

Oogst van oplossingen

Dit spel laat deelnemers het gesprek voeren over uitdagingen die zij in een samenwerking ervaren en inspireert hen om in korte tijd tot creatieve en waardevolle oplossingsrichtingen te komen. Aangezien trainen een vorm van samenwerken is, kan dit spel goed gebruikt worden als intervisiemethode.



In een training kom je soms lastige situaties tegen. Met een frisse blik kijken naar mogelijke oplossingen helpt dan. 'Oogst van Oplossingen' is een leuke en laagdrempelige manier om op intervisieachtige wijze elkaar te adviseren over oplossingen. Doordat het spel een beroep doet op het associatieve vermogen van de deelnemers, ontstaan er onverwachte, creatieve en waardevolle oplossingsrichtingen.

De kaartenset bestaat uit 80 kaarten met op iedere kaart steeds één woord. Ieder woord is een potentiële oplossing voor je probleem.

Het spel brengt plezier en energie, haalt deelnemers uit hun comfortzone en laat ze op een andere manier met elkaar in gesprek gaan.

De kaartenset is o.a. [hier](#) te koop.

Handleiding

Tijdsduur: 20 - 40 minuten

Aantal spelers per kaartenset: 5 tot 8

Opstelling: spelers zitten rond een tafel.

1. Schud de Oogst van oplossingen kaarten. Leg ze met de kant waar de woorden op staan naar beneden op tafel. De jokerkaarten liggen op een aparte stapel.

2. Om de beurt legt iemand uit de groep een probleem of uitdaging voor. Het spel begint als het probleem of de uitdaging voor iedereen helder is:
 - De inbrenger vertelt over het probleem of de uitdaging (zonder onderbreking) en waarom hij/zij de ervaring inbrengt.
 - Iedere speler stelt (open) vragen (zonder oordeel) om duidelijkheid te krijgen over het probleem of de uitdaging en de context waarin het zich afspeelt. De vragen wie, wat, wie, waar, wanneer, waartoe geven vaak duidelijkheid. Wees zuinig met de hoe-vraag en vermijd de waarom-vraag. Die roept al snel ter verantwoording en kan een oordeel in zich hebben. Vragen naar concretisering en voorbeelden werken vaak verhelderend.
 - De spelers vragen door totdat het antwoord helder is.
3. Elke speler, behalve de inbrenger van het probleem of de uitdaging, pakt 5 kaarten van de stapel.
4. Iedereen kiest één kaart, die een oplossing of advies kan zijn voor het ingebrachte probleem / uitdaging.
5. Om de beurt leggen de spelers hun oplossingskaart open op tafel en lichten kort toe waarom dit een goede oplossing is.
6. De aandrager maakt een keuze voor de beste of meest prikkelende oplossing en licht deze keuze kort toe.
7. Vervolgens kan een speler een jokerkaart inbrengen voor een niet genoemde oplossing, waar deze speler goede ervaringen mee heeft.
8. Afhankelijk van de beschikbare tijd en behoefte kan nog met z'n allen over de genoemde oplossingen van gedachten gewisseld worden.

Wanneer er meer rondes gespeeld kunnen worden, dan pakken de spelers 5 nieuwe kaarten van de tafel (met uitzondering van de aandrager van een nieuw probleem of nieuwe uitdaging) en begin je bij punt 2.