

Handleiding

Inspiratiespel

Peter Gerrickens & Marijke Verstege

INHOUDSOPGAVE

	pag.
VOORWOORD	5
 1 ALGEMENE TOELICHTING OP HET SPEL	
1.1 Introductie	7
1.1.1. Activiteiten	9
1.1.2. Inspiratiebronnen	11
1.1.3. Voorwaarden	12
1.1.4. Belemmeringen	14
1.1.5. Het Inspiratieraam	17
1.1.6. Inspiratiespel, Vaardighedenspel en Kwaliteitenspel / Kwaliteitenspel <i>PLUS</i>	19
1.2 Toepassingsmogelijkheden van het spel	21
1.3 Tips bij het werken met het Inspiratiespel	23
 2 SPELVORMEN	
2.1 SPELVORMEN MET ACTIVITEITEN	
Spelvorm 1: Kennismaking via activiteiten	26
Spelvorm 2: Activiteiten inschatten	29
Spelvorm 3: Teamactiviteiten	32
Spelvorm 4: Mijn favoriete beroep	35
Spelvorm 5: Discussie over inhoud functie	37
Spelvorm 6: Activiteitenprofiel	39
Spelvorm 7: Feedback geven binnen een team	42
2.2 SPELVORMEN MET INSPIRATIEBRONNEN	
Spelvorm 8: Persoonlijke inspiratiebronnen	44
Spelvorm 9: Inspiratiebronnen binnen een team	46
2.3 SPELVORMEN MET VOORWAARDEN	
Spelvorm 10: Voorwaarden om te kunnen leren	48
Spelvorm 11: Voorwaarden voor motivatie	49
Spelvorm 12: Voorwaarden-veiling	52
Spelvorm 13: Praktische tips met betrekking tot motiveren	53
Spelvorm 14: Onzekerheid bespreekbaar maken	55
Spelvorm 15: Motivatiematrix	56

2.4 SPELVORMEN MET BELEMMERINGEN

Spelvorm 16: Belemmeringen selecteren	59
Spelvorm 17: Feedback belemmeringen	61
Spelvorm 18: Veranderen van belemmerende gedachten	63

2.5 COMBINATIESPELVORMEN

Spelvorm 19: Activiteiten en voorwaarden	66
Spelvorm 20: Activiteiten en belemmeringen	69
Spelvorm 21: Activiteiten en inspiratiebronnen	70
Spelvorm 22: Inspiratiebronnen en voorwaarden	72
Spelvorm 23: Het Inspiratieraam	73

2.6 SPELVORMEN IN COMBINATIE MET HET KWALITEITENSPEL / KWALITEITENSPEL PLUS

Spelvorm 24: Beroepsrichting	75
Spelvorm 25: Kwaliteiten, belemmeringen en voorwaarden	77

BIJLAGEN

Bijlage I	Onderdelen van het Inspiratiespel	
	A Lijst met activiteiten	80
	B Lijst met inspiratiebronnen	81
	C Lijst met voorwaarden	81
	D Lijst met belemmeringen	82

Bijlage II	Belemmeringen en karakterstructuren	84
------------	-------------------------------------	----

Bijlage III	Overzicht spelvormen	85
-------------	----------------------	----

Bijlage IV	Invulformulier Inspiratieraam	87
------------	-------------------------------	----

LITERATUUR		88
------------	--	----

1 ALGEMENE TOELICHTING OP HET SPEL

1.1 INTRODUCTIE

Het woord 'inspiratie' betekent 'ingegeven door de geest'. Volgens mystici komt inspiratie voort uit God, kunstenaars noemen het: 'Een kus van de muze' en beschrijven het als iets wat zonder hun toedoen door hen heen stroomt. Het brengt ons in contact met een diepere laag in ons bestaan, die al het andere betekenis geeft. Bij het definiëren van het woord 'inspiratie' is onze invalshoek vooral datgene wat het geïnspireerd zijn voor ervaring bij je oproept. Wanneer je geïnspireerd bent, val je als het ware samen met wat je doet of ervaart. Je voelt je levendig, 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 gevolg hiervan is dat men vaak een heel verschillende invulling geeft aan het begrip 'inspiratie'. Het is dus altijd zinvol om te vragen wat iemand eronder verstaat.

