**TOW opdracht - Inspiratiespel**

**Achtergrondinformatie over het inspiratiespel**

In het dagelijks taalgebruik ligt de betekenis van de woorden ‘geïnspireerd’ (ingegeven door de geest) en ‘bezield’ (ingegeven door de ziel) dicht bij elkaar. Bezieling wordt in verband gebracht met passie en verlangen, de geest met inzicht en heldere ingevingen. Binnen één persoon zijn inzichten en verlangens vaak met elkaar verbonden. Als iemand bijvoorbeeld tot het besef komt dat zelfstandig ondernemerschap goed bij hem zou passen, kan de wens ontstaan om dit ook daadwerkelijk vorm te geven.

Wanneer je geïnspireerd bent voel je je levend, energiek en lekker in je vel. Dat wat mensen als inspirerend ervaren, verschilt van persoon tot persoon en kan ook door de tijd heen veranderen. Het is daarom zinvol om te vragen wat iemand eronder verstaat.

Inspiratie en motivatie: wat is het verband tussen de begrippen ‘inspireren’ en ‘motiveren’? Inspiratie kan alleen van binnenuit komen. Daarom is inspiratie bij medewerkers zelden het gevolg van een bewuste poging van de leider om hen te inspireren. Dit geldt ook voor het toepassen van het inspiratiespel: of het spelen hiervan door de deelnemers als inspirerend wordt ervaren, kun je nooit van tevoren met zekerheid zeggen.

Motivatie kan zowel van binnenuit komen als van buitenaf worden gestuurd. Voor veel mensen liggen de begrippen ‘intrinsieke motivatie’ en ‘inspiratie’ in elkaars verlengde. Dat komt doordat ze in allebei de gevallen geïnspireerd raken. Ze komen in beweging en gaan datgene doen wat ze graag willen. Hobby’s zijn daar een goed voorbeeld van.

**Het spel**

De bedoeling van het inspiratiespel is mensen met elkaar in gesprek te brengen over hetgeen hen inspireert, van binnenuit motiveert. Het spel bestaat uit 92 kaarten, verdeeld over 2 groepen.

De groepen zijn:

1. Activiteiten (55 stuks): waar ben ik graag mee bezig? Waar haal ik energie uit? De activiteitenkaarten helpen bij het vinden van een antwoord op dit soort vragen. De beweging is van binnen naar buiten. Jij doet iets en daardoor raak je geïnspireerd.
2. Voorwaarden (37 stuks): deze kaarten helpen bij het vinden van een antwoord op de vraag ‘wat heb ik nodig om effectief en prettig te kunnen functioneren?’. Dat kan zowel gelden voor het werk als voor privé. In werksituaties kan de werkgever in meerdere of mindere mate invloed uitoefenen op deze voorwaarden.

Met bovenstaande groepen kaarten kan zowel afzonderlijk als in combinatie met elkaar worden gespeeld. Je zou de verhouding tussen de afzonderlijke onderdelen van het spel en het begrip ‘inspiratie’ als volgt kunnen samenvatten: wil je geïnspireerd kunnen raken of blijven, dan is het van belang dat je activiteiten doet die je leuk vindt, dat aan de voor jou noodzakelijk voorwaarden wordt voldaan en dat je inspiratiebronnen volledig benut.

**Samenvattend heeft de herkansing van het inspiratiespel de volgende doelen:**

1. Jezelf beter leren kennen;
2. Meer bewust worden van de activiteiten die jou inspireren;
3. Inzicht krijgen in de voorwaarden die nodig zijn om gemotiveerd te kunnen werken.

**Opdracht**

Op de volgende pagina zie je een lijst met **activiteiten** en **voorwaarden**

1. **Activiteiten:** Selecteer de 3 activiteiten die jou het meeste inspireren en nummer ze in volgorde van belangrijkheid. Activiteiten waar je graag mee bezig bent. Waar haal je energie uit? De activiteitenkaarten helpen bij het vinden van een antwoord op dit soort vragen. De beweging is van binnen naar buiten. Jij doet iets en daardoor raak je geïnspireerd. Vul jouw keuze in op het invulformulier inspiratiespel (zie verder) en licht ze toe.
2. **Voorwaarden:** Selecteer de voor jou 3 belangrijkste voorwaarden om gemotiveerd te kunnen werken en nummer ze in volgorde van belangrijkheid. Vul jouw keuze in op het invulformulier inspiratiespel (zie verder) en licht ze toe.

