

40.4 RICHTLIJNEN

Stel gezamenlijk de situatie vast

Bedenk een kenmerkende situatie waarin *het samen fijn hebben* goed tot uitdrukking kan worden gebracht maar waarin ook de rol van de duivel actief kan worden. Bijvoorbeeld een vergadering: iedereen is het met elkaar eens en er worden geen lastige vragen gesteld.

Speel de situatie na zoals die waarschijnlijk in het verleden heeft plaatsgevonden

Zet wat stoelen neer, laat mensen plaatsnemen en probeer op een informele wijze terug te keren naar die situatie uit het verleden. Wat wordt er gezegd, hoe wordt erop gereageerd, hoe kijkt men en hoe zit men erbij?

Breng de tegenpool in de situatie

Speel de situatie opnieuw na en breng nu de tegenpool, de duivel, in. Vraag hem gedrag aan te nemen dat kenmerkend is voor zijn rol. Bijvoorbeeld lastige vragen stellen, onderbreken, vragen waar iets op gebaseerd is, ongenoegen uiten over het feit dat er wel erg snel en gemakkelijk beslissingen worden genomen, irritaties uiten over het feit dat niemand z'n mond open doet, etc. Laat in het spel de spelers in het systeem zelf reageren. Wie neemt het initiatief de duivel te woord te staan? Hoe gaat dat in zijn werk? Kijkt men elkaar eerst aan, of is het de informele leider die 'de boel' hier corrigeert? Vraag de groep die observeert aantekeningen te maken, zodat bij de nabespreking concrete voorbeelden kunnen worden behandeld.

Besprek de situatie met elkaar

Laat eerst de groep spelers, inclusief de duivel, stoom afblazen. Vragen aan de spelers kunnen zijn: hoe hebben jullie dit ervaren? Welke rol hadden jullie in deze situatie? Wat voelde je toen de duivel inbrak? Heb je overwogen om hem te helpen? Waarom wel of niet? Mogelijke vragen aan de duivel zijn: hoe voelde je je toen je alleen tegen de groep moest opboksen? Hoe denk je dat je overkwam? Denk je dat er iemand partij voor jou gaat kiezen? Zo ja, wie? Laat de observatoren nu hun beelden bespreken. Wat hebben zij gezien? Matcht dat met de beelden van de spelers?