In het dagelijkse 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 (Schuijt, 1999). Voor iemand persoonlijk 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.

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 leidinggevende 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 (intrinsiek) als wel van buitenaf worden gestuurd (extrinsiek). 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.

Inspiratie en randvoorwaarden

Het is onmogelijk om anderen doelbewust te inspireren. Wel is het zinvol om na te gaan aan welke randvoorwaarden jij zelf moet voldoen om de inspiratie van een ander zoveel mogelijk aan bod te kunnen laten komen. Centraal daarbij staat het contact met jezelf, en tussen jou en de ander. De kwaliteit van dit contact heeft niet alleen een grote invloed op je eigen inspiratie, maar is ook bepalend voor de mate waarin de ander geïnspireerd kan raken. Drie aspecten zijn hierbij van belang:

- a. *Jezelf kennen*. Om zelf geïnspireerd te kunnen zijn is zelfkennis een belangrijk hulpmiddel. Weet je welke activiteiten wel en niet bij je passen? Wat is het effect van je gedrag op anderen? Inzicht in jezelf kan je helpen bij het maken van de keuzes die nodig zijn om inspiratie de ruimte te geven. Ook voorbeeldgedrag vertonen is bij inspiratie erg belangrijk: je kunt door wie en hoe je bent een inspiratiebron zijn voor anderen.
- b. *Congruent gedrag vertonen*. Je gedraagt je echt en geloofwaardig. Dat betekent dat je willen, denken, voelen en handelen op één lijn liggen (Gerrickens, 2017). Je gedachten en gevoelens sluiten dan op elkaar aan en je handelt in overeenstemming met wat je werkelijk vindt. Je bent jezelf en je laat dit zien in je gedrag. Het effect hiervan is dat je in het contact met anderen het meest authentiek overkomt. Bovendien ervaart de ander alleen dan werkelijk contact met jou. Het gevolg daarvan is dat de ander zich eerder zal willen laten kennen.
Veel mensen vinden het moeilijk om zich congruent te gedragen en zetten liever een masker op. Bijvoorbeeld door te zeggen dat ze het ergens mee eens zijn, maar dat niet uit te stralen. Maskergedrag leidt vaak tot verwarring bij anderen of tot storingen in de communicatie tussen mensen. Incongruent gedrag is dan ook een slechte voedingsbodem om voorwaarden te scheppen voor inspiratie bij de ander.
- c. *De ander kennen*. Als je de inspiratie bij een ander de ruimte wilt geven, dan is het van belang dat je bijvoorbeeld weet welke activiteiten de ander leuk vindt om te doen, welke voorwaarden daarbij nodig zijn, welke inspiratiebronnen voedend zijn voor die ander en van welke belemmerende gedachten de ander last heeft. Veel mensen die intensief met anderen samenwerken of die leidinggevende zijn, zijn hiervan niet volledig op de hoogte. Dat is jammer. Ze kunnen dan immers niet optimaal op de ander inspelen en ze ontnemen de ander daardoor als het ware de kans om geïnspireerd te raken of te blijven.

Inspiratiespel

Het doel van het Inspiratiespel is om mensen met elkaar in gesprek te brengen over wat hen inspireert. Het spel bestaat uit 140 kaarten, verdeeld over 4 groepen. Ook is er per groep een blanco kaart, voor het geval jijzelf of de deelnemers een aanvulling hebben. De groepen zijn:

1. *Activiteiten* (56 stuks). Deze kaarten helpen bij het vinden van een antwoord op vragen zoals: Waar ben ik graag mee bezig? Waar krijg ik energie van?
2. *Inspiratiebronnen* (17 stuks). Deze kaarten helpen bij het vinden van een antwoord op vragen zoals: Waar haal ik mijn inspiratie vandaan? Wat helpt mij om in contact te komen met mijn inspiratie?
3. *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 in mijn werk? De werkgever kan in meerdere of mindere mate invloed uitoefenen op deze voorwaarden.
4. *Belemmeringen* (29 stuks). Deze kaarten helpen bij het vinden van een antwoord op de vraag: welke gedachten remmen mij om activiteiten die mij inspireren, te verwezenlijken? Het gaat dus om belemmerende gedachten. Dit zijn krachtige, automatisch terugkerende denkpatronen die jou negatief beïnvloeden.

