

SPEELWIJZE

Keuzespel

In het alledaagse leven moet je vaak de ene na de andere keuze maken. Meestal gaat je dat waarschijnlijk makkelijk af, maar er zijn wellicht ook keuzes waar je moeite mee hebt. De bedoeling van dit spel is je te helpen bij het maken van keuzes, zodat deze makkelijker gaan of van betere kwaliteit zijn.



Het uitgangspunt bij HET KEUZESPEL is dat jezelf de juiste vragen stellen essentieel is bij het maken van keuzes. Centraal in dit spel staan 64 vragen en opdrachten rondom het maken van keuzes. Deze vragen zijn verdeeld over 7 categorieën. Tussen haakjes staat een voorbeeld van een vraag uit de betreffende categorie:

1. **Verkenning** (Wat wil je met deze keuze bereiken?).
2. **Informatie** (Hoe betrouwbaar is de informatie die je verzameld hebt?).
3. **Waarden** (Wat vind jij belangrijk in het leven? Wat betekent dat voor deze keuze?).
4. **Gevoelens** (Welke gevoelens roepen de verschillende keuzemogelijkheden bij je op?).
5. **Motieven** (Laat je je bij één van de keuzemogelijkheden beïnvloeden door gebeurtenissen uit het verleden?).
6. **Gevolgen** (Heb je iets nodig bij het realiseren van elke keuzemogelijkheid?)
7. **Manieren van kiezen** (Welke keuzemogelijkheid zou je kiezen als je met niemand rekening hoeft te houden?).

Het aantal vragen per categorie is verschillend, maar dat zegt uiteraard niets over het belang van de categorieën ten opzichte van elkaar. Bovendien verschilt het belang van elke categorie per persoon en per situatie.

De volgorde van de categorieën komt overeen met een keuzeprocess dat 'volgens het boekje' verloopt. In de categorie 'verkenning' vind je algemene vragen met betrekking tot een keuzesituatie. De categorie 'informatie' komt in beeld als je serieus aan de slag wilt met je keuze. Bij veel keuzes is het immers van belang informatie te verzamelen. Als je hiermee klaar bent, heb je de keuzemogelijkheden op een rijtje. Daarover ga je jezelf dan in de categorieën 'waarden', 'gevoelens' en 'motieven' een aantal persoonlijke vragen stellen. De meer praktische vragen komen vervolgens aan bod in de categorie 'gevolgen'. Als je dat gedaan hebt, ligt alle relevante informatie op tafel. Vervolgens ga je bij de categorie 'manieren van kiezen' vanuit een aantal verschillende invalshoeken

kijken welke keuze het zou worden, als je vanuit die invalshoek een keuze zou maken. In veel gevallen komt dan de voor jou beste keuze wel bovendrijven.

Een keuzeproces verloopt echter lang niet altijd 'volgens het boekje'. Dat komt doordat elke keuzesituatie verschillend is. In alle situaties een standaard model gebruiken werkt dan ook averechts. Flexibel kunnen inspelen op elke keuzesituatie is een belangrijk uitgangspunt bij dit spel.

HET KEUZESPEL stuurt niet in de richting van een bepaalde keuze, maar richt zich op verbetering van het keuzeproces. Dat betekent dat de persoon die centraal staat, de volledige vrijheid én verantwoordelijkheid houdt voor de inhoud van de gemaakte keuze.

Naast de vragen bevat het spel ook een set van 29 kaarten met afbeeldingen. Daarmee kun je op een meer associatieve en intuïtieve manier kijken naar de keuze waar je voor staat.

HET KEUZESPEL is een goed hulpmiddel voor iedereen die zelfstandig een belangrijke keuze gaat maken. Ook is het geschikt voor professionals die anderen helpen bij het maken van keuzes, bijvoorbeeld: coaches, hulpverleners, docenten of managers. Het spel is tevens zinvol bij het terugkijken op een gemaakte keuze, zodat je daar lessen uit kan trekken voor de toekomst.

