

SPEELWIJZE

Spel van Verlangens

Behoeften spelen een belangrijke rol in je leven. Ze bepalen een groot deel van je gedrag. Je verlangt bijvoorbeeld naar succes en erkenning, en maakt daartoe veel overuren. Als gevolg daarvan kunnen andere behoeften, bijvoorbeeld aan ontspanning, in de knel komen.

Je hebt niet alleen te maken met je eigen behoeften, maar ook met die van de mensen om je heen, en met de behoeften die je vanuit de samenleving worden opgedrongen. Zo wordt je leven een 'Spel van Verlangens', waarbij de centrale vraag is: Waar heb jij nu echt behoefte aan?

De bedoeling van het SPEL VAN VERLANGENS is je te helpen bij het orde scheppen binnen de wirwar aan behoeften, zodat je van daaruit keuzes kan maken voor gedrag dat zo goed mogelijk aansluit bij jouw wensen.

Het uitgangspunt bij dit spel is dat de mate waarin een behoefte al dan niet wordt vervuld, niet alleen invloed heeft op de wijze waarop we ons voelen, maar ook op ons gedrag. Het spel bestaat uit 144 kaarten, verdeeld over 3 groepen:

1. **Behoeften.** Deze kunnen heel uiteenlopend zijn, bijvoorbeeld: aandacht, luxe, ontspanning, ergens bij horen of een gezond lichaam.
2. **Effecten op gevoelens.** We hebben hierbij gekozen voor onprettige gevoelens die het gevolg kunnen zijn van (deels) onvervulde behoeften. Voorbeelden van deze gevoelens zijn: afgewezen, angstig, ontevreden of jaloeers.
3. **Effecten op gedrag.** Behoeften die niet of slechts gedeeltelijk worden vervuld kunnen leiden tot allerlei vormen van ongewenst gedrag, bijvoorbeeld: teveel of te weinig eten, piekeren, klagen of zichzelf wegcijferen.

Vergroting van inzicht in de samenhang tussen behoeften, gevoelens en gedrag is niet alleen zinvol voor jezelf, maar het zorgt er ook voor dat je anderen beter gaat begrijpen. Deze inzichten kunnen je helpen op een zo prettig mogelijke manier met jezelf en anderen om te gaan.

Overzicht toepassingsmogelijkheden

Het SPEL VAN VERLANGENS is geschikt voor coaching, uiteenlopende groepen, teams, intervisie en privésituaties. Via het onderstaande overzicht kan je gemakkelijk bepalen welke spelvorm passend is voor een specifieke situatie.



CREARE
Depuydt & Partners

- Verdelers van trainingsmaterialen
- Consultatie, vorming en advies

www.CREAREpartners.com



Toepassingen waarbij één persoon centraal staat

1. Je wilt de behoeften die jou nu het meeste bezighouden in je leven in het algemeen, in je werk of in je relaties met anderen, in beeld brengen en bespreken. Speel dan spelvorm 1.
2. Je wilt meer inzicht krijgen in de wijze waarop je met je behoeften omgaat en hoe deze samenhangen met je gevoelens en je gedrag. Speel dan spelvorm 2. Deze spelvorm is een uitbreiding van spelvorm 1.
3. Je wilt meer inzicht krijgen in de samenhang tussen je belemmerende overtuigingen en (deels) onvervulde behoeften. Speel dan spelvariant 1 van spelvorm 2. Je hebt dan wel de set kaarten 'belemmeringen' uit het Inspiratiespel nodig.
4. Je wilt met iemand die je kent nagaan hoe goed je elkaars behoeften kan inschatten. Speel dan spelvorm 3.

Toepassingen voor groepen of teams

5. Je werkt met elkaar samen en je wilt bespreken hoe je (nog) beter in elkaars behoeften kan voorzien. Speel dan spelvorm 4.
6. Je wilt anderen (nog) beter leren kennen door elkaars behoeften bespreekbaar te maken. Speel dan spelvorm 5.