De kaarten 'voorwaarden' hebben alleen betrekking op werksituaties. De kaarten 'activiteiten', 'belemmeringen' en 'inspiratiebronnen' kun je zowel op het werk als op het privéleven toepassen.

Bovenstaande groepen kunnen zowel afzonderlijk als in combinatie met elkaar worden gebruikt. In de volgende paragrafen gaan we dieper in op deze groepen.

Je zou de verhouding tussen de afzonderlijke onderdelen van het spel en het begrip 'inspiratie' als volgt kunnen samenvatten: wil je geïnspireerd raken of blijven, dan is het van belang dat je activiteiten doet die je leuk vindt, dat aan de voor jou noodzakelijke voorwaarden wordt voldaan, dat je inspiratiebronnen volledig benut en dat je weinig last hebt van belemmeringen.

De ondertitel van het spel 'op zoek naar je diepste drijfveren' geeft aan dat het een hulpmiddel is bij de zoektocht naar wezenlijke aspecten van jezelf. Je kunt er de diepte mee ingaan als je dat wilt. De vragen die je bij veel spelvormen kunt vinden, zijn daarbij een leidraad. Daarnaast is het Inspiratiespel ook een spel dat werkt in de breedte: je gaat de grote hoeveelheid aan drijfveren op verschillende niveaus onderzoeken. In elk van de vier onderdelen van het spel zijn drijfveren te vinden.

1.1.1 Activiteiten

Bij de kaarten 'activiteiten' is de centrale vraag: wat vind ik leuk om te doen? Je krijgt energie als je een bepaalde activiteit onderneemt. De invalshoek bij de activiteiten is tweeledig: je kunt er naar kijken vanuit zowel je werk- als je privésituatie. Als symbool hebben we gekozen voor een lampje: als je iets doet wat je leuk vindt, ben je een licht voor je omgeving door wat je dan uitstraalt. Een activiteit is een handeling van jou uit naar buiten toe. Je moet er dus eerst energie in stoppen (de schakelaar omzetten) alvorens het lampje gaat branden.

De omschrijving van een activiteit is vaak vrij breed. Het is dan ook de bedoeling dat de deelnemers een begrip op hun eigen manier opvatten. Bij sommige spelvormen is het nuttig dat de deelnemers een persoonlijke invulling geven aan een activiteit. Dat gebeurt met behulp van twee vragen (Bolles, 2000):

- a. *In welke situatie beleef je het meeste plezier aan de gekozen activiteit?* Activiteiten kunnen bijvoorbeeld gericht zijn op mensen, dieren, gegevens of dingen. W-vragen (wie, wat, waar, wanneer?) kunnen helpen bij het specifiekere beschrijven van een activiteit.
- b. *Op welke manier voer jij de gekozen activiteit het liefste uit?* Dat is de 'hoe'-vraag. Laten we als voorbeeld twee mensen nemen die allebei graag 'mensen verzorgen'. De een doet dat het liefst zelfstandig en volgens een vaste planning. De ander doet dat het liefst in nauw overleg met anderen en in een wisselende volgorde.

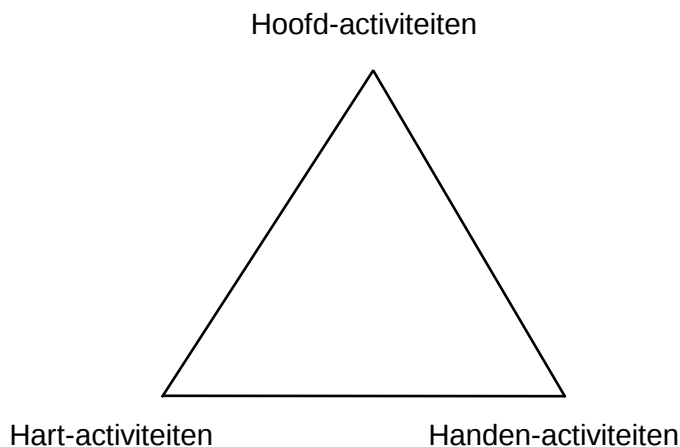
Elk beroep bestaat uit een combinatie van een aantal activiteiten in een bepaalde volgorde van belangrijkheid. Sommige activiteiten komen in meerdere beroepen voor, maar de nadruk die op een specifieke activiteit ligt en de manier waarop deze activiteit wordt uitgevoerd, verschilt per beroep (en zelfs per organisatie!).

