS VAN HET SPEL

Vanwege de verschillende doelgroepen kan het spel op meerdere levels worden gespeeld. De rol van de spelleider is bij deze levels verschillend. Bij level 1 en 2 is het een docent in bijvoorbeeld de rol van mentor of studieloopbaanbegeleider. Bij level 3 en 4 kan het (ook) een adviseur of coach zijn.

LEVEL 1

De doelgroep betreft jonge mbo-leerlingen (niveau 2-3). Door het spelen van het waardenspel krijgen de spelers een beter beeld van zichzelf. Als onderwerpkaart wordt de kaart 'persoonlijke waarde' gebruikt. De spelleider kan ervoor kiezen om één of twee assen te gebruiken. Afhankelijk van het niveau en de grootte van de spelersgroep. De spelleider kiest met het oog op de doelgroep bewust voor bepaalde richtingskaarten (zie: onderdeel spelleider).

LEVEL 2

De doelgroep betreft oudere mbo-leerlingen (niveau 4). Door het spelen van het waardenspel krijgen de spelers beter zicht op de relatie tussen hun eigen persoonlijke waarden en bijvoorbeeld bedrijfsstrategie. Als onderwerpkaart kan zowel de kaart 'persoonlijke waarde' als de kaart 'bedrijfswaarde' worden gebruikt. Er wordt gebruik gemaakt van twee assen. De spelleider kiest met het oog op de spelersgroep en het doel van het spel, bewust voor bepaalde richtingskaarten (zie: onderdeel spelleider).

LEVEL 3

De doelgroep betreft hbo-studenten, startende ondernemers of een team. Door het spelen van het waardenspel krijgen de spelers beter zicht op verschillende relaties, zoals:

- persoonlijke waarde & bedrijfswaarde
- productwaarde & bedrijfswaarde
- bedrijfswaarde & omgevingswaarde

Als onderwerpkaart kunnen meerdere kaarten worden gebruikt: 'persoonlijke waarde', 'bedrijfswaarde', 'productwaarde', 'omgevingswaarde' of 'teamwaarde'. Er wordt gebruik gemaakt van twee assen. De spelleider kiest met het oog op de spelersgroep en het doel van het spel, bewust voor bepaalde richtingskaarten (zie: onderdeel spelleider).

LEVEL 4

De doelgroep betreft ervaren ondernemers of een team. Door het spelen van het waardenspel krijgen de spelers beter zicht op verschillende relaties, in combinaties met hun eigen ondernemersstijl. Als onderwerpkaart kunnen meerdere kaarten worden gebruikt: 'persoonlijke waarde', 'bedrijfswaarde', 'productwaarde', 'omgevingswaarde', 'ketenwaarde' of 'teamwaarde'. Er wordt gebruik gemaakt van twee assen. De spelleider kiest met het oog op de spelersgroep en het doel van het spel, bewust voor bepaalde richtingskaarten (zie: onderdeel spelleider). Daarnaast kiest de spelleider als reflectie instrument voor bepaalde stijlkaarten (zie: onderdeel spelleider).

AANTAL SPELERS

Voor een optimaal spelverloop wordt een spelersgroep van 6 tot 8 spelers geadviseerd. Het spel kan ook met kleinere groepen worden gespeeld, bijvoorbeeld 1 tot 4 personen. Denk hierbij aan een persoonlijk of een familiegesprek. Als maximum wordt een spelersaantal van 12 personen geadviseerd. Wanneer de spelersgroep te groot is, is er voor iedere individuele speler onvoldoende tijd om zich goed uit te spreken en op vragen antwoord te geven.

SPELEIDER

SETTING

Aangezien dit spel de persoon (ondernemer) zelf centraal stelt, is het belangrijk dat het spel in een veilige en respectvolle setting wordt gespeeld. De rol van de spelleider is daarbij heel belangrijk. Spelers worden uitgedaagd om persoonlijke zaken te verwoorden en aan elkaar te vertellen. Tijdens testsessies met dit spel is gebleken dat het emotioneel kan worden. Wees daar als spelleider op voorbereid en bespreek dit aspect van te voren met de spelersgroep. Denk ook vroegtijdig na over een eventueel (individueel) vervolg. Het is heel belangrijk dat er voldoende tijd is zodat alle spelers aan de beurt komen en zich kunnen uitspreken (zie: aantal spelers).

SPELERSGROEP

De spelleider kan bijvoorbeeld een docent, adviseur of coach zijn. Wanneer de spelersgroep uit jongere leerlingen/studenten bestaat, zal de spelleider vooral zelf het spellevel en het spelverloop bepalen. Wanneer de spelersgroep uit ervaren ondernemers of een team bestaat, zal het spellevel en het spelverloop meer in samenspraak worden bepaald.