ALGEMENE TIPS BIJ HET WERKEN MET HET SPEL VAN VERLANGENS

1. Speel het spel indien mogelijk eerst zelf voordat je er bij anderen mee gaat werken. Je weet dan wat het effect ervan is.
2. Laat spelers altijd toelichten wat zij verstaan onder de omschrijving die op de kaarten staat. Dit is belangrijk om misverstanden te voorkomen.
3. Het spel vraagt van de persoon met wie het wordt gespeeld enig vermogen tot (zelf-) reflectie. Daar is tijd voor nodig. Soms is het daarom dan ook zinvol bepaalde opdrachten thuis te laten voorbereiden.
4. Een voorwaarde om prettig met dit spel te kunnen werken is ook, dat de persoon die centraal staat, bereid en in staat is veranderingen in (de manier van kijken naar) zijn situatie aan te brengen. Dit is met name belangrijk bij spelvorm 2.
5. Je kan het aantal kaarten dat deelnemers bij een spelvorm selecteren, naar eigen inzicht wijzigen. Het optimale aantal hangt o.a. samen met de beschikbare tijd en de gewenste hoeveelheid informatie die je bij het spelen boven tafel wilt laten komen.



CREARE
Depuydt & Partners

- Verdelers van trainingsmaterialen
- Consultatie, vorming en advies

www.CREAREpartners.com



SPELVORM 1 BEHOEFTE IN KAART BRENGEN

Doel

Meer inzicht krijgen in de behoeften die jou nu bezighouden in je leven als geheel, je werk of in je relaties met anderen.

Randvoorwaarden

1. Aantal spelers: 1 of 2. Speel deze spelvorm bij voorkeur met een coach of met iemand die als gesprekspartner kan fungeren. Je kan deze spelvorm ook met z'n tweeën spelen, waarbij je om de beurt centraal staat. In dat geval is er wel meer tijd nodig.
2. Nodig: de set kaarten 'behoefte', pen en papier.
3. Speelduur: 20 - 30 min.

Werkwijze

1. Bepaal de invalshoek van waaruit je deze spelvorm wilt spelen. Dat kan bijvoorbeeld jouw leven als geheel zijn, maar ook je werk of je relaties met anderen.
2. Neem het stapeltje kaarten 'behoefte'. Selecteer die kaarten die weergeven welke behoeften jou op dit moment bezig houden met betrekking tot de gekozen invalshoek.
3. Leg de geselecteerde kaarten in 3 verticale rijen zó neer dat alle omschrijvingen zichtbaar zijn:
 - Een rij met behoeften die helemaal worden vervuld.
 - Een rij met behoeften die gedeeltelijk worden vervuld.
 - Een rij met behoeften die niet worden vervuld.
4. Leg evt. de kaarten die bij elkaar horen, bij elkaar. Leg ook per rij de belangrijkste behoefte(n) bovenaan.
5. Bespreek het resultaat. Vragen die je kunnen helpen bij het verder onderzoeken van je behoeften zijn:
 - * Wat valt je op aan het geheel?
 - * Zijn er behoeften waar je niet zo gemakkelijk voor uit komt? Zo ja, welke? Hoe komt dat?
 - * Zijn er behoeften die 'instrumenteel' zijn, d.w.z. dat ze helpen om basisbehoeften te vervullen? Zo ja, bij welke behoeften is dat het geval?
 - * Zijn er behoeften die wel eens met elkaar botsen of vechten om voorrang? Zo ja, welke? Wanneer gebeurt dat?
 - * Is er een behoefte die een knelpunt voor je oplevert, omdat je er teveel tijd aan besteedt deze te vervullen? Zo ja, welke is dat en hoe komt dat?
 - * Zit er een bepaalde volgorde in het vervullen van jouw behoeften? Zo ja, welke? Dat is het geval wanneer eerst aan een bepaalde behoefte voldaan moet zijn, voordat een andere behoefte in beeld komt.
 - * Is er bij een behoefte die niet wordt vervuld sprake van compensatie (= 'vluchten' in een andere behoefte door daar veel meer nadruk op te leggen)? Zo ja, bij welke behoefte is dat het geval? Wat is het effect daarvan op jou? Bij punt 4 onder het kopje 'opmerkingen' kan je een toelichting hierop lezen.



6. (evt.) Als je actie wilt ondernemen om sommige behoeften (meer) te vervullen, ga dan naar stap 9 van spelvorm 2.

