



het  
nieuwe  
samenspel

DRAAIBOEK VOOR DE SPELEIDER

HET SPEL SPELEN



Draaiboek  
Het spel spelen

## HET SPEL SPELEN INHOUDSOPGAVE

Materialen voor de speelsessie	S3
Speelsessie: Start t/m Afronding	S4
Na de speelsessie	S20

## MATERIALEN VOOR DE SPEELSESSIE

Zorg voor:

- 8 Zwarte schrijfpennen of fineliners
- 1 Telefoon of camera om foto's te maken (op 3 momenten in het spel)
- Horloge, klok of timer

Set spelkaarten:

- 9 Vraagkaarten
- 10 Reisplaatjes
- 10 Vaardighedenkaarten
- 7 Stemkaarten

Set schrijfkaarten:

- 1x Kampvuur
- 7x Reisgezelschap
- 7x Droom
- 7x Afspraak
- 7x Mogelijkheden
- 7x Contact
- 18x Beren
- 18x Actie

\* Bij onvoldoende schrijfkaarten: print deze of bestel ze bij via [hetnieuwesamenspel.nl](http://hetnieuwesamenspel.nl)

## MAAK DE SPEELTAFEL KLAAR

- Leg het speelkleed op tafel.
- Leg een pen op tafel voor elke deelnemer.
- Leg de *vraag-*, *beren-* en *actiekaarten* op de aangegeven plaatsen op het speelkleed.
- Leg de overige kaarten bij de spelleider op of naast het speelkleed in de volgorde waarin ze gebruikt zullen worden.
- Schrijf de eindbestemming op de *Kampvuurkaart*. Het intakegesprek geeft hiervoor de input. Bijv. 'Energie neutrale straat in ZZ', of 'Dorpsplein in BB waar iedereen weer blij mee is'.
- Leg de *Kampvuurkaart* aan de rand van het speelkleed, aan de andere kant dan het *Verzamelpunt*.

## START SPEELSESSIE

### WELKOM

Heet alle spelers en mensen in de buitenring welkom  
Stel jezelf voor en meld dat jij de spelleider bent

### KORTE SPELUITLEG

Geef aan dat het spel start met een voorstelrondje  
Licht de speelwijze en resultaten van de speelsessie kort toe. Blader zo nodig nog eens naar:

- Speelwijze
  - Opbrengst van het spel = de oogst aan het eind van de speelsessie
- Benoem de eindbestemming die op de *Kampvuurkaart* staat = de bedoeling van het initiatief

Voel aan of dit voor de spelers klopt, pas zo nodig wat aan, zonder discussie.  
Vraag de spelers om steeds duidelijk te spreken zodat de deelnemers in de buitenring het gesprek goed kunnen volgen

Maak de spelers alert op *Acties* en *Beren*; als ze die opmerken melden ze dat.  
Ze noteren die op een *actie-* of *berenkaart*, en leggen die op het speelkleed, op of langs het *Actiepad* (zonder discussie)

*Jullie zijn klaar om te gaan spelen!*

1

## VRAAG 1

### HOE HEET JE EN WAAR BEN JE VAN?

#### **VRAAG VOORLEZEN**

De eerste speler pakt de eerste *vraagkaart* van de stapel en leest die voor  
Geef elke speler een *schrijfkaart Reisgezelschap*

#### **VRAAGKAART OP SPEELKLEED LEGGEN**

Speler legt de *vraagkaart* op het speelkleed, tegen het *Verzamelpunt* aan; dit is het begin van het *Actiepad*

#### **ANTWOORDEN NOTEREN**

Elke speler noteert voornaam, initialen en antwoord(en) op de vraag

#### **SAMEN BESPREKEN**

Geef elke speler het woord

Vraag ook: 'Waar kom je vandaan? Wat brengt je hier?'