ONDERWERPKAARTEN

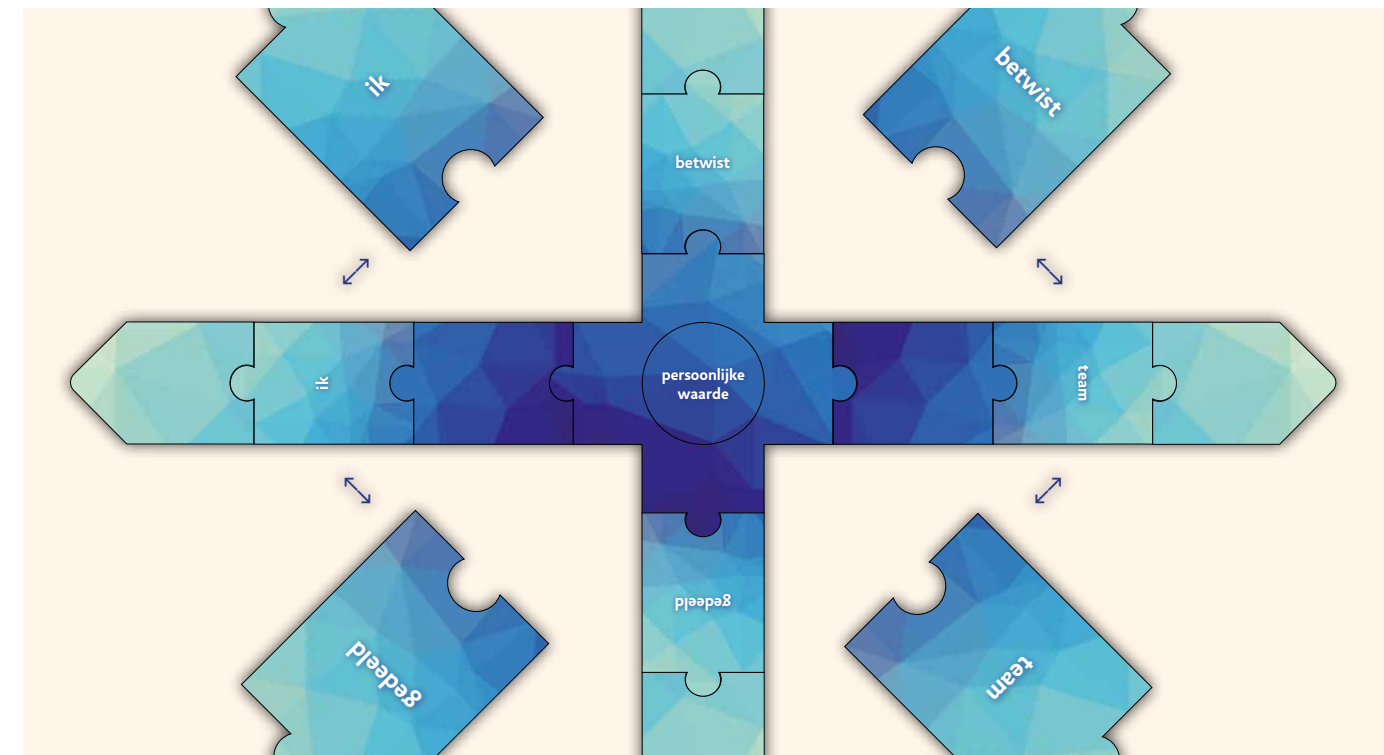
Het onderwerp van het spel en het gesprek worden vooral bepaald door de onderwerpk kaart in het midden van het assenkruis. De spelleider (eventueel samen met de spelersgroep) heeft de keuze uit 8 onderwerpk kaarten: persoonlijke waarde, productwaarde, bedrijfswaarde, omgevingswaarde, ketenwaarde, familiewaarde, sectorwaarde en teamwaarde. Bij onderdeel 'levels van het spel' is beschreven welk onderwerp bij welke spelersgroep past.

RICHTINGSKAARTEN

Naast de onderwerpk kaart wordt het gesprek gestuurd met de richtingskaarten, die in de assen van het assenkruis worden gelegd. Het is de bedoeling dat de twee richtingskaarten, die per as worden gekozen, tegengesteld zijn. Er zijn 26 richtingskaarten beschikbaar, die op verschillende onderwerpen van toepassing zijn. In figuur 1 zijn de richtingskaarten verdeeld over de verschillende onderwerpen en zijn mogelijke tegenstellingen weergegeven. Er zijn ook andere combinaties en tegenstellingen mogelijk, de spelleider kan hier zelf mee variëren.