TOEPASSINGSMOGELIJKHEDEN

De meeste spelvormen bij dit spel zijn gekoppeld aan de fase van het keuzeproces waarin je je bevindt. Je kan daarbij onderscheid maken tussen vier situaties:

1. Je staat helemaal aan het begin van het keuzeproces, maar je hebt je er verder nog niet in verdiept. In dat geval zijn er twee situaties mogelijk: je weet al wel welke keuzemogelijkheden er zijn (bv. wel of niet een andere baan zoeken) of je weet dat nog niet (bv. een huis kopen, maar welke er in aanmerking komen en onder welke voorwaarden weet je nog niet). In het eerste geval speel je spelvorm 1, in het tweede geval spelvariant 1A.
2. Je zit middenin het keuzeproces. Ook in dat geval zijn er twee situaties mogelijk: je weet al welke keuzemogelijkheden er zijn of je weet dat nog niet (zeker). In het eerste geval speel je spelvorm 2, in het tweede geval spelvariant 2A. Heb je voorkeur voor een minder gestructureerde aanpak, speel dan spelvariant 2B.
3. Je hebt een keuze gemaakt, maar nog niet uitgevoerd. Je wilt het spel gebruiken om na te gaan of je niets over het hoofd hebt gezien. In dat geval speel je spelvorm 3.
4. Je wilt terugkijken op een keuze die je een tijd geleden hebt gemaakt en waarvan je nu weet hoe deze is uitpakkt. Je doet dat om na te gaan wat je van deze keuze kan leren met het oog op toekomstige keuzes. Speel dan spelvariant 3A.

De set 'afbeeldingen' kun je bij elke spelvorm en op elk moment bij het werken met het spel erbij pakken. De mogelijkheden daarvoor kun je vinden bij spelvorm 4.

ALGEMENE TIPS BIJ HET WERKEN MET HET KEUZESPEL

1. De vragen zijn zo kort en eenvoudig mogelijk geformuleerd. In alle gevallen is het als coach of gesprekspartner belangrijk door te vragen op een antwoord dat iemand geeft.
2. Voordat je kaarten binnen een categorie gaat selecteren, kan het handig zijn de kaarten van deze categorie eerst allemaal te lezen, en dan pas te beginnen met de selectie-opdracht.
3. Bij het werken met de vragen uit de spel kan selectieve waarneming optreden: je kan de neiging hebben vragen die buiten jouw gedachtenspoor vallen of die confronterend zijn, terzijde te schuiven. Vergelijkbaar is het mechanisme dat je geneigd bent informatie te zoeken die overeenkomt met de keuzemogelijkheid waar vanaf het begin je voorkeur naar uitgaat. Het advies is dan: zoek informatie die tegen die keuzemogelijkheid in gaat en kies ook enkele vragen die je geneigd bent terzijde te schuiven of die tegen je gevoel in gaan. Als je bijvoorbeeld als coach met dit spel werkt, is het belangrijk met dit mechanisme rekening te houden en de gecoachte daarop te wijzen.
4. Soms hebben mensen de neiging hun diepste wensen in te slikken en te kiezen voor wat mogelijk en haalbaar lijkt. Als coach of begeleider van dit spel is het van belang hier oog voor te hebben, bv. bij de categorieën 'waarden', 'gevoelens' en 'motieven'.
5. Soms ligt er een andere keuze verborgen onder de keuze waar je voor staat. Als je bv. kan kiezen uit baan a of b, kan daar de vraag onder liggen: Hoe wil ik mijn leven vormgeven? Bij het spelen van dit spel is het van belang hiermee rekening te houden. Het kan dan zinvol zijn het spel nog eens te spelen, maar dan vanuit de onderliggende vraag.
6. Bij de spelvormen staat geen vermelding van de tijdsduur. De reden daarvan is dat die heel erg uiteen kan lopen per persoon en per situatie. De ervaring leert wel dat het bij veel vragen goed werkt om mensen te vragen hun eerste ingeving of antwoord te volgen, en ze dus niet te lang te laten nadenken.
7. Je kan alle spelvormen alleen spelen, maar ook samen met een gesprekspartner of coach. Of je voor dit laatste kiest, hangt af van de situatie. In de meeste gevallen levert het spelen met een gesprekspartner of coach veel meer op en is dat dus aan te bevelen.
8. In een aantal keuzesituaties zul je niet in één keer het hele spel kunnen doorlopen, bijvoorbeeld omdat je op zoek wilt gaan naar ontbrekende informatie of omdat je over sommige dingen een nachtje wilt slapen. Zodra je deze informatie hebt, kun je dan weer verder gaan met het spel. Je kan echter ook besluiten toch verder te spelen, zodat je meer zicht krijgt op hetgeen allemaal (nog) een rol kan spelen bij dit keuzeprocess.
9. Door de vragen en opdrachten in het spel word je uitgenodigd een keuzevraagstuk vanuit een groot aantal invalshoeken te bekijken. Bij keuzes waar je al een hele tijd mee bezig bent, kan dit spel helpen vragen of aspecten op het spoor te komen die je tot dusverre over het hoofd hebt gezien. Je krijgt in zo'n geval je keuzesituatie scherper en vollediger in beeld.