#### **SCHRIJFKAARTEN OP HET SPEELKLEED LEGGEN**

Elke speler legt zijn *schrijfkaart Reisgezelschap* aan bij het *Verzamelpunt*

Rondom het *Verzamelpunt* ontstaat een *veld van Reisgezelschap*

#### **VOLGENDE SPELER PAKT DE VOLGENDE VRAAGKAART**

*De spelers leren elkaar kennen door hun naam, achtergrond en motivatie te vertellen. Op het speelkleed ontstaat rondom het Verzamelpunt het veld van Reisgezelschap*

2

## VRAAG 2

### KIES EEN REISPLAATJE EN VERTEL ER WAT OVER

#### **VRAAG VOORLEZEN**

Speler die aan de beurt is, leest de vraag voor

#### **VRAAGKAART AANSLUITEN AAN HET ACTIEPAD**

Speler legt de *vraagkaart* op het speekleed, aansluitend aan het *Actiepad*

#### **10 REISPLAATJES NEERLEGGEN**

Leg de 10 *reisplaatjes* goed zichtbaar op het speekleed

#### **REISPLAATJE KIEZEN**

Elke speler kiest een *reisplaatje* met een reisbestemming

#### **REISPLAATJES NEERLEGGEN EN BESPREKEN**

Elke speler legt het uitgekozen *reisplaatje* op het speekleed, naast de

*schrijfkaart Reisgezelschap* uit vraag 1 en vertelt waarom dit plaatje gekozen is

Daarmee groeit het *veld van Reisgezelschap*

#### **VOLGENDE SPELER PAKT DE VOLGENDE VRAAGKAART**

*Doordat elke speler wat vertelt over zijn uitgekozen reisplaatje leren de spelers elkaar op een ongedwongen manier beter kennen.*

3

### VRAAG 3

#### WAT IS JE GEDROOMDE BESTEMMING OP DEZE REIS?

##### VRAAG VOORLEZEN

Speler die aan de beurt is, leest de vraag voor  
Geef elke speler een *schrijfkaart Droom*

##### VRAAGKAART AANSLUITEN AAN HET ACTIEPAD

Speler legt de *vraagkaart* op het speelkleed, aansluitend aan het *Actiepad*

##### DROOM NOTEREN

Elke speler noteert zijn gedroomde bestemming voor het initiatief op de *schrijfkaart Droom*

##### DROMEN BESPREKEN EN DROOMKAARTEN NEERLEGGEN

Elke speler legt de *schrijfkaart Droom* neer op het speelkleed rondom het *Kampvuur* en licht zijn droom kort toe

Rondom het *Kampvuur* ontstaat een *veld van Dromen*

De *Kampvuurkaart* mag zonodig verschoven worden

##### VOLGENDE SPELER PAKT DE VOLGENDE VRAAGKAART

*De spelers leren elkaars dromen rond het initiatief kennen. Op het speelkleed ontstaat rondom het Kampvuur (de reisbestemming) het veld van Dromen.*

4

## VRAAG 4

### MAAK EEN GROEPSFOTO

#### VRAAG VOORLEZEN

Speler die aan de beurt is, leest de vraag voor

#### VRAAGKAART AANSLUITEN AAN HET ACTIEPAD

Speler legt de *vraagkaart* op het speekleed, aansluitend aan het *Actiepad*

#### GROEPSFOTO MAKEN

Maak een groepsfoto van alle spelers

Bewaar de foto om hem later toe te voegen aan het *online logboek*

#### VOLGENDE SPELER PAKT DE VOLGENDE VRAAGKAART

*Het maken van de groepsfoto is een 'fun' moment in het spel. De foto gebruik je later in het online logboek.*



5

## VRAAG 5

WAT NEEM JIJ MEE OP DEZE REIS DAT WE GOED KUNNEN GEBRUIKEN?

### VRAAG VOORLEZEN

Speler die aan de beurt is, leest de vraag voor

### VRAAGKAART AANSLUITEN AAN HET ACTIEPAD

Speler legt de *vraagkaart* op het speelkleed, aansluitend aan het *Actiepad*

### VAARDIGHEDENKAARTEN NEERLEGGEN

Leg de 10 *vaardighedenkaarten* goed zichtbaar op het speelkleed

### VAARDIGHEDENKAART KIEZEN

Elke speler kiest een *vaardighedenkaart* die bij hem past

### BESPREKEN

Elke speler licht zijn keuze voor deze *vaardighedenkaart* toe

Vraag ook: 'Hoe wil je dit inzetten?' o.i.d.

