



Kernquadrant-Spiel

Titel

Das Kernquadrant-Spiel

Beschreibung

Dieses Tool hilft dabei, sich selbst und andere kennenzulernen, basierend auf der Theorie von Daniel Ofman. Spielkarten mit einer Qualität, einem Synonym und einem populären Sprichwort werden verwendet, um einen Quadranten mit einer Kernqualität, einer Falle, einer Herausforderung und einer Allergie zusammenzustellen, die zusammengehören. Die TeilnehmerInnen können ihren eigenen Kernquadranten zusammenstellen und Feedback von anderen erhalten und empfangen.

Nutzen / Zweck

Sie lernen, Ihre Kernqualitäten zu erkennen, durch die Sie andere inspirieren. Sie entdecken die Falle, wenn es zu viel von Ihrer Kernqualität gibt. Sie erkennen, dass Ihre Herausforderung das Gegenteil von Ihrer Falle ist, die Qualität, die Sie in anderen bewundern. Sie werden sich bewusst, dass Sie allergisch auf zu viel von Ihrer Herausforderung reagieren. Durch das Komponieren Ihres eigenen Kernquadranten lernen Sie über die Mechanismen Ihres Verhaltens. Diese Selbstreflexion kann zu Wachstum (Herausforderungen) und Akzeptanz von Unvollkommenheiten führen. Es wird Ihnen in Beziehungen und beim Erreichen von Zielen helfen.

Erforderliches Material

128 Spielkarten: 1 Satz von 66 „positiven“ Karten mit Qualitäten und Herausforderungen, darunter 2 Joker, 1 Satz von 66 „negativen“ Karten mit Fallen und Allergien, darunter 2 Joker. Ein Brett mit den 4 Quadranten.

Dauer

30 bis 60 Minuten, je nach den Regeln

Anzahl der benötigten Personen

1-6 pro Satz von 128 Karten

Links für weitere Informationen

Van Vliet, V. (2012). *Core quadrant by Daniel Ofman*. Abgerufen am [18.05.2016] von ToolsHero:

<http://www.toolshero.com/communication-management/core-quadrant-ofman>

1. Ofman, D. (2004). *Core Qualities: A Gateway to Human Resources*. Publisher: [Cyan Communications](#), ISBN-10: 9055942405 und ISBN-13: 978-9055942404.
2. Ofman, D. & Weck, R. van der (2004). *The Core Qualities of the Enneagram*. Scriptum, ISBN-10: 9055942448 und ISBN-13: 978-9055942442.