De activiteiten zijn te verdelen in drie groepen:

- a. *Hoofd-activiteiten*. Dit zijn activiteiten waarbij de nadruk ligt op denkwerk. Berekeningen maken, analyseren en schrijven zijn er voorbeelden van. Activiteiten kunnen op verschillende manieren een beroep doen op het hoofd. Bij het maken van berekeningen gaat dat bijvoorbeeld op een andere manier dan wanneer je een artikel aan het schrijven bent.
- b. *Hart-activiteiten*. De relatie met de ander speelt bij deze activiteiten een centrale rol. Voorbeelden zijn: advies geven, begeleiden of coachen en anderen iets leren. Zonder een vertrouwensrelatie kunnen deze activiteiten nooit goed uit de verf komen.
- c. *Handen-activiteiten*. Bij deze activiteiten is de lichamelijke kant erg belangrijk. Voorbeelden zijn: machines bedienen of besturen, koken en tuinieren.

Bij sommige activiteiten is het afhankelijk van de invulling of de activiteit tot de ene of tot de andere groep behoort. Zo is de activiteit 'helpen' bij een verbouwing een handen-activiteit, terwijl het helpen bij het oplossen van een ingewikkeld technisch probleem een hoofd-activiteit is.

Met behulp van de activiteitendriehoek kan iemands voorkeur voor een bepaald soort activiteiten worden verduidelijkt (zie de vervolgopdracht bij spelvorm 2):



Figuur 1: *Activiteitendriehoek*.

Alle activiteiten die iemand leuk vindt, kunnen op de betreffende plek in de driehoek worden genoteerd. Er zijn verschillende mogelijkheden:

- a. Een activiteit behoort eenduidig tot een bepaalde groep. In dat geval wordt de activiteit genoteerd bij het betreffende hoekpunt.
- b. Een activiteit hoort bij twee groepen. Dan wordt de activiteit ergens geplaatst op de verbindinglijn tussen twee groepen, afhankelijk van welke van de twee groepen het zwaarwegendst is.

2 SPELVORMEN

2.1 SPELVORMEN MET ACTIVITEITEN

Spelvorm 1: Kennismaking via activiteiten

DOELEN

1. Kennismaken met elkaar.
2. Je meer bewust worden van de activiteiten die je leuk vindt om te doen.

RANDVOORWAARDEN

1. De deelnemers hoeven elkaar niet te kennen.
2. Aantal deelnemers: 4 - 8. Indien het aantal deelnemers groter is, gebruik dan meerdere sets kaarten en maak subgroepjes.
3. Nodig: alle kaarten 'activiteiten'.
4. Speelduur: 20 - 30 min.

WERKWIJZE

1. Iedere deelnemer ontvangt willekeurig 7 kaarten.
2. Loop naar een van de andere deelnemers toe en kijk welke kaarten deze heeft. Ga vervolgens na of je een kaart met de ander zou willen ruilen. De voorwaarde hierbij is dat je de activiteit op de kaart die je ontvangt leuker vindt dan de activiteit op de kaart die je weggeeft. Daarnaast vertel je elkaar waarom je de betreffende kaart graag wilt hebben en hoe jij het liefst invulling geeft aan de betreffende activiteit. Indien je niet tot een ruil kunt komen die voor beiden gunstig is, kun je ook alleen een kaart weggeven of er een ontvangen.
3. Herhaal stap 2. Neem ongeveer 4 - 5 minuten per gesprek.
4. Ga door totdat de tijd om is. Gaandeweg krijg je steeds meer kaarten in handen met activiteiten die je leuk vindt om te doen en maak je kennis met een aantal andere deelnemers.

SPELVARIANT A

Wil je liever deelnemers plenair met elkaar laten kennismaken, dan kun je kiezen voor de volgende aanpak:

- a. Leg alle kaarten open op tafel.
- b. Neem een kaart in gedachten met een activiteit die belangrijk is in je werk en die je leuk vindt om te doen.
- c. Om de beurt neem je de door jou gekozen kaart en stel je je voor aan de hand van deze activiteit. Vertel ook waarom deze activiteit belangrijk is in je werk en wat je er leuk aan vindt.