10. Elke keuzesituatie én de persoon die voor de keuze staat, zijn anders. Dat heeft gevolgen voor de manier waarop je met dit spel werkt. Als je bijvoorbeeld van een duidelijke structuur houdt, zul je anders te werk willen gaan dan wanneer je meer intuïtief ingesteld bent. Voel je daarom vrij om met dit spel te werken zoals bij jou past, ook al is dat anders dan in onderstaande spelvormen beschreven staat! Je kan ook altijd van de beschreven spelvorm afwijken op het moment dat dat beter bij jou past.
11. Dit spel is gemaakt voor toepassing bij individuele keuzes. In sommige situaties kan het ook zinvol zijn in groepen of teams. Je kan dan bijvoorbeeld denken aan groepen waarin deelnemers voor eenzelfde soort keuze staan. Met behulp van het spel kunnen ze dan ervaringen uitwisselen.
Bij het keuzes maken in teams spelen meestal veel meer zaken een rol dan die in dit spel zijn beschreven. Je zou het spel dan hooguit kunnen gebruiken om teamleden te helpen zichzelf de juiste vragen te stellen. Aangezien deze toepassingen beperkt zijn, vind je ze niet terug in de spelvormen.

SPELVORM 1: START VAN HET KEUZEPROCES

Doel

Je een stap verder helpen in het keuzeproces waar je nog aan moet beginnen.

Randvoorwaarde

De speler weet welke keuzemogelijkheden er zijn, maar heeft zich daar verder nog niet in verdiept.

Werkwijze

1. Pak de kaarten 'verkenning' en geef antwoord op de vragen die op jouw keuzesituatie van toepassing zijn. Noteer de belangrijkste bevindingen.
2. Leg alleen de kaarten waar de categorieën op staan, behalve de categorie 'manieren van kiezen' en 'verkenning', open op tafel. Kies een of twee categorieën die jou nu het meeste bezighouden met betrekking tot je keuze of die je afleidt uit je bevindingen bij stap 1.
3. Pak de vraagkaarten die bij de gekozen categorie(en) horen. Bekijk de vragen en maak 2 stapeltjes:
 - a. Vragen die interessant zijn om te beantwoorden.
 - b. Vragen die niet van toepassing zijn.
4. Geef antwoord op de vragen van stap 3 a en noteer de belangrijkste bevindingen.
5. Pak de vragen uit andere vraagcategorieën uit het spel die aansluiten op het resultaat bij stap 4, die je relevant vindt of die je graag wilt bekijken. Herhaal daarvoor stap 3 en 4.