### VAARDIGHEDENKAARTEN OP HET SPEELKLEED LEGGEN

De spelers leggen hun *vaardighedenkaarten* bij elkaar naast het *Actiepad*

Zo ontstaat een *veld van Samenspeelvaardigheden*: de gezamenlijke *Rugzak*

Niet gekozen vaardigheden blijven aan de zijkant van het speelkleed liggen:

deze kunnen later nog ingezet worden

### VOLGENDE SPELER PAKT DE VOLGENDE VRAAGKAART

*Door de spelers te laten kiezen uit diverse samenspeelvaardigheden ontstaat een veld van Samenspeelvaardigheden die behulpzaam kunnen zijn bij hun initiatief.*

## 6

### VRAAG 6

**JE BENT OP GROEPSREIS MET EEN BUS, WAAR ERGER JE JE HET MEEST AAN?**

**VRAAG VOORLEZEN**

Speler die aan de beurt is, leest de vraag voor  
Geef elke speler een *schrijfkaart Afspraak*

**VRAAGKAART AANSLUITEN AAN HET ACTIEPAD**

Speler legt de *vraagkaart* op het speelkleed, aansluitend op het *Actiepad*

**ERGERNIS NOTEREN**

Elke speler noteert zijn ergernis(sen) op de **achterkant** van de *schrijfkaart Afspraak*

**VERVOLGVRAAG STELLEN**

Vraag dan: 'Om ergernis te voorkomen: wat wil je afspreken om het onderweg samen goed te hebben?'

**ANTWOORD NOTEREN**

Elke speler noteert de gewenste afspraak op de **voorkant** van de *schrijfkaart Afspraak*

**NEERLEGGEN EN BESPREKEN**

Elke speler licht zijn antwoord toe  
De spelers leggen de *schrijfkaarten Afspraak* bij elkaar, naast het *Actiepad*  
Zo ontstaat een *veld van onze Basisprincipes en Manieren*.

**VOLGENDE SPELER PAKT DE VOLGENDE VRAAGKAART**

*Het gesprek over reisergernissen helpt de spelers om afspraken te maken over de manier waarop ze tijdens het werken aan hun initiatief met elkaar omgaan. Dat biedt houvast bij moeilijke momenten of als er keuzes moeten worden gemaakt.*

*NB Wees nog steeds alert op Acties en Beren.*

**VRAAG 7**

**WELKE MOGELIJKHEDEN ZIE JE OM ONZE BESTEMMING TE BEREIKEN?**

**VRAAG VOORLEZEN**

Speler die aan de beurt is, leest de vraag voor  
Geef elke speler een *schrijfkaart Mogelijkheden*

**VRAAGKAART AANSLUITEN AAN HET ACTIEPAD**

Speler legt de *vraagkaart* op het speelkleed, aansluitend aan het *Actiepad*

**VERVOLGVRAAG STELLEN**

Vraag ook: 'Welke deeloplossingen of deelvraagstukken zie je, welke kansen en gebieden om te verkennen, welke stukjes van de puzzel?'

**ANTWOORDEN NOTEREN**

Elke speler noteert zijn antwoorden op de *schrijfkaart Mogelijkheden*

**NEERLEGGEN EN BESPREKEN**

Elke speler licht zijn antwoord toe

Benut ook de buitenring: de spelers noteren ook hun input

Elke speler legt de *schrijfkaart Mogelijkheden* neer op het speelkleed, in de buurt van de *Dromen*

Zo ontstaat een *veld van Mogelijkheden*

**VOLGENDE SPELER PAKT DE VOLGENDE VRAAGKAART**

*Door elke speler na te laten denken over deelaspecten van het initiatief, ontstaat een veld van Mogelijkheden: zaken om nader te verkennen, puzzelstukjes enz. die gaan bijdragen aan het bereiken van de eindbestemming.*

## 8

### VRAAG 8

#### WELKE BEREN ZIE JE OP ONZE WEG?

##### VRAAG VOORLEZEN

Speler die aan de beurt is, leest de vraag voor

Geef elke speler een *schrijfkaart Beren*

##### VRAAGKAART AANSLUITEN AAN HET ACTIEPAD

Speler legt de *vraagkaart* op het speekleed, aansluitend aan het *Actiepad*

##### VERVOLGVRAAG STELLEN

Vraag ook: 'Welke obstakels zie je op weg naar onze eindbestemming?'

##### ANTWOORDEN NOTEREN

Elke speler noteert zijn antwoorden: één obstakel per *schrijfkaart Beren*

##### NEERLEGGEN EN BESPREKEN

Voer een gezamenlijk gesprek over de *Beren*

Benut de buitenring: de spelers noteren ook hun input

De spelers leggen hun *Beren* op of langs het *Actiepad*, of bij elkaar

Wanneer de *beren* bij elkaar worden gelegd, ontstaat een *Berenkuil*

##### VOLGENDE SPELER PAKT DE VOLGENDE VRAAGKAART

*De Beren staan voor de belemmeringen die de spelers al ervaren of voorzien bij het werken aan hun initiatief.*

**VRAAG 9****HOE HOUDEN WE ONDERWEG CONTACT MET ELKAAR?****VRAAG VOORLEZEN**

Speler die aan de beurt is, leest de vraag voor  
Geef elke speler een *schrijfkaart Contact*

**VRAAGKAART AANSLUITEN AAN HET ACTIEPAD**

Speler legt de *vraagkaart* op het speekleed, aansluitend aan het *Actiepad*

**VERVOLGVRAAG STELLEN**

Vraag ook: 'Hoe blijft er contact met de buitenring?'