SPELVARIANT B

Je kunt deelnemers ook op een dynamische manier laten nadenken over het combineren van verschillende activiteiten in het kader van een oriëntatie op beroepen, bijvoorbeeld voor nieuwkomers op de arbeidsmarkt of herintreders. De werkwijze is als volgt:

- a. Leg alle kaarten open op tafel.
- b. Neem een kaart met een activiteit die je leuk vindt om te doen.
- c. Vorm tweetallen. Bespreek met elkaar in welke situatie of in welk beroep beide activiteiten op een zinvolle manier kunnen worden gecombineerd.
- d. Zoek samen een ander tweetal op en herhaal stap c. Probeer dan de vier activiteiten met elkaar te combineren.
- e. Plenaire uitwisseling. Een vertegenwoordiger uit elk groepje vertelt hun resultaat aan de gehele groep.

SPELVARIANT C

Het is ook leuk om deelnemers activiteiten te laten uitbeelden en te laten raden wat anderen uitbeelden. De werkwijze is als volgt:

- a. Leg alle kaarten open op tafel.
- b. Kies in gedachten een activiteit die je leuk vindt om te doen. Laat de anderen niet weten wat je hebt gekozen.
- c. Bedenk een treffende manier om deze activiteit zonder woorden uit te beelden.
- d. Beeld om de beurt de door jou gekozen activiteit uit. De overige deelnemers proberen te raden welke activiteit werd uitgebeeld. Wanneer het juiste antwoord is gegeven, geeft de deelnemer die centraal heeft gestaan antwoord op de volgende vragen:
 - Wat vind je leuk aan deze activiteit?
 - In welke situatie beleef je er het meeste plezier aan?

Het is mogelijk dat meerdere deelnemers dezelfde activiteit hebben uitgekozen. Ga dan na in hoeverre de gegeven antwoorden van elkaar verschillen.

SPELVARIANT D

Spelvariant C kun je ook laten spelen aan de hand van de kaarten 'inspiratiebronnen' of 'voorwaarden'. De verschillende startvragen bij stap d zijn dan:

- a. Inspiratiebronnen: waar haal jij inspiratie vandaan in je leven? Geef antwoord op de vraag: wat houdt deze inspiratiebron voor jou in?

- a. Voorwaarden: welke voorwaarde is voor jou erg belangrijk in je werk? Geef antwoord op de vraag: in welke mate wordt in je werk aan deze voorwaarde voldaan en wat is het effect daarvan op jou?

SPELVARIANT E

Vormen de deelnemers met elkaar een team of kennen ze elkaar goed, dan is het mogelijk om een activiteit uit te laten beelden die een van de andere groepsleden leuk vindt. Door middel van loting krijgen de deelnemers ieder een teamlid toegewezen. Degene die aan de beurt is, beeldt een activiteit uit die de aan hem toegewezen persoon leuk vindt. De overige groepsleden moeten dan raden welke activiteit van welk groepslid wordt uitgebeeld. Degene die raadt geeft een toelichting. Als de activiteit juist is geraden, geeft ook de persoon die deze heeft uitgebeeld de argumenten voor zijn keuze.

SPELVARIANT F

Een andere mogelijkheid is om de leden van een (startend) team te vragen om ieder een belangrijke activiteit voor het team als geheel uit te beelden. Zo wordt snel duidelijk welke activiteiten de individuele groepsleden voor het team als geheel belangrijk vinden.

2.2 SPELVORMEN MET INSPIRATIEBRONNEN

Spelvorm 8: Persoonlijke inspiratiebronnen

DOELEN

1. Deelnemers bewust laten worden van wat hen het meest raakt.
2. Elkaar (nog) beter leren kennen.

RANDVOORWAARDEN

1. De deelnemers hoeven elkaar niet te kennen.
2. Aantal deelnemers: 2-8. Indien het aantal deelnemers groter is, kan er in subgroepjes worden gewerkt.
3. Nodig: de kaarten 'inspiratiebronnen'; voor iedere deelnemer pen en papier.
4. Speelduur: 20 - 60 min.