6. Stel jezelf de vraag: Ben ik nu toe aan het maken van een keuze? Zo nee, stop dan met het spelen van dit spel en ga na wat je nog moet doen of wat je nodig hebt voordat dit wel zo is. Zo ja, pak dan de kaarten uit de categorie 'manieren van kiezen'. Je hebt nu enkele mogelijkheden:
- Je kan de vragen eruit halen waar je aandacht het meest door wordt getrokken en deze beantwoorden.
 - Je kan alle vragen beantwoorden.
 - Je kan alle vragen beantwoorden en die vragen bij elkaar leggen waarvan de antwoorden leiden naar eenzelfde keuzemogelijkheid. Dat betekent overigens niet dat de keuzemogelijkheid waar de meeste vragen bij liggen uiteindelijk de beste keuze is!

Wat is je conclusie op dit moment? Het is mogelijk dat je nu een definitieve keuze kan maken, maar het kan ook zijn dat je er nog niet uit bent. Kijk voor aandachtspunten onder het kopje 'keuzes maken' of bij de literatuur verderop in deze instructies om je nog meer in de achtergronden van keuzes maken te verdiepen.

Opmerking

In sommige situaties is het zinvol om tijdens het spelen van HET KEUZESPEL regelmatig te switchen tussen de verschillende categorieën, bv. als je ineens nog een andere keuzemogelijkheid ziet.

Spelvariant 1A

Als je nog niet (zeker) weet welke keuzemogelijkheden jij hebt, zijn er bij bovenstaande werkwijze de volgende aanpassingen nodig:

- Bij stap 2: beperk je tot de categorie 'informatie'.
- Bij stap 3 en 4: als je deze stappen hebt afgerond, heb je de keuzemogelijkheden op een rijtje. Dan pas is het zinvol verder te gaan met de volgende categorieën bij stap 5.

SPELVORM 2: MIDDEN IN HET KEUZEPROCES

Doel

Je een stap verder helpen bij het keuzeproces waar je in zit.

Randvoorwaarde

De speler weet al welke keuzemogelijkheden er zijn.

Werkwijze

- Leg alleen de kaarten waar de categorieën op staan, behalve de categorie 'manieren van kiezen', open op tafel. Kies een of twee categorieën die jou nu het meeste bezighouden met betrekking tot je keuze.

2. Pak de vraagkaarten die bij de gekozen categorie(ën) horen. Bekijk de vragen en maak 3 stapeltjes:
 - Vragen die je jezelf al gesteld hebt (en al dan niet beantwoord).
 - Vragen die je jezelf nog niet hebt gesteld, maar die wellicht interessant zijn.
 - Vragen die niet van toepassing zijn.
3. Kies uit de stapeltjes onder 2 a en b de meest relevante (of de lastigste) vragen en beantwoordt deze. Noteer de belangrijkste bevindingen.
4. Pak de vragen uit andere vraagcategorieën uit het spel die aansluiten op het resultaat bij stap 3, die je relevant vindt of die je graag wilt bekijken. Herhaal daarvoor stap 2 en 3.
5. Stel jezelf de vraag: Ben ik nu toe aan het maken van een keuze? Zo nee, stop dan met het spelen van het spel en ga na wat je nog moet doen of wat je nodig hebt voordat dit wel zo is. Zo ja, pak dan de kaarten 'manieren van kiezen'. Je hebt nu enkele mogelijkheden:
 - Je kan de vragen eruit halen waar je aandacht het meest door wordt getrokken en deze beantwoorden.
 - Je kan alle vragen beantwoorden.
 - Je kan alle vragen beantwoorden en die vragen bij elkaar leggen waarvan de antwoorden leiden naar eenzelfde keuzemogelijkheid. Dat betekent overigens niet dat de keuzemogelijkheid waar de meeste vragen bij liggen uiteindelijk de beste keuze is!

