



PENTAGON-SPEL

Dit spel is een verdere ontwikkeling van het **vierkantspel**, dat vaak als te gemakkelijk wordt ervaren en dat te vlug beëindigd is, waardoor de sociale verschijnselen niet met voldoende duidelijkheid zichtbaar worden.

We zijn gewend in rechthoekige vormen te denken en het zijn dan ook de hoeken van het pentagon, die deze oefening wat moeilijker maken.

Het spel bestaat uit 6 gelijkzijdige vijfhoeken, die elk op verschillende wijze in 3 stukken geknipt zijn.

Doel van de oefening

Door middel van deze oefening kan men vlug en in een geconcentreerde vorm een aantal **sociale verschijnselen zichtbaar en beleefbaar maken**, die de deelnemers in samenwerkingssituaties, b.v. bij besprekingen of in bedrijfsprocessen, kunnen tegenkomen. Een belangrijke ervaring bij het samenwerken is de **wederzijdse afhankelijkheid**. In de realisering van echte samenwerking zijn we nog erg onbewust en dit spel kan helpen de **bewustzijnshouding**, die voor werkelijke samenwerking nodig is, te versterken.

Gebruiksmogelijkheid

1. Aan het begin van een cursus, als een soort "vliegende start", omdat de belangrijkste verschijnselen, die bij het samenwerken een rol spelen, in dit spel zichtbaar worden (eye opener):
 - mensen spelen graag en zo zit men er al gauw helemaal in. En toch is het meer dan een spel en men kan gedurende de hele cursus op de hiermee opgedane ervaringen teruggrijpen (wat de deelnemers overigens zelf doen);
 - men heeft beleefd, wat een evaluatie is en is gemakkelijker bereid die ook na een groepsgesprek te accepteren;
 - men heeft de discrepantie beleefd tussen zijn feitelijk gedrag en de voorstelling, die men ervan had.
2. In de loop van een cursus om bepaalde factoren, die bij het samenwerken een rol spelen in een geconcentreerde vorm zichtbaar te maken en ook om eens op een andere manier dan met woorden met elkaar bezig te zijn.

Deelnemers

Het spel is gemaakt voor 6 personen (om het met 5 te kunnen doen, moet een pentagon eruit gehaald worden).
Bij het spelen in **2 parallelgroepen** kan door het competitie-element het spel nog interessanter worden.

Tijdsduur

Uitleg: 5 - 10 minuten;
Spel: 20 - 20 minuten;
Nabespreking: 30 minuten.

Procedure

De bedoeling is, dat aan het eind van het spel de deelnemers ieder een gelijkzijdige vijfhoek voor zich hebben liggen.
Daartoe krijgt iedere deelnemer aan het begin een enveloppe met een aantal (2 - 5) stukken, die te zamen echter géén regelmatige vijfhoek vormen.
Hij zal dus stukken van andere deelnemers nodig hebben.

Spelregels

Communicatie:

- men mag **niet spreken**, dus is het niet toegestaan een ander om stukken te vragen, die men zelf nodig heeft;
- men mag ook **niet op een andere manier** (b.v. door seintjes, tekeningen, gebaren) te kennen geven, dat men stukken van een ander nodig heeft.

Geven en nemen:

- men mag geen stukken van anderen nemen; wel mag men eigen stukken aan anderen geven;
- men mag stukken alleen gericht aan een ander geven, dus niet anoniem in het midden leggen.

Waarneming en nabespreking

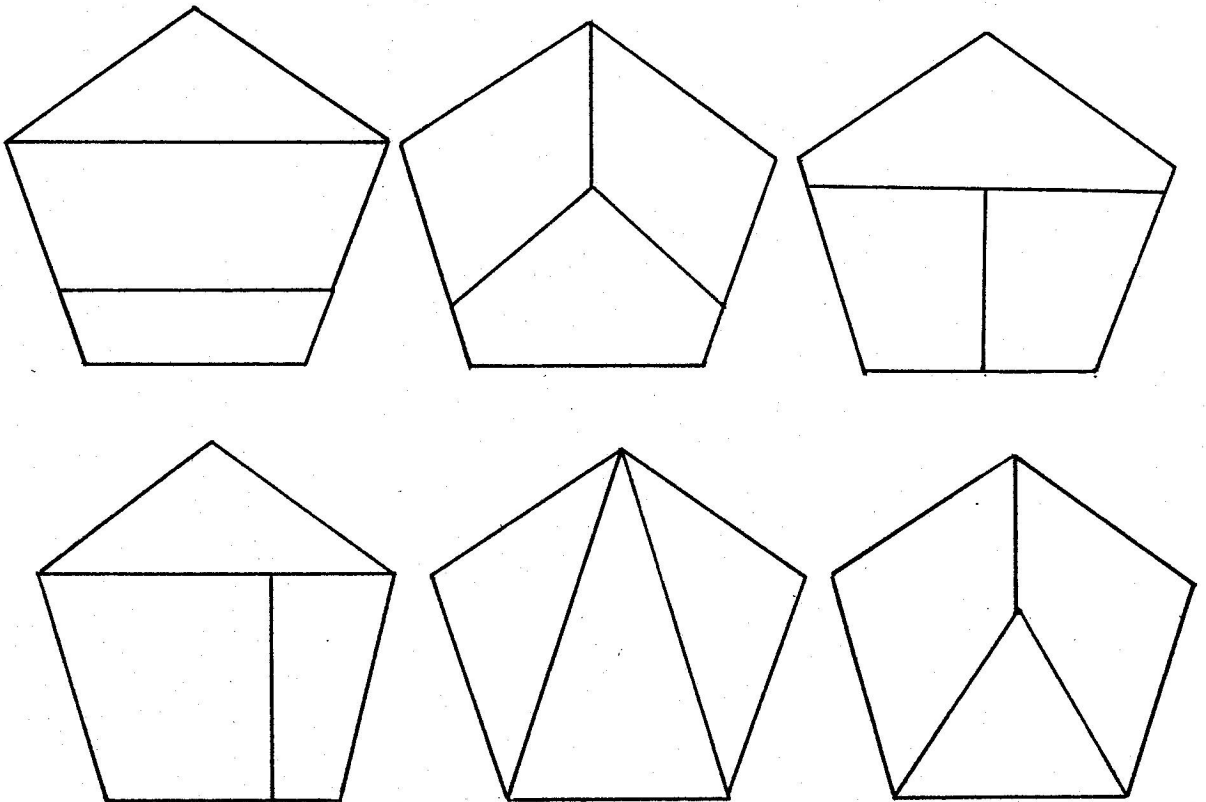
Als een groep klaar is, mag die bij de andere groep of groepen gaan kijken.