PERSOON, WERK, TEAM			PRODUCT, BEDRIJF, KETEN, OMGEVING		
ik	↔	wij	bedrijf	↔	omgeving
ik	↔	familie	bedrijf	↔	overheid
ik	↔	team	bestaand	↔	nieuw
ik	↔	God	gedeeld	↔	betwist
ik	↔	bedrijf	lineair	↔	circulair
ik	↔	school	korte termijn	↔	lange termijn
ik	↔	werk	bedrijf	↔	keten
werk	↔	school	bedrijf	↔	product
vakman	↔	ondernemer	intensief	↔	extensief
familie	↔	bedrijf	kleinschalig	↔	grootschalig

FIGUUR 1. GEBRUIK VAN RICHTINGSKAARTEN



WAARDENKAARTEN

Elke speler krijgt 13 waardenkaarten.

Op elk kaartje staat één woord, een waarde, plus een korte beschrijving van desbetreffende waarde (zie: figuur 2).

Hiermee wordt voorkomen dat spelers verschillende definities van dezelfde waarde hanteren en het gesprek over waarden verwarrend wordt.

STIJLKAARTEN

Het spel bevat 3 setjes van 4 stijlkaarten. Wanneer het spel met ervaren ondernemers op level 4 wordt gespeeld, kan de spelleider gedurende het spel de stijlkaarten inzetten als reflectie-instrument. Deze stijlkaarten zijn in combinatie met bepaalde onderwerpkaarten en richtingskaarten te gebruiken (zie: figuur 3). De stijlkaarten worden door de spelleider bij een bepaald kwadrant op de speltafel gelegd. Aan de spelers wordt gevraagd of ze zich in desbetreffende stijl herkennen en om daarop te reflecteren.

VOORBEREIDING

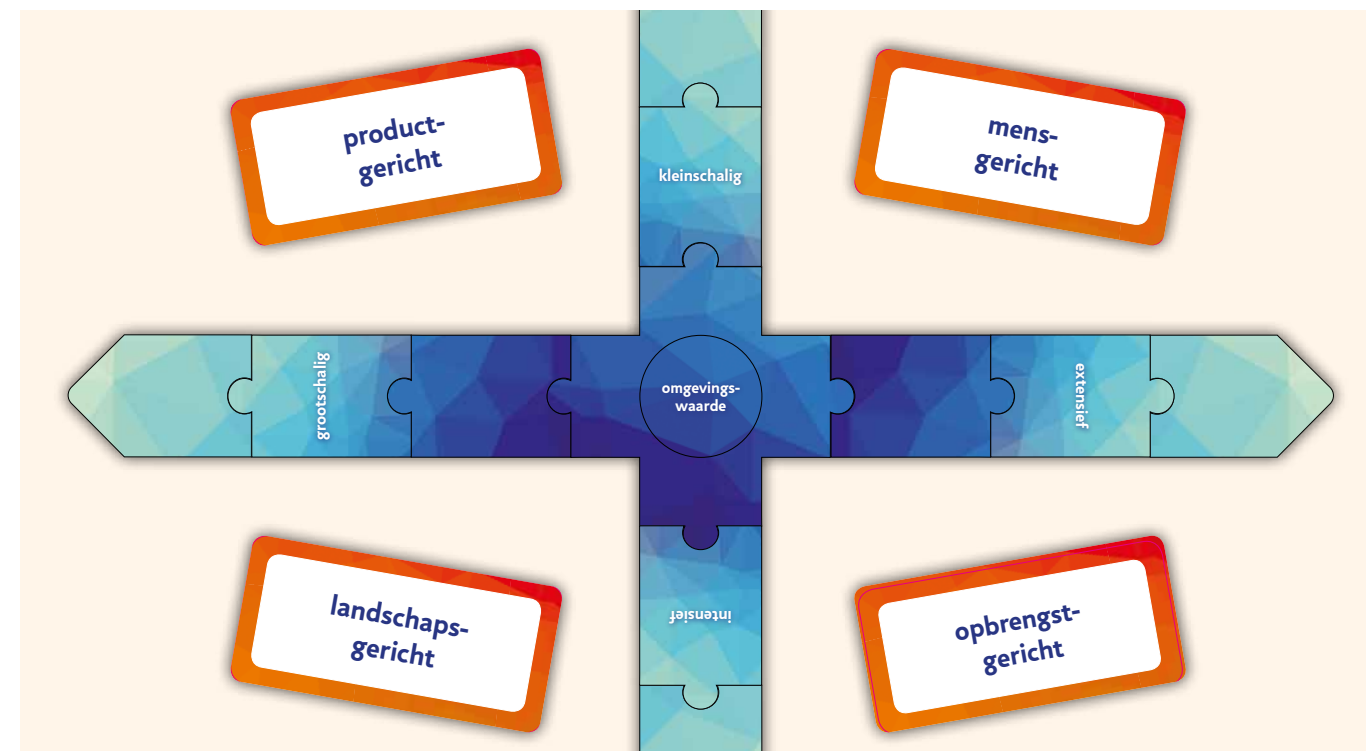
Door de spelleider wordt de speltafel voor het waardenspel ingericht.