**ANTWOORDEN NOTEREN**

Elke speler noteert wensen en ideeën op een *schrijfkaart Contact*  
De spelers noteren ook de input van de buitenring

**NEERLEGGEN EN BESPREKEN**

Elke speler licht zijn antwoord toe  
De spelers leggen de *schrijfkaarten Contact* op het speekleed bij elkaar naast het *Actiepad*  
Zo ontstaat een *veld van Contactvormen*

**VOLGENDE SPELER PAKT DE VOLGENDE VRAAGKAART**

*Deze vraag helpt de spelers bij het maken van afspraken over hoe ze met elkaar en met anderen gaan communiceren, tijdens hun werk aan het initiatief*

10

## VRAAG 10

### PAUZE / FOTOMOMENT

#### PAUZE AANKONDIGEN

Kondig de pauze aan: 'We pauzeren 10 - 15 minuten'

De spelers en de buitenring gaan pauzeren

#### VRAAGKAART AANSLUITEN AAN HET ACTIEPAD

Speler legt de *vraagkaart* op het speekleed, aansluitend aan het *Actiepad*

#### FOTO'S VAN HET SPEELKLEED MAKEN

Maak foto's van het speekleed: een overzichtsfoto plus foto's van het *Actiepad* en de verschillende velden die zijn ontstaan

## NA DE PAUZE

**ROEP DE SPELERS TERUG AAN DE SPEELTAFEL**

**VRAAG OOK DE DEELNEMERS IN DE BUITENRING WEER PLAATS TE NEMEN**

**UITLEG SPEL NA DE PAUZE**

Kijk samen nog eens goed naar alles wat er ligt  
Vertel dat er vier stellingen volgen en drie slotvragen

## STELLINGEN

### STELLING 1 MET DEZE DROMEN KUNNEN WE SAMEN OP WEG

- Een speler leest alle *schrijfkaarten Droom* voor
- Elke speler kiest met de groen-rode *stemkaart* voor EENS (groen) of ONEENS (rood) met de stelling
- Bespreek bij keuze ONEENS welke *Acties* er nodig zijn
- Benut ook de buitenring
- *Acties* noteren op een *Actiekaart* en op het speekleed leggen, op of naast het *Actiepad*

### STELLING 2 ONZE RUGZAK IS GOED GEVULD

*Denk aan vaardigheden, kennis, geld, invloed, macht, contacten, enz.  
Kijk nog eens naar de vaardighedenkaarten die aan de rand zijn blijven liggen.*

- Een speler leest alle *vaardighedenkaarten* voor
- Elke speler kiest met de groen-rode *stemkaart* voor EENS (groen) of ONEENS (rood) met de stelling
- Bespreek bij keuze ONEENS welke *Acties* er nodig zijn
- Benut ook de buitenring
- *Acties* noteren op een *Actiekaart* en op het speekleed leggen, op of naast het *Actiepad*



## STELLINGEN

### STELLING 3 MET DIT REISGEZELSHAP KUNNEN WE SAMEN OP REIS; WE ZIJN COMPLEET

*Denk aan mensen uit bepaalde groepen of organisaties, of met specifieke vaardigheden, kennis, invloed, macht, geld, netwerk enz. Moeten ze deel zijn van het Reisgezelschap of kun je ze tijdelijk betrekken bij het initiatief?*

- Een speler leest de *schrijfkaarten Reisgezelschap* voor
- Elke speler kiest met de groen-rode *stemkaart* voor EENS (groen) of ONEENS (rood) met de stelling
- Bespreek bij keuze ONEENS welke *Acties* er nodig zijn
- Benut ook de buitenring
- *Acties* noteren op een *Actiekaart* en op het speelkleed leggen, op of naast het *Actiepad*