Als er aangewezen waarnemers zijn, kunnen deze aantekeningen maken over hetgeen ze hebben gezien.

Na het spel kan men in de spelgroepen even zijn gestuwde ervaringen kwijt, voordat aan de algemene nabespreking wordt begonnen, waar dan de ervaringen en eventuele leerresultaten geformuleerd kunnen worden.

3.

Bijlage





PENTAGON-SPEL

Enkele gezichtspunten t.b.v. waarneming en evaluatie

1. Mogelijk spelverloop (ideaal-typisch).
2. Nabespreking (doel en aanpak).
3. Mogelijke leerresultaten.
4. Parallellen met praktijksituaties.
5. Slotopmerking.

1. Mogelijk spelverloop (ideaal-typische schets)

Innerlijk proces:

- door de moeilijkheid van het spel kan de **frustratie-to-lerantie** van de deelnemers sterk op de proef gesteld worden;
- er kunnen bepaalde **gevoelens** ontstaan t.o.v. mensen (soms ook zich zelf), die niet zo handelen als men het zelf zou wensen of verwachten;
- er kunnen zelfs **twijfels** ontstaan of de opdracht wel uitvoerbaar is.

Uiterlijk proces:

In de loop van het spel kunnen bepaalde fasen in de procedure onderscheiden worden:

- a) In de eerste fase kijkt iedereen naar **zijn eigen stukken** en probeert er iets mee te doen. Hij probeert zich een beeld te vormen van welke stukken hij wel of niet gebruik zou kunnen maken.
- b) In de tweede fase begint men **om zich heen** te kijken:
 - hoe zou zo'n pentagon eruit kunnen zien?
 - wie heeft stukken die ik zou kunnen gebruiken?
 - is er misschien een specialist, die de zaak zou kunnen overzien?
- c) Een volgende stap zou kunnen zijn, dat men meer **naar het geheel kijkt**:
 - wie heeft wat nodig?
 - zit misschien iemand aan een bepaald patroon vast?
 - mensen, die al een pentagon hebben, denken vaak in eerste instantie dat ze klaar zijn en geen invloed meer kunnen hebben op de verdere gang van zaken, totdat ze ontdekken, dat ze ook een heel pentagon weg kunnen geven;
 - of als de anderen niet verder komen, beginnen ze te twijfelen of hun pentagon wel goed in elkaar zit.

- d) Parallel met deze drie fasen is er soms ook een ontwikkeling in de **motieven voor het geven** te ontdekken:
- **geven** wat je zelf niet kunt gebruiken;
 - **geven** om de eigen situatie duidelijk te maken;
 - **geven** om iets terug te krijgen;
 - **geven** omdat je denkt dat de ander het van je verwacht;
 - **geven** omdat je denkt dat de ander het beter kan;
 - **geven** uit vriendelijkheid;
 - **geven** om anderen te helpen die b.v.:
 - . geen stukken meer hebben;
 - . bepaalde stukken nodig hebben;
 - . vastzitten aan een bepaalde vorm.