Opmerkingen

1. Sommige mensen hebben bij stap 2 de neiging alleen behoeften uit te kiezen waar slechts gedeeltelijk of niet aan wordt voldaan. In dat geval is het zinvol hen daarna ook belangrijke behoeften te laten selecteren waar wel aan wordt voldaan.
2. Deze spelvorm is ook heel geschikt voor kennismaking. Zowel voor een coach als voor de persoon die centraal staat, levert deze aanpak in korte tijd veel informatie op. Soms is dat confronterend voor de persoon die centraal staat, vooral als aan belangrijke behoeften niet wordt voldaan.
3. Mocht je met een gedeelte van de kaarten 'behoeften' willen werken, dan zou je gebruik kunnen maken van de volgende indeling in 5 categorieën: fysiek (kaartnummers 1-9), emotioneel (kaartnummers 10-40), zelfontplooiing (kaartnummers 41-54), spiritueel (kaartnummers 55-66) en materieel (kaartnummers 67-73). Uiteraard kan je ook je eigen indeling maken.
4. Als belangrijke behoeften gedurende langere tijd niet worden vervuld en in de knel komen, hebben veel mensen de neiging dit gemis te compenseren door hun toevlucht te zoeken tot andere behoeften. Deze compensatie- of vervangingsbehoeften zijn meestal oppervlakkiger van aard en leveren niet de gewenste vervulling op. Gemis aan acceptatie van jezelf als persoon kan bijvoorbeeld leiden tot een (overdreven) behoefte aan succes in het werk. Een meer oppervlakkige behoefte is dus vaak een dekmantel voor een dieperliggende basisbehoefte. Meer hierover kan je lezen het boek 'On desire' van William B. Irvine of in hoofdstuk 5 van het boek 'Kwaliteiten' van Peter Gerrickens.

SPELVORM 2 (ON)VERVULDE BEHOEFTE, GEVOELEN EN GEDRAG

Doelen

1. Meer inzicht krijgen in de samenhang tussen je behoeften, gevoelens en gedrag.
2. Meer invloed uitoefenen op de keuze van je behoeften en het vervullen ervan.

Randvoorwaarden

1. Aantal spelers: 1 of 2. Speel deze spelvorm bij voorkeur met een coach of met iemand die als gesprekspartner kan fungeren. Je kan deze spelvorm ook met z'n tweeën spelen, waarbij je om de beurt centraal staat. In dat geval is er wel meer tijd nodig.
2. Nodig: het gehele spel en pen en papier.
3. Speelduur: 45 - 75 min.



CREARE
Depuydt & Partners

- Verdelers van trainingmateriaal
- Consultatie, vorming en advies

www.CREAREpartners.com



Werkwijze

1. Voer stap 1 t/m 3 van spelvorm 1 uit. Zorg er bij stap 3 voor dat er minimaal 15 cm tussenruimte is tussen de rijen kaarten.
2. Leg per rij de belangrijkste behoeften bovenaan. Beperk je om wille van het overzicht tot maximaal 7 behoeften per rij.
3. Wat valt je op aan het geheel? Als je voordat je verder gaat, je behoeften verder wilt onderzoeken, voer dan stap 5 van spelvorm 1 uit. Ga anders verder met stap 4.
4. Neem het stapeltje kaarten 'effect op gevoelens'. Selecteer die gevoelens die bij je opkomen wanneer je behoeften niet (helemaal) worden vervuld.
5. Neem uit de selectie max. 8 gevoelens die je dan het sterkst ervaart en leg deze kaarten ieder afzonderlijk links van de kaart met de gedeeltelijk of niet vervulde behoefte waar dat gevoel het meeste bij hoort. Het kan daarbij voorkomen dat een gevoel niet te koppelen is aan een behoefte. Leg deze kaart dan apart.
6. Wat valt je op aan het resultaat tot nu toe? Wat is het effect van dit resultaat op jou?
7. Neem nu het stapeltje met kaarten 'effect op gedrag'. Selecteer die kaarten die het gedrag weergeven dat jij (wel eens) vertoont wanneer je behoeften niet (helemaal) worden vervuld. Leg deze kaarten (max. 8) ieder afzonderlijk rechts van de kaart met de gedeeltelijk of niet vervulde behoefte waar dat gedrag het meeste bij hoort. Het kan voorkomen dat een bepaald gedrag niet te koppelen is aan een behoefte. Leg deze kaart dan apart.
8. Wat valt je op aan het geheel? Wat is het effect op jou?
9. Ga nu na welke behoefte je zelf (meer) zou kunnen vervullen en bij welke behoefte een ander een rol speelt. Noteer dit per behoefte. Ga dan verder met a. of b.
 - a. Indien het een behoefte betreft die jij zelf (meer) zou kunnen vervullen, ga dan na:
 - Welke kleinst mogelijke stap jij zelf kan zetten om deze behoefte (nog) meer te realiseren.
 - Wat het voor jou makkelijker zou maken deze stap te zetten, m.a.w. wat je daarbij nodig hebt.
 - Wanneer je deze stap gaat zetten.
 - Welk gevoel deze stap jou zal geven.
 Als je besluit deze stap niet te zetten, noteer dan een voordeel en een nadeel van het niet zetten van deze stap.
 - b. Indien het een behoefte betreft waarbij je de hulp van een ander nodig hebt, ga dan na:
 - Met welk gedrag de ander zal reageren wanneer jij uitkomt voor je behoefte of je naar deze behoefte gaat gedragen.
 - Welk gevoel dit gedrag van de ander jou zal geven.
 - Wanneer je deze stap gaat zetten om voor je behoefte uit te komen.
 - Wat het makkelijker zou maken deze stap te zetten.



