

Handleiding Hindernissen & Hulptroepen

Kaartspel voor persoonlijk leiderschap



Wat is het?

Het kaartspel Hindernissen & Hulptroepen is bedoeld om in te zetten bij coaching, training of intervisie. Het kan voor groepen of individuen gebruikt worden. Het spel gaat uit van een gewenste situatie (een droom) en een situatie die je wilt vermijden (nachtmerrie). Je bekijkt in het spel waar je staat en waar je heen wil. Het spel helpt om complexe situaties te ontrafelen en te bekijken waar kansen liggen om dicht bij je droom te komen. Aan het einde van het spel ligt er een plan op tafel met daarin te nemen stappen, mensen die kunnen ondersteunen, de hindernissen die overwonnen moeten worden en de timing.

Het spel bevat de volgende kaarten:

Droom – wat wil je bereiken?

Nachtmerrie – wat wil je vermijden?

Hier sta je nu – waar sta je nu ten opzicht van je droom en nachtmerrie?

Hindernissen – wat houdt je tegen om bij je droom te komen?

Hulptroepen – wie of wat kan je helpen om verder te komen?

Mijlpalen – welke acties kun je ondernemen? wat heb je al bereikt?

Richting – wat ga je doen? er dwars doorheen, er omheen of doe je even niets?

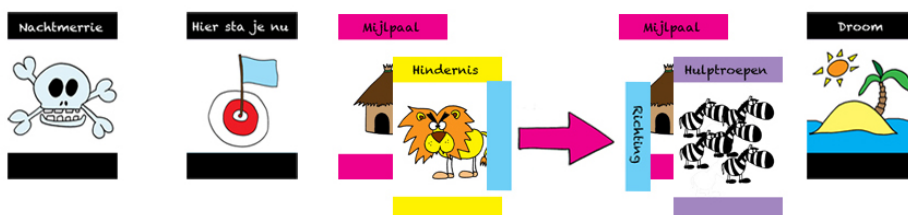
Hoe werkt het spel?

Je kunt je kaarten in verschillende volgorde gebruiken, al naar gelang wat bij jou past. Je start met het neerleggen van de droom en nachtmerrie op een lijn. Je beschrijft je droom en je nachtmerrie. Ter verdieping kun je vragen wat de feitelijke situatie is (hoofd), waar iemand blij van wordt (hart), wat de bijdrage van anderen kan zijn (ziel) en hoe iemand zich (letterlijk) voelt bij een situatie (lichaam). Zorg dat er voldoende ruimte tussen de twee kaarten is, dit is de ruimte waar je de andere kaarten gaat neerleggen. Vervolgens wordt de kaart waar je nu staat tussen die twee kaarten neergelegd. Hiermee kan iemand aangeven of ze dicht bij hun droom of nachtmerrie staan.

De kaarten met mijlpalen geven de acties aan. Wat kun je zelf doen? De kaarten met hindernissen geven aan wat je tegenhoudt, dit kunnen zowel mensen, dingen als situaties zijn. De hulptroepen zijn de mensen of 'dingen', individueel of groepen, die je kunnen ondersteunen op je pad. Met de richting kaarten kun je aangeven of je de confrontatie aangaat met mensen of situaties, of je er omheen gaat of dat je even helemaal niets doet. Uiteindelijk ligt er een pad met kaarten op tafel die samen een plan vorm om tot je droom te komen of om je nachtmerrie te vermijden. Per kaart bespreek je wat de kaart betekent en waarom je deze neerlegt. Het doel is niet zozeer om tot een perfect plan te komen, maar om een gesprek over de mogelijke opties en consequenties daarvan te voeren.



Je start met het neerleggen van je droom en nachtmerrie en geeft aan waar je nu staat.



Vervolgens leg je een pad met mijlpalen, hindernissen en hulptroepen en kies je je richting.