2. Nabespreking (doel en mogelijke aanpak)

Doel van de nabespreking is **zoveel mogelijk ervaringen** op tafel te krijgen, niet alleen op het rationele niveau, of m.b.t. technische aspecten van het spel, maar vooral aspecten waarbij de **persoonlijke betrokkenheid** zichtbaar wordt. Pas als er al wat stof op tafel ligt, kan men beginnen er lijn in te brengen. Als dit te vroeg gebeurt, kapt men de ervaringsstroom af of leidt hem te vlug in rationele banen, waardoor eventuele conclusies geforceerd aandoen. Men zou dus kunnen beginnen naar de belevenissen, moeilijkheden, ervaringen te **vragen**. Op bepaalde **kernpunten** kan dan door gerichte vragen nader worden ingegaan en naar samenhangen worden gezocht. Op die manier kan men organisch doorgroeien naar een fase, waarin men uit de ervaringen eventueel bepaalde **conclusies** kan trekken t.o.v. samenwerkingsprocessen.

3. Mogelijke leerresultaten

Samenhang individueel doel/groepsdoel:

- Tussen het individuele doel en het groepsdoel ligt een schijnbare tegenstelling. Pas gedurende het spel wordt men zich ervan bewust, dat deze twee doelen iets met elkaar te maken hebben en dat men het gemeenschappelijke doel beter bereikt naarmate men meer doet om de anderen met hun problemen te helpen. Men helpt aan de algemene informatie-verwerking mee, waardoor het beeld steeds helderder wordt.
- Hierbij aansluitend kan men ingaan op de samenhang van doelgerichtheid (procedure), inhoud en interactie: hoe beïnvloedt b.v. het beeld dat men op een bepaald moment van het doel heeft, het omgaan met de stukken en het omgaan met elkaar?

Leiderschap:

Soms verschijnt een "sterke man", die als **specialist** de leiding overneemt. Aanvankelijk kan het vertrouwen dat hij de zaak kan overzien en het probleem efficiënter kan aanpakken erg sterk zijn, vooral als hij zelf de indruk wekt, dat hij het zou kunnen. (Hier kan men zich afvragen door welke factoren van het individu of de groep dit leiderschap tot stand komt?)

Teveel **verantwoordelijkheid** of teveel **informatie** (teveel stukken) verlamt echter het leiderschap. De anderen zitten zonder werk, terwijl degene, die zich niet laat helpen, in verwarring raakt.

De drie fasen:

- I Men **werkt voor zich zelf**, is helemaal op de zaak gericht, heeft een beperkte horizon.
- II Men ontdekt de **organisatie** en de **informatie**, die in het spel liggen (grootte van het pentagon, aantal delen, hoeken, lengte/kanten, enz.); bepaalde **specialismen** treden op. Toch blijft men nog geïsoleerd van elkaar, werkt voor zich zelf, probeert een hele tijd lang alleen het eigen doel te bereiken (statisch). De anderen zijn a.h.w. middel om het eigen doel te bereiken.
- III Het bewustzijn breidt zich uit over de andere deelnemers; men begint te zien wat anderen nodig zouden kunnen hebben. Men geeft zelfs hele pentagons weg. Het proces wordt steeds dynamischer. **Men helpt anderen** hun doel en op die manier het groepsdoel (en dus het eigen doel) te bereiken.

Hierbij sluiten twee vragen aan:

- a. Motieven om te geven (zie 1. Mogelijk spelverloop).
- b. Motieven om aan stukken vast te houden:
 - men is zich daar niet van bewust;
 - men denkt ze zelf nodig te hebben;
 - men heeft teveel stukken en kan het niet overzien;
 - men denkt het zelf te moeten kunnen (prestatiedrang, eergevoel).

Weerstand tegen verandering:

Men houdt te lang vast aan een eenmaal (toevallig) gekozen grondcombinatie, ofschoon al gauw duidelijk wordt, dat men er niet verder mee komt (standpunten verstarren). Oplossingen, die te vlug tot stand komen, kunnen **schijnoplossingen** zijn.

Door druk van buiten kunnen **onzekerheid** en **twijfel** ontstaan (aan eigen oordeel, aan het oordeel van anderen).

4. Parallellen met praktijksituaties

Informatie geven en ontvangen:

Wat gebeurt er als informatie gegeven wordt?:

- a. waar de ontvanger (nog) geen behoefte aan heeft en dus niet voor open staat;
- b. die de ontvanger niet kan verwerken, omdat hij de eigen situatie (nog) niet overziet?

Bedrijf: proces- en middelenorganisatie:

Hoe werkt het als iemand b.v. de postmap te lang vasthoudt; in het proces alleen de eigen afdeling ziet, enz.? De stukken van het pentagon kunnen informatie en financiën voorstellen die verdeeld moeten worden; specialismen die t.b.v. het geheel ingezet moeten worden, enz.

Lerarenvergaderingen, samenwerking van studentengroepen, enz.

Hoe werken individuele oordelen in vergelijking met groepsoordelen?

Hoe kan men helpen de prestatie van anderen mogelijk te maken?

5. Slotopmerking

In het voorgaande is een poging gedaan een zo volledig mogelijke beschrijving van verschijnselen, evaluatie-ingangen en leerresultaten te geven. In de praktijk zal het niet mogelijk zijn en ook niet eens wenselijk al deze verschijnselen in één spel zichtbaar en bewust te maken. De **focus van de nabespreking** zal moeten afhangen van het doel, dat in de specifieke cursussituatie met dit spel nagestreefd wordt.