Als je besluit de stap niet te zetten, noteer dan 1 voordeel en 1 nadeel van het niet zetten van de stap.

10. Is er een voor jou belangrijke behoefte die niet vervuld kan worden? Zo ja, welke?

Vragen daarbij kunnen zijn:

- * Kan je een manier bedenken hiermee om te gaan?
- * Is er een andere belangrijke behoefte die wèl geheel of gedeeltelijk vervuld is, die je daarbij tot steun zou kunnen zijn? Zo ja, welke?
- * Zou je in plaats van je te richten op een behoefte die niet vervuld kan worden, meer nadruk leggen op een andere behoefte? Zo ja, welke?

11. Noteer alle antwoorden, zodat je er later nog eens naar kan kijken. Wat is je eindconclusie?

Opmerkingen

1. Het resultaat van deze spelvorm is altijd een momentopname. De inhoud van onze behoeften en het belang t.o.v. elkaar veranderen door de tijd heen. Daarom is het zinvol deze spelvorm na verloop van tijd te herhalen.
2. Je kan bij deze spelvorm ook voor een andere volgorde kiezen bij de invalshoeken, bijvoorbeeld gevoelens, gedrag, behoeften.
3. Als je (als coach) inzicht wilt krijgen in de samenhang tussen onprettige gevoelens en gedrag, kan je het resultaat van stap 5 met dat van stap 7 combineren. Je legt dan de gevoelens en gedragingen bij elkaar neer die voor jou bij elkaar horen. Soms horen meerdere gevoelens bij een specifieke vorm van gedrag of meerdere gedragingen bij één gevoel. Niet altijd zijn alle gevoelens aan een bepaald gedrag te koppelen, maar dat is geen probleem. Het gaat immers om het inzicht in de samenhang die er wel is.

Spelvariant 1

Soms hebben belemmerende gedachten een belangrijke invloed op het uitkomen voor en het vervullen van bepaalde behoeften. Als je vermoedt dat dit het geval is, kan je na stap 3 de set kaarten 'belemmeringen' uit het Inspiratiespel gebruiken. Ga dan als volgt te werk:

Selecteer de belemmeringen die je wel eens herkent bij jezelf.

- b. Ga per belemmering na met welke (deels) onvervulde behoefte deze het meest te maken heeft en leg de betreffende kaarten bij elkaar. Geef ook een toelichting op deze samenhang.
- c. Als de verschillende belemmeringen op deze wijze zijn besproken, trek dan je conclusies.
- d. Je kan het hierbij laten of je kan verder gaan met de overige stappen (vanaf stap 4) van bovenstaande spelvorm. In dat geval krijg je inzicht in de samenhang tussen (on-)vervulde behoeften, gevoelens, gedrag en belemmeringen.



CREARE
Depuydt & Partners

- Verdelers van trainingsmaterialen
- Consultatie, vorming en advies

www.CREAREpartners.com



SPELVORM 3

BEHOEFTE INSCHATTEN

Doelen

1. Elkaar (nog) beter leren kennen.
2. Nagaan hoe goed je kan inschatten welke behoeften voor de ander het belangrijkste zijn.

Randvoorwaarden

1. De spelers kennen elkaar (redelijk) goed.
2. Aantal spelers: 2
3. Nodig: de kaarten 'behoefte'. Voor iedere speler pen en papier.
4. Speelduur: 40 – 60 min.