**Lijst met voorwaarden, activiteiten en inspiratiebronnen**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Activiteiten:** ***Ik ben graag bezig met:*** |  | **Voorwaarden:*****Wat ik nodig heb om goed en prettig te kunnen functioneren is:*** |
| 1. **Aanraken of knuffelen**
2. **Analyseren**
3. **Anderen amuseren**
4. **Anderen iets leren**
5. **Begeleiden of coachen**
6. **Beoordelen**
7. **Beter maken**
8. **Bewegen of sporten**
9. **Bemiddelen**
10. **Berekeningen maken**
11. **Bezinnen of mediteren**
12. **Bouwen of produceren**
13. **Experimenteren**
14. **Fantaseren**
15. **Gesprekken voeren**
16. **Grenzen verleggen**
17. **Helpen**
18. **Improviseren**
19. **Informatie geven**
20. **Informatie vastleggen**
21. **Informatie verwerken**
22. **Invloed uitoefenen of verandering teweeg brengen**
23. **Koken**
24. **Leiding geven**
25. **Leren of studeren**
26. **Lezen**
27. **Machines bedienen of besturen**
28. **Met mijn handen werken**
29. **Mezelf op creatieve wijze uiten**
30. **Motiveren of inspireren**
31. **Muziek maken of zingen**
32. **Observeren**
 | 1. **Ondernemen**
2. **Onderzoeken**
3. **Ontwerpen of vormgeven**
4. **Opvoeden**
5. **Ordenen**
6. **Plannen of organiseren**
7. **Precisiewerk verrichten**
8. **Problemen oplossen**
9. **Raad geven of adviseren**
10. **Repareren**
11. **Reizen**
12. **Schrijven of met taal bezig zijn**
13. **Spelen**
14. **Toezicht houden of controleren**
15. **Tot bloei of ontwikkeling laten komen**
16. **Transporteren**
17. **Tuinieren**
18. **Uitvinden**
19. **Verkopen**
20. **Verzamelen**
21. **Verzorgen**
22. **Visie ontwikkelen**
23. **Vooruitzien**
 | 1. **Afwisseling of verandering**
2. **Competitie**
3. **Doorgroeimogelijkheden**
4. **Duidelijk takenpakket**
5. **Eigen werkplek**
6. **Emotionele betrokkenheid**
7. **Enthousiaste collega’s**
8. **Erkenning**
9. **Evenwicht tussen werk en privé**
10. **Flexibiliteit**
11. **Goede beloning**
12. **Goede secundaire arbeidsvoorwaarden**
13. **Haalbare doelstellingen**
14. **Heldere regels en afspraken**
15. **Informele sfeer**
16. **Inspirerende leidinggevende**
17. **Interessant werk**
18. **Invloed uitoefenen**
19. **Open communicatie en feedback**
20. **Persoonlijke ontwikkeling**
21. **Prettige werkomgeving**
22. **Respect**
23. **Resultaat zien**
24. **Rust**
25. **Samenwerken**
26. **Scholing of begeleiding**
27. **Status**
28. **Steun van anderen**
29. **Streven naar winst**
30. **Uitdaging**
31. **Veiligheid**
32. **Verantwoordelijkheid dragen**
33. **Vrijheid**
34. **Werken onder druk**
35. **Zekerheid of stabiliteit**
36. **Zelfstandigheid**
37. **Zinvol werk**
 |

**Opdracht 1 Inspiratiespel invulformulier**

**Naam: Hessel Klas: smm1f**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Gekozen activiteiten** | **Belang****(1-3)** | **Toelichting (**Minimaal 100 woorden) |
| 1. **verkopen**
 |  | Verkopen vind ik leuk om te doen en vind het lekker om het geld te zien als ik iets verkoop op marktplaats bijvoorbeeld |
| 1. **analyseren**
 |  | **Analyseren vind ik leuk, net als voetbalwedstrijden vind ik leuk om te analyseren** |
| 1. **ondernemen**
 |  | **Ik vind dingen ondernemen goed en belangrijk, bijvoorbeeld voor school of als ik een cadeau moet kopen voor een vriend of me ouders.** |
|  **Gekozen voorwaarden** | **Belang****(1-3)** | **Toelichting** |
| 1. **goede beloning**
 |  | **Als ik werk doe wil ik goed beloond doen met geld fo mooie schoolresultaten** |
| 1. **resultaat zien**
 |  | **Resultaat zien lijkt op goede beloning.** |
| 1. **zinvol werk**
 |  | **Zinvol werk doen dus echt werk wat er toe doet.** |

**Opdracht 2 Beantwoord de volgende vragen**

**Je kunt de onderlinge samenhang onderzoeken door het beantwoorden van de volgende vragen:**

1. **Voorwaarden en activiteiten**

Zijn bepaalde voorwaarden logischerwijs nodig om bepaalde activiteiten goed te kunnen uitvoeren? Welke voorwaarden zijn nodig om activiteiten die nu te weinig aan bod komen, méér te kunnen doen?

|  |
| --- |
| **ja bij een paar wel** |

**Einde**