

Spelvorm: Ja maar....

Stelling: *De keerzijde van elk bezwaar is de voorwaarde.*

Intro: Wissel met elkaar van gedachten en gevoelens naar aanleiding van de stelling.
Leg eventueel een link naar de situatie waarin de groep zich bevindt of de verandering die de groep moet realiseren.

Spelvorm: een rondje <uitdaging aan de creativiteit>.

Procedure:

- ☀ A doet aan B een voorstel. B reageert daarop met "ja maar (+ het formuleren van een bezwaar).
- ☀ B doet vervolgens, voortbordurend op dat bezwaar, een voorstel aan C. B vormt het bezwaar om tot een voorwaarde, voorstel of mogelijkheid.
- ☀ C reageert met: ja maar (+ formuleren van een bezwaar).
- ☀ C doet vervolgens, voortbordurend op dat bezwaar een voorstel aan D waarbij het bezwaar ook weer omgevormd wordt tot een voorwaarde, voorstel of mogelijkheid.
- ☀ Enzovoort.

voorbeeld:

A tegen B: Wij gaan de Himalaya beklimmen.
B tegen A: Ja maar, ik kan geen bergen beklimmen.
B tegen C: Wij gaan een cursus bergbeklimmen volgen.
C tegen B: Ja maar ik houd niet van bergen beklimmen.
C tegen D: Wij gaan een analyse maken van de voor- en de nadelen van bergbeklimmen.
D tegen E: Ja maar
Etc.

Beschouwing:

<Ja maar...> is de formulering van bezwaren. Daarmee zet je jezelf vast. Je beperkt je mogelijkheden.

Een voorstel doen = mogelijkheden zoeken. Daarmee creëer je ruimte, je gaat in de actie zitten.

Reflectie:

Bespreek met elkaar wat de effecten van deze spelvorm is.
Welke processen werden er in gang gezet? Hoe is dit te gebruiken in de activiteiten die het team moet ontplooiën?