Werkwijze

1. Bepaal de invalshoek van waaruit je deze spelvorm wilt spelen. Dat kan bijvoorbeeld jullie leven als geheel zijn, maar ook je werk of relaties met anderen. Haal evt. de kaarten eruit die niet passen bij de invalshoek die jullie hebben gekozen.
2. Leg de kaarten open op tafel.
3. Kies maximaal 10 behoeften die jou nu bezighouden m.b.t. de gekozen invalshoek en schrijf deze op een lijstje. Het kan daarbij gaan om behoeften die worden vervuld, maar ook om behoeften waarbij dat gedeeltelijk of niet het geval is. Laat de ander niet zien wat je op jouw lijstje schrijft.
4. Kies maximaal 10 behoeften waarvan jij denkt dat die de ander nu bezighouden m.b.t. de gekozen invalshoek en schrijf deze op een lijstje. Het kan daarbij gaan om behoeften die worden vervuld, maar ook om behoeften waarbij dat gedeeltelijk of niet het geval is. Laat de ander niet zien wat je op jouw lijstje schrijft.
5. Leg om de beurt het resultaat van één van jullie neer. Dit gebeurt op de volgende manier:
 - * Als jij centraal staat, pak dan eerst de kaarten met behoeften die jij bij stap 2 voor jezelf hebt opgeschreven en leg deze voor je neer.
 - * De ander vertelt welke behoeften hij/zij bij stap 3 voor jou heeft opgeschreven.
 - * De medespeler legt de kaarten die niet op jouw lijstje stonden, maar die hij/zij wel voor jou had opgeschreven, voor zich neer.
 - * Leg de kaarten die jullie allebei voor jou hadden opgeschreven in een rij tussen jullie in. Hoe groter het aantal kaarten in deze rij, des te beter de ander jouw behoeften kan inschatten.
6. Bespreek nu het resultaat. Doe dat als volgt:
 - a. Geef per kaart een toelichting op de rij met behoeften die jij voor jezelf hebt gekozen. Geef per behoefte aan of deze geheel, gedeeltelijk of niet wordt vervuld en wat daarvan het effect op jou is.
 - b. Geef allebei een toelichting op de rij die tussen jullie in ligt. De ander geeft daarbij aan waarom hij/zij denkt dat een bepaalde behoefte belangrijk voor jou is en in welke mate deze wordt vervuld.
 - c. De ander geeft een toelichting op de rij kaarten die niet op jouw lijstje stonden, maar die hij/zij wel voor jou had opgeschreven.



7. Herhaal stap 5 en 6, waarbij de ander centraal staat.

Wat is jullie conclusie over de mate waarin jullie elkaars behoeften kunnen inschatten?

SPELVORM 4 BEHOEFTE IN WERKSITUATIES

Doelen

1. Elkaars behoeften (nog beter) leren kennen.
2. Nagaan hoe je meer in elkaars behoeften kan voorzien.

Randvoorwaarden

1. De spelers werken met elkaar samen. Is dat niet het geval, dan kan je de spelvorm ook spelen, maar dan zijn sommige vragen niet van toepassing.
2. Aantal spelers: 2 – 8.
3. Nodig: de kaarten 'behoefte' en zelfklevende briefjes.
4. Speelduur: 40 – 60 min.

Werkwijze

1. Maak een voorselectie door de behoeften die niet op werksituaties van toepassing zijn, eruit te halen.
2. Leg de kaarten open op tafel.
3. Noteer maximaal 8 behoeften die voor jou belangrijk zijn m.b.t. dit team. Geef als je dat kan ook de volgorde van belangrijkheid aan (= rangorde). Als dat niet lukt, geef dan alleen de 3 belangrijkste aan.
4. Geef door middel van een beoordeling (helemaal (+), gedeeltelijk (+/-) of niet (-)) aan in hoeverre jij vindt dat voor jou binnen dit team de betreffende behoefte wordt vervuld (= waardering).
5. Maak door middel van zelfklevende blaadjes de gemaakte lijstjes openbaar. Schrijf daartoe per behoefte je voornaam, de rangorde en de beoordeling op een zelfklevend blaadje en plak dit op de betreffende behoefte. Doe dit voor alle door jou gekozen behoeften. Indien op een kaartje al een zelfklevend blaadje is geplakt door een andere deelnemer, schrijf dan jouw naam, rangorde en beoordeling daaronder.
6. Verwijder de kaarten waarop geen zelfklevend blaadje is geplakt.
7. Orden het resultaat, te beginnen met de behoefte die het meest genoemd wordt.
8. Bespreek het resultaat. Je kan dat op twee manieren doen:
 - a. Om de beurt sta je centraal en geef je per behoefte een toelichting.
 - b. Bespreek eerst de behoeften die het meest worden genoemd per kaart en vervolgens de rest per persoon.
 De anderen stellen vragen en geven aan of ze hetgeen jij zegt wel of niet herkennen



bij jou. Bekijk samen de mogelijkheden om meer in elkaars behoeften te voorzien.