Wat is je conclusie op dit moment? Het is mogelijk dat je nu een definitieve keuze kan maken, maar het kan ook zijn dat je er nog niet uit bent. Kijk voor aandachtspunten onder het kopje 'keuzes maken' of bij de literatuur verderop in deze instructies om je nog meer in de achtergronden van keuzes maken te verdiepen.

Spelvariant 2A

Als je nog niet (zeker) weet welke keuzemogelijkheden jij hebt, zijn er bij bovenstaande werkwijze de volgende aanpassingen nodig:

- Bij stap 1: beperk je tot de categorie 'informatie'.
- Bij stap 2 en 3: als je deze stappen hebt afgerond, heb je de keuzemogelijkheden op een rijtje. Dan pas is het zinvol verder te gaan met de volgende categorieën bij stap 4.

Spelvariant 2B

Als je houdt van een minder gestructureerde aanpak bij het werken met dit spel, dan kun je bijvoorbeeld als volgt te werk gaan:

- Haal de kaarten waarop alleen de categorieën staan eruit. Pak de rest van de kaarten, schud ze en leg ze met de vraagkant naar beneden op een stapeltje. Je kan er ook voor kiezen een bepaalde categorie, bijvoorbeeld 'manieren van kiezen' eruit te laten als je weet dat je daar nog niet aan toe bent.

- Pak de bovenste kaart van het stapeltje. Beantwoord de vraag als deze van toepassing is op jouw keuze. Zo niet, leg de kaart dan weg.
- Werk op deze manier (een gedeelte van) de stapel kaarten door. Leg de vragen die naar jouw idee met elkaar te maken hebben, bij elkaar. Dat kan bijvoorbeeld doordat ze gaan over informatie die je nog wilt verzamelen.
- Trek je eigen conclusies en ga na welke actie je wilt ondernemen.

SPELVORM 3: AFRONDING VAN HET KEUZEPROCES

Doel

Controle en bevestiging van een keuze die al wel is gemaakt, maar nog niet is uitgevoerd.

Werkwijze

1. Neem een keuze in gedachten die je onlangs hebt gemaakt, maar die je nog niet hebt uitgevoerd. Leg alle categorie-kaarten open op tafel. Met welke categorie ben je het meeste bezig geweest in het kader van je keuze? Met welke weinig of niet?
2. Van welke categorieën wil je de vragen bekijken? Pak vervolgens de kaarten van deze categorieën en maak twee stapeltjes:
 - a. Vragen die je je gesteld hebt tijdens het keuzeproces.
 - b. Vragen die je je niet gesteld hebt tijdens het keuzeproces.
3. Neem de kaarten met vragen die je bij 2 b geselecteerd hebt. Haal die vragen eruit die achteraf gezien belangrijk waren, maar die je jezelf niet hebt gesteld. Dat hoeven niet alle vragen onder 2 b te zijn. Sommige zijn wellicht niet van toepassing in jouw situatie. Bespreek per vraag:
 - a. Wanneer zou deze vraag zinvol geweest zijn in het keuzeproces?
 - b. Wat zou jouw antwoord op deze vraag geweest zijn (in hoofdlijnen)?
 - c. Wat zou het effect van het antwoord zijn geweest op het keuzeproces en/of op de keuze zelf?

Wat is je conclusie nu je alle belangrijke vragen hebt besproken?
4. Neem de kaarten met vragen die je bij 2 a geselecteerd hebt. Haal die vragen eruit die voor jou het belangrijkste waren om jezelf te stellen. Leg ze indien mogelijk in volgorde, te beginnen met de vraag die je je het eerst hebt gesteld in het keuzeproces. Bespreek per vraag jouw antwoord. Als je alle belangrijke vragen hebt besproken: Wat is je conclusie?