De spelleider bepaalt hiervoor, eventueel in samenspraak met de spelersgroep, het onderwerp (onderwerpkaart) van het spel.

Wanneer het spel met jonge mbo-leerlingen wordt gespeeld, kan de spelleider ervoor kiezen om 1 as van het assenkruis te gebruiken.

De spelleider maakt, eventueel in samenspraak met de spelersgroep, een keuze voor bepaalde richtingskaarten.

De spelers krijgen elk een setje waardenkaarten uitgereikt. De spelleider geeft een toelichting over het doel en de spelregels van het waardenspel. Iedere speler krijgt een speluitlegkaart. Op deze speluitlegkaart wordt de spelopdracht kort samengevat.



WAARDE	OMSCHRIJVING
Betrouwbaarheid	Integer zijn, doen wat je zegt
Doelbewustheid	Met een plan naar iets toewerken
Eigenheid	Echt zijn, een eigen identiteit hebben
Gelijkwaardigheid	Je niet boven iets of iemand stellen
Openheid	Laat zien wat je doet en wees vriendelijk
Plezier	Voldoening hebben in wat je doet
Rechtvaardigheid	Eerlijk en oprecht zijn
Respect	Aan anderen geven, van anderen ontvangen
Trots	Besef van eigen waarde hebben
Verantwoordelijkheid	Zorg dragen voor iets of iemand
Verbondenheid	Met iets of iemand een band hebben
Wederkerigheid	In een samenwerking geven en nemen
Zelfstandigheid	Onafhankelijk van iets of iemand je eigen weg gaan

FIGUUR 2. WAARDENKAARTEN

KAART	KWADRANT	STIJL
1. Onderwerpkaart: Richtingskaarten: Stijlkaarten:	persoonlijke waarde ik ↔ wij bedrijf ↔ omgeving kwadrant ik & bedrijf: kwadrant ik & omgeving: kwadrant wij & bedrijf: kwadrant wij & omgeving:	intern gericht extern georiënteerd sociaal bewust omgevingsbetrokken
2. Onderwerpkaart: Richtingskaarten: Stijlkaarten:	bedrijfswaarde bestaand ↔ nieuw gedeeld ↔ betwist kwadrant gedeeld & bestaand kwadrant betwist & bestaand kwadrant gedeeld & nieuw kwadrant betwist & nieuw	consolideren aanpassen ontwikkelen innoveren
3. Onderwerpkaart: Richtingskaarten: Stijlkaarten:	omgevingswaarde intensief ↔ extensief grootschalig ↔ kleinschalig kwadrant intensief & grootschalig kwadrant extensief & grootschalig kwadrant extensief & kleinschalig kwadrant intensief & kleinschalig	opbrengstgericht landschapgericht mensgericht productgericht

FIGUUR 3. GEBRUIK VAN STIJLKAARTEN

SPELUITLEG

1. Kies 3 waardenkaarten uit de stapel van 13 (persoonlijke top 3)
2. Bedenk wat deze waarden voor jou betekenen
3. Bedenk waar je elk van deze waarden neer wilt leggen en waarom
4. Leg de 3 waardenkaarten op tafel en vertel:
 - Waarom gekozen?
 - Wat betekenen ze?
 - Waarom daar op tafel?
5. Stel elkaar vragen

FIGUUR 4.

SPELUITVOERING

1. Elke speler krijgt een setje waardenkaarten.
2. Elke speler kiest uit het setje waardenkaarten 3 waardenkaarten, die hem of haar het meest aanspreken en/of het beste bij hem of haar passen.
3. Voor elk van de 3 gekozen waarden bedenkt iedere speler voor zichzelf de betekenis. De korte beschrijving kan hierbij helpen.
4. Ook bedenkt iedere speler voor elk van de 3 gekozen waarden waar hij of zij desbetreffende waardenkaart in het assenkruis op de speltafel wil neerleggen.