Vragen die daarbij zinvol kunnen zijn:

- Welke behoefte die wordt vervuld, is voor jou het belangrijkste? Waarom?
- Wat is het effect op jouw gevoel en je gedrag van behoeften die gedeeltelijk of niet worden vervuld?
- Bestaat er bij jou samenhang tussen sommige behoeften?
- Wat zou je zelf kunnen doen om meer in een bepaalde behoefte te voorzien?
- Wat zouden teamleden kunnen doen om meer in een bepaalde behoefte van jou te voorzien? Willen zij dat?

9. Formuleer jullie conclusies en actiepunten.

Opmerkingen

1. Soms is het zinvol deelnemers te helpen bij het inzicht krijgen in de relatie tussen (deels) onvervulde behoeften, gevoelens en gedrag. Leg in dat geval de kaarten 'effect op gevoel' en 'effect op gedrag' gescheiden van elkaar op een andere tafel neer. Geef deelnemers na stap 4 de opdracht deze kaarten te bekijken en per behoefte die (deels) niet wordt vervuld, te noteren welk gevoel dat hen geeft en (evt.) welk gedrag daar het gevolg van is.
2. Deze spelvorm kan je ook spelen met een startend team. In dat geval is stap 4 (de beoordeling) uiteraard niet van toepassing. Dat geldt ook voor de vragen bij stap 8.

SPELVORM 5 BEHOEFTE BESPREEKBAAR MAKEN

Doel

Elkaars behoeften (nog beter) leren kennen.

Randvoorwaarden

1. De spelers hoeven elkaar niet te kennen.
2. Aantal spelers: 2 - 6
3. Nodig: de kaarten 'behoeften'.
4. Speelduur: 40 – 60 min.

Werkwijze

1. Bepaal de invalshoek van waaruit je deze spelvorm wilt spelen. Dat kan bijvoorbeeld jullie leven als geheel zijn, maar ook je werk of je relaties met anderen. Haal evt. de kaarten eruit die niet passen bij de invalshoek die jullie hebben gekozen. Afhankelijk van de mate van veiligheid, kan het ook zinvol zijn de kaarten met de meest persoonlijke behoeften eruit te halen.
2. Leg de kaarten 'behoeften' blind op een stapeltje.
3. Pak om de beurt een kaart van het stapeltje en geef antwoord op de volgende vragen:



CREARE
Depuydt & Partners

- Verdelers van trainingsmaterialen
- Consultatie, vorming en advies

www.CREAREpartners.com



- * Heb jij deze behoefte wel eens? Is je antwoord 'neen', leg de kaart dan weg en pak een volgende. Je mag ook passen als je geen antwoord wilt geven. Pak ook in dat geval een nieuwe kaart.
- * Zo ja, wanneer of in relatie tot wie of wat heb jij deze behoefte? Leg de kaart open voor je neer.
- * Wordt deze behoefte geheel, gedeeltelijk of niet vervuld? Wat is daarvan het effect op jou?
- * (als spelers elkaar kennen) Vraag aan de anderen: Wist jij dit van mij?

4. Als alle kaarten besproken zijn of als de tijd om is: geef om de beurt aan wat het meest opvallende is dat je van iedere andere deelnemer hebt gehoord. Je kan daarbij de kaarten die ieder voor zich heeft liggen als een geheugensteun gebruiken.

Opmerking

Deze spelvorm kan je ook spelen met de set kaarten 'effect op gevoelens' of 'effect op gedrag', maar daar is wel meer veiligheid voor nodig.

ANDERE SPELLEN

Het SPEL VAN VERLANGENS 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*
Rompertdreef 41
NL-5233 ED 's-Hertogenbosch

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

© 2008 Peter Gerrickens & Marijke Verstege.
ISBN 97890-74123-211, NUR 780



CREARE
Depuydt & Partners

- Verdelers van trainingsmaterialen
- Consultatie, vorming en advies

www.CREAREpartners.com