5. Je kan eventueel ook nog de vragen van de overige categorieën bekijken. Herhaal dan stap 3 en 4 voor deze categorieën.
6. Afrondende vragen:
 - a. Hoe kijk je nu tegen de keuze die je gemaakt hebt aan? Is er aanleiding de gemaakte keuze te heroverwegen?
 - b. Hoe kijk je nu tegen het keuzeproces aan? Zou je dat achteraf gezien anders hebben aangepakt? Zo ja, hoe dan?
 - c. Zijn er voor jou aandachtspunten voor toekomstige keuzes? Zo ja, welke?

Spelvariant 3A: terugblik op een gemaakte keuze.

Je kan ook terugkijken op een keuze die je een tijd geleden hebt gemaakt en waarvan je nu weet hoe deze is uitgekapt. Dat doe je om na te gaan wat je van deze keuze kan leren met het oog op toekomstige keuzes. Bij bovenstaande werkwijze zijn dan de volgende aanpassingen nodig:

- Bij stap 2 leg je de vragen van alle categorieën op tafel.
- Bij stap 4 stel je je ook nog de vraag: Heb je je die vraag op het juiste moment, te vroeg of te laat gesteld? Bij te vroeg of te laat: Wat was het effect daarvan?
- Stap 5 vervalt.
- Bij stap 6 zijn de afrondende vragen:
 - a. Hoe kijk je nu aan tegen het resultaat van de keuze die je gemaakt hebt?
 - b. Hoe kijk je nu aan tegen het keuzeproces zelf? Vragen daarbij kunnen zijn:
 - Is er iets dat je achteraf gezien anders zou hebben aangepakt? Zo ja, wat? Op welke manier?
 - Had je achteraf gezien beter meer tijd kunnen nemen voor je keuze of juist sneller kunnen beslissen?
 - Heb je te weinig keuzemogelijkheden overwogen of juist teveel?
 - Had je achteraf gezien beter op je eerste gevoel kunnen vertrouwen of heeft het keuzeproces je juist bij een andere keuze gebracht dan je eerste gevoel?
 - c. Zijn er voor jou aandachtspunten voor toekomstige keuzes? Zo ja, welke?

SPELVORM 4: WERKEN MET DE AFBEELDINGEN

Doel

Op een meer associatieve en intuïtieve manier kijken naar het keuzeproces.

Mogelijke werkwijzen

1. Als je nog aan het keuzeproces gaat beginnen: kies uit de kaarten 'afbeeldingen' er een of meerdere die weergeven hoe jij het keuzeproces waar je voor staat, beleeft. Geef een toelichting op de gekozen kaarten. Wat betekent dit voor je keuzeproces?

2. Als je midden in het keuzeproces zit: kies uit de kaarten 'afbeeldingen' er een of meerdere die weergeven hoe jij het keuzeproces waar je middenin zit, beleeft. Geef een toelichting op de gekozen kaarten. Wat is je voorlopige conclusie?
3. Als er een categorie is waar je niet zoveel mee hebt of waar je niet meteen een beeld bij hebt: kies uit de kaarten 'afbeeldingen' er een of meerdere uit die voor jou te maken hebben met deze categorie. Geef een toelichting op de gekozen kaarten.
4. Als je een keuze hebt gemaakt, maar die nog niet hebt uitgevoerd: zoek er een of meerdere afbeeldingen uit die voor jou het keuzeproces het beste weergeven. Kies vervolgens een of meerdere kaarten die voor jou de keuze zelf het beste weergeven. Geef een toelichting op elk van de gekozen afbeeldingen. Wat is je conclusie met betrekking tot het keuzeproces en de keuze zelf?
5. Als je terugkijkt op een eerder gemaakte keuze: kies eerst een of meerdere kaarten die voor jou het keuzeproces het beste weergeven. Kies vervolgens een of meerdere kaarten die voor jou het resultaat van de keuze het beste weergeven. Geef een toelichting op elk van de gekozen afbeeldingen. Wat is je conclusie met betrekking tot het keuzeproces en het resultaat van de keuze zelf ?