WERKWIJZE

1. Leg alle kaarten 'inspiratiebronnen' open op tafel.
2. Neem om de beurt een inspiratiebron waarover je zelf iets wilt vertellen of waarover je een ander iets wilt vragen. Dat kan bijvoorbeeld met behulp van een of meer van de volgende vragen:
 - a. Wat houdt deze inspiratiebron voor jou in?
 - b. Waar en hoe vaak kom je deze inspiratiebron tegen?
 - c. Wat is het effect van deze inspiratiebron op jou?
 - d. Doe je iets met deze inspiratiebron in je werk of privé? Zo ja, op welke manier? Zo nee, waarom niet? Wat zou het effect zijn als je dat wel zou doen?
3. Als de betreffende kaart besproken is, neemt de volgende speler een kaart. Dit kan ook een kaart zijn die al eerder door een ander gekozen is.
4. Als iedereen aan de beurt is geweest, speel dan eventueel nog een tweede ronde. Wat is jullie conclusie?

VERVOLGOPDRACHTEN

Als je op een andere manier wilt kijken naar je inspiratiebronnen, beantwoord dan een of meer van de volgende vragen:

1. Welke persoon, levend of overleden, zou jij (nog) een keer willen ontmoeten? Waarin is deze persoon voor jou een inspiratiebron?

2. Met wat voor soort voorwerpen omring jij je graag thuis en op je werk? Wat zegt dat over wat jou inspireert?
3. Maak een lijstje met alles wat je graag wenst (censureer jezelf niet, schrijf gewoon op wat in jou opkomt). Beantwoord de volgende vragen:
 - a. Aan welk verlangen komt iedere wens tegemoet?
 - b. Valt jou iets op aan het lijstje?
 - c. Welke wensen maken de meeste kans om vervuld te worden?

SPELVARIANT

Als je een gecoachte wilt helpen bij het onderzoeken van zijn of haar inspiratiebronnen, ga dan als volgt te werk:

- a. Kies maximaal 5 inspiratiebronnen die voedend voor je zijn en leg deze van boven naar beneden op volgorde, te beginnen met de meest belangrijke.
- b. Bespreek de inspiratiebronnen één voor één aan de hand van de vragen bij stap 2 van bovenstaande spelvorm.

2.3 SPELVORMEN MET VOORWAARDEN

Spelvorm 12: Voorwaarden-veiling

DOEL

Bewustwording van de mate van belangrijkheid van verschillende voorwaarden binnen je functie.

RANDVOORWAARDEN

1. Aantal deelnemers: 2 - 6.
2. De deelnemers oefenen dezelfde functie uit, maar hoeven elkaar niet te kennen.
3. Nodig: de kaarten 'voorwaarden'. Voor iedere speler pen en papier. Speelgoedgeld.
4. Speelduur: 40 - 60 min.

WERKWIJZE

1. Leg de kaarten open op tafel.
2. Kies maximaal 8 voorwaarden die jij belangrijk vindt om je huidige functie effectief en met plezier te kunnen uitoefenen. Maak hier een lijstje van en breng indien mogelijk een rangorde aan. Laat anderen niet zien wat je opschrijft.
3. De voorwaarden die je belangrijk vindt, kun je nu gaan kopen. Spreek met elkaar af welk bedrag iedereen maximaal te besteden heeft. Spreek ook af wat een kaart minimaal kost (bv. het kleinste bedrag dat mogelijk is). Zorg dat beide bedragen in de juiste verhouding tot elkaar staan, bijvoorbeeld bij een budget van € 10,00 kost een kaart minimaal € 0,10.
4. Schud de kaarten en leg ze blind op tafel. Een van de deelnemers (de 'veilingmeester') neemt een kaart van het stapeltje, laat deze aan iedereen zien en stelt de vraag: wie wil deze voorwaarde kopen en voor hoeveel geld? Als er meerdere gegadigden zijn, gaat de kaart naar de hoogste bieder. De koper van de kaart legt deze open voor zich op tafel. Indien niemand een bepaalde kaart wil kopen, wordt deze terzijde gelegd. Het spel gaat door totdat ieders budget op is of totdat alle kaarten verkocht zijn.
5. Bespreek met elkaar het resultaat:
 - Hoeveel voorwaarden heb je gekocht van het aantal dat op je lijstje stond?
 - Welke voorwaarden heb je gekocht en waarom?
 - Heb je ervoor betaald wat ze voor jou waard waren?
 - Wat zijn jullie conclusies?