Advies: vermijd het middengebied van het assenkruis, overdrijf enigszins en kies bewust wat voor de buitenkant van het assenkruis.

Iedere speler krijgt enkele minuten de tijd om stap 2 t/m 4 voor zichzelf te doorlopen.

5. Iedere speler legt de 3 gekozen waardenkaarten op de speltafel en vertelt aan de spelersgroep:
 - Waarom hij of zij deze 3 waarden heeft gekozen?
 - Wat deze 3 waarden voor hem of haar betekenen?
 - Waarom hij of zij deze 3 waarden op desbetreffende plaatsen op de speltafel heeft gelegd.

De spelleider en/of de spelers kunnen hierna aan iedere speler vragen stellen en/of feedback aan elkaar geven.

Als spelers elkaar (goed) kennen, is het mogelijk dat spelers richting elkaar verwoorden of ze de gekozen waarden en de toelichting daarop wel of niet herkennen.

SPELVARIANTEN

Nadat alle spelers hun waardenkaarten op tafel hebben gelegd, hebben toegelicht en deze zijn besproken, kan:

Variant 1:

de spelleider de stijlkaarten inzetten als reflectie-instrument (zie: onderdeel 'spelleider').

Variant 2:

de spelleider kan een andere onderwerpkaart in het midden leggen en de spelers vragen of de gekozen waarden ook bij dat onderwerp passen.

TWEE VOORBEELDEN

1. Het spel wordt gespeeld met hbo-studenten of startende ondernemers.

Het spel wordt gespeeld met hbo-studenten of startende ondernemers. In ronde 1 is gekozen voor het onderwerp 'persoonlijke waarde'. De vraag hierbij was: wat vind ik als persoon / als ondernemer belangrijk? In ronde 2 legt de spelleider het onderwerp 'bedrijfswaarde' in het midden en stelt daarbij de vraag of de gekozen waarden wel of niet bij de nieuwe onderwerpkaart 'bedrijfswaarde' passen.

Met deze variant wordt gestimuleerd dat spelers nadenken en doorpraten over de relatie tussen ondernemer en onderneming. Kan ik datgene wat ik als persoon / als ondernemer belangrijk vind, vorm geven in mijn bedrijf (strategie)?

2. Het spel wordt gespeeld met ervaren ondernemers die op zoek zijn naar nieuwe en/of regionale verdienmodellen.

In ronde 1 is gekozen voor het onderwerp 'bedrijfswaarde'. De vraag hierbij was: welke waarbij vertegenwoordigt mijn bedrijf? In ronde 2 legt de spelleider het onderwerp 'omgevingswaarde' in het midden en stelt daarbij de vraag of de gekozen waarden wel of niet bij de nieuwe onderwerpkaart passen. Met deze variant wordt gestimuleerd

dat spelers nadenken en doorpraten over de relatie tussen onderneming en omgeving. Past datgene wat ik met mijn bedrijf wil in deze omgeving en word ik hier gewaardeerd?

AFRONDING

Het spel levert waarschijnlijk waarde(n)volle informatie op voor de spelers zelf en voor een eventueel vervolg.

Het is daarom aan te raden om de opbrengst van het spel te 'bewaren'. Dit kan op meerdere manieren. In deze handleiding is een individuele waardentest opgenomen. De spelleider kan die test kopiëren en door de spelers in laten vullen.

Natuurlijk kan er van de speltafel achteraf ook een foto worden gemaakt.

WAARDENTEST

Naam:				
Onderwerp:				
Top 3 (aan-kruisen)	Waarde	Persoonlijke toelichting		
	1. Betrouwbaarheid	Integer zijn, doen wat je zegt		
	2. Doelbewustheid	Met een plan naar iets toewerken		
	3. Eigenheid	Echt zijn, een eigen identiteit hebben		
	4. Gelijkwaardigheid	Je niet boven iets of iemand stellen		
	5. Openheid	Laat zien wat je doet en wees vriendelijk		
	6. Plezier	Voldoening hebben in wat je doet		
	7. Rechtvaardigheid	Eerlijk en oprecht zijn.		
	8. Respect	Aan anderen geven, van anderen ontvangen		
	9. Trots	Besef van eigen waarde hebben		
	10. Verantwoordelijkheid	Zorg dragen voor iets of iemand		
	11. Verbondenheid	Met iets of iemand een band hebben		
	12. Wederkerigheid	In een samenwerking geven en nemen		
	13. Zelfstandigheid	Onafhankelijk van iets of iemand je eigen weg gaat		



AERES
HOGESCHOOL