KEUZES MAKEN

Er zijn veel boeken geschreven over keuzes maken en beslissingen nemen. Het is dan ook onmogelijk om alles wat van belang is bij het maken van keuzes in deze spelregels op te nemen. Onder het kopje 'literatuur' vind je een gedeelte van de door ons geraadpleegde boeken. We willen ons hier beperken tot het noemen van enkele belangrijke opmerkingen bij het maken van keuzes:

1. Voors en tegens tegen elkaar afwegen is een eeuwenoud advies voor mensen die niet weten welke keuze ze moet maken. Dat is niet zo'n goede methode omdat we vaak niet goed kunnen beoordelen welke voor- en nadelen het zwaarste wegen. Deze aanpak werkt meestal wel als het om eenvoudige beslissingen gaat.
- 2.
3. Een onderscheid in de manier waarop mensen beslissingen nemen dat vaak terugkomt in de literatuur is dat tussen de 'maximaliseerder' en de 'tevredenheidsstrevende' (het 'goed-genoeg' type). De eerste wil altijd het onderste uit de kan halen en besteedt vaak te veel tijd aan relatief onbelangrijke beslissingen. Zo iemand neemt nooit een impulsieve beslissing en heeft er een hekel aan later te ontdekken dat de keuze niet perfect was. De 'goed-genoeg' types letten wel op wat ze kiezen, maar investeren veel minder tijd in vergelijkend warenonderzoek. Als blijkt dat ze niet de beste keuze hebben gemaakt, zeggen ze: 'Jammer dan, volgende keer beter'. Wanneer het echter over heel belangrijke dingen gaat, dan voelt een 'goed-genoeg' keuze vaak toch niet prettig.

4. Een andere indeling bij het nemen van beslissingen is gebaseerd op 7 keuzestijlen die mensen hanteren (Beekers, 2006): logisch-rationeel, emotioneel, impulsief, uitstellend, eigenzinnig, meegaand of intuïtief. Elke stijl heeft voor- en nadelen en is voor sommige keuzesituaties beter geschikt dan voor andere. Iedereen heeft een voorkeur voor een of meerdere van deze stijlen en zal dus geneigd zijn in sommige keuzesituaties een minder geschikte stijl te kiezen.
5. Wetenschappers (o.a. Dijksterhuis, 2007) zijn het er de laatste jaren steeds meer over eens geworden dat het bij complexe beslissingen waarbij veel informatie een rol speelt, zinvol is je onbewuste in te schakelen. Dit maakt zich kenbaar door middel van emoties. Het onbewuste kan veel meer informatie verwerken dan het bewuste denken. Alle kennis die we in de loop der jaren hebben opgedaan, maar ook onze vroegere ervaringen liggen in het onbewuste opgeslagen. Daar ligt echter meteen ook een zwakte ervan: als vroegere ervaringen negatief zijn, dan geeft het onbewuste een gekleurd (en soms onjuist) oordeel. Daarnaast werkt het onbewuste minder goed bij keuzes waar we geen ervaring mee hebben. Ook bij het nemen van financiële beslissingen blijkt het onbewuste geen goede raadgever te zijn. Hoe ga je te werk bij het gebruik maken van het onbewuste? Verzamel alle informatie die je nodig hebt. Slaap er vervolgens een nachtje over of kom er enkele dagen later op terug. In die periode gaat het onbewuste aan het werk. Vaak voel je dan wat je juiste keuze is. Het is dan wel zinvol na te gaan of er nog addertjes onder het gras zitten, bv. door bij een huis dat je koopt een bouwtechnische keuring te laten verrichten.

6. We zijn geneigd denkfouten te maken bij het maken van keuzes.

Enkele voorbeelden daarvan zijn:

- We nemen over het algemeen meer risico bij het maken van keuzes als de gevolgen pas op langere termijn zichtbaar worden. Ook hebben we de neiging meer risico te nemen bij keuzemogelijkheden die in termen van verlies zijn geformuleerd dan bij formulering in termen van winst.
- We zijn geneigd ons te sterk te laten beïnvloeden door informatie of een keuzemogelijkheid die we als eerste tegenkomen.
- We willen alleen informatie zien of voor waar aannemen die aansluit bij wat we al weten of bij ons beeld van de werkelijkheid. We geloven graag wat in onze kraam past (selectieve waarneming).
- We maken argumenten die we duidelijk in woorden kunnen uitdrukken, vaak belangrijker dan dat ze zijn. Bij argumenten die we moeilijk kunnen verwoorden (bv waarbij emoties een rol spelen) is het tegenovergestelde het geval: we laten ze vaak minder zwaar wegen.
- We zijn geneigd teveel waarde te hechten aan korte termijn voordelen van een bepaalde keuzemogelijkheid en de voordelen op lange termijn als minder belangrijk te ervaren.
- We hebben de neiging de oorzaken van het gedrag van anderen aan de persoon zelf toe te schrijven en onvoldoende aan de situatie. Wanneer we ons eigen gedrag beoordelen, doet zich vaak het tegenovergestelde voor: we hebben veel meer oog voor de situatie, en minimaliseren onze eigen inbreng of verantwoordelijkheid.

7. Neem geen belangrijke beslissing wanneer je moe, boos of overbezorgd bent of wanneer je onder druk staat.
8. Uitstellen of eindeloos dubben is een van de belangrijkste valkuilen bij het maken van keuzes. Enerzijds is het goed een keuze pas te maken 'als je er aan toe bent'. Anderzijds is het ook goed te kijken wat de reden is van uitstel, afwachten of nog meer informatie willen verzamelen. Je zou uitstel kunnen zien als een investering die een bepaald rendement oplevert voor je keuze. Hoe langer je uitstelt, des te kleiner meestal het rendement. Het is dan goed je af te vragen waar je op wacht, en hoe reëel het is dat je de keuze in de toekomst beter of makkelijker zult kunnen maken dan nu.

Literatuur

Beekers, Paul (2006), *Kiezen is een kunst*.
 Buelens, Marc en van den Broeck, Herman (2006), *Grootmeester in beslissen*.
 Dijksterhuis, Ap (2007), *Het slimme onbewuste*.
 Foster, Charles (2001), *De juiste beslissing*.
 Fritz, Robert (2001), *De weg van de minste weerstand*.
 Lehrer, Jonah (2009), *Hoe wij beslissen*.
 Plomp, Jolet (2005), *Beslissen doe je zo*.
 Schwarz, Barry (2004), *De paradox van keuzes*.

ANDERE SPELLEN

Het KEUZESPEL maakt deel uit van een serie van in totaal 17 kaartspellen. Onze spellen zijn ook heel geschikt als **relatiegeschenk**.

Wij verzorgen vorming en trainingen in het leren werken met deze spellen.

Meer informatie kan je vinden op www.CREAREpartners.com Daar kan je ook deze spelregels downloaden.

Een gedeelte van de spellen zijn leverbaar in **meerdere talen** en uitgegeven door en verkrijgbaar bij:

Voor België:

CREARE Depuydt & Partners
 Revinzestraat 102
 B-8820 Torhout

Tel.: ++ 32 (0)497 324 426
www.CREAREpartners.com
 email: info@CREAREpartners.com

Voor Nederland:

Gerrickens | *training & advies*
 Romperdreef 41, NL-5233 ED 's-
 Hertogenbosch

Tel.: ++ 31 (0)736 42 74 11
www.kwaliteitenspel.nl
 email: info@kwaliteitenspel.nl

© 2010 Peter Gerrickens, Marijke Verstege en Paul Beekers.
 ISBN 97890-74123-235 NUR 780.

WWW.CREAREpartners.com



CREARE
Depuydt & Partners

- Verdelers van trainingsmaterialen
- Consultatie, vorming en advies

www.CREAREpartners.com