### STELLING 4 WE HEBBEN ALLE MOGELIJKHEDEN IN BEELD

*Denk aan opties, alternatieven, puzzelstukjes, deelvraagstukken enz. die nog niet zijn genoteerd*

- Een speler leest de *schrijfkaarten Mogelijkheden* voor
- Elke speler kiest met de groen-rode *stemkaart* voor EENS (groen) of ONEENS (rood) met de stelling
- Bespreek bij keuze ONEENS welke *Acties* er nodig zijn
- Benut ook de buitenring
- *Acties* noteren op een *Actiekaart* en op het speelkleed leggen, op of naast het *Actiepad*

## SLOTVRAGEN

### SLOTVRAAG 1 WAT DOEN WE MET DE BEREN?

*Kunnen de Beren weggewerkt worden, bijv. weggagen, knuffelen, in de kuil laten zitten, of iets anders...?*

- *Beren één voor één omzetten in Acties voor zover dat nu lukt*
- *Benut ook de buitenring*
- *Acties noteren op een actiekaart en op het speekleed leggen, op de betreffende Beer*
- *Overblijvende Beren blijven op het speekleed liggen*

### SLOTVRAAG 2 HEBBEN WE GOEDE AFSPRAKEN VOOR DE KOMENDE ETAPPE?

*Denk aan Basisprincipes en Onze manieren als houvast voor onderweg*

- *Een speler leest alle schrijfkarten Afspraken voor*
- *Aanvullende Afspraken noteren op een actiekaart en op het speekleed leggen, op of naast het Actiepad*

### SLOTVRAAG 3 WANNEER KOMEN JULLIE WEER SAMEN?

- *Al meerdere data plannen?*
- *Wie nemen daarvoor het initiatief?*

## AFRONDING

*Op tafel ligt nu het reisplan waar jullie initiatief mee op pad kan gaan.*

### SLOTWOORD

Geef aan dat de opbrengst van de speelsessie in het *online logboek* komt te staan: in tekst en foto's

In het *online logboek* kunnen de spelers commentaren en geleerde lessen toevoegen. Ze ontvangen hierover bericht van jou

Vertel de spelers dat er in hun initiatief nóg 2 speelsessies mogelijk zijn (met andere vragen en opdrachten):

- **Speelsessie 2. Onderweg:** wanneer al een tijd aan het initiatief is gewerkt. Bijv. bij de overgang van plan naar actie, bij stagnatie, of om 'gewoon' samen eens stil te staan, te reflecteren, te leren en eventueel te herijken voor het vervolg van de reis
  - **Speelsessie 3. Kampvuur:** wanneer het initiatief (bijna) is afgerond. Om samen te evalueren, successen te vieren, het 'verhaal' te maken voor vertelling en om lessen mee te nemen voor nieuwe reizen
- Bedank de spelers en de buitenring en wens ze succes met hun initiatief

### FOTO'S VAN HET SPEELKLEED MAKEN

Draai de kaarten op het speelkleed recht, zodat de teksten goed leesbaar zijn op de foto's

Mak foto's van het speelkleed: een overzichtsfoto plus foto's van het *Actiepad* én alle velden die zijn ontstaan

Verzamel en bewaar alle *schrijfkaarten* en de gekozen *reisplaatjes* en *vaardighedenkaarten* voor het vastleggen van de opbrengst na de speelsessie

## NA DE SPEELSESSIE

### FOTO'S EN OPBRENGSTEN IN ONLINE LOGBOEK

Binnen circa 1 week: ga naar de *online werkomgeving* van het initiatief, die je vóór de speelsessie hebt aangemaakt op [hetnieuwesamenspel.nl](https://hetnieuwesamenspel.nl)  
Verwerk daar alle opbrengsten van de speelsessie (de teksten van alle kaarten) en upload de foto's. Zo ontstaat het *online logboek* van het initiatief

### DEELNEMERS INFORMEREN

Zorg via [hetnieuwesamenspel.nl](https://hetnieuwesamenspel.nl) dat alle spelers een login krijgen voor het *online logboek* van het initiatief  
Informeert alle spelers dat het *online logboek* gereed staat, voeg de link toe en vraag ze om (voor een zekere datum) commentaren en geleerde lessen toe te voegen. Vraag ze ook om jou te laten weten of hun naam in het *online logboek* mag blijven staan, of dat ze anonimisering op prijs stellen. Pas het *online logboek* daarop aan  
Attendeert de spelers nogmaals op speelsessies 2 en 3 (zie Afronding - Slotwoord)  
Wens de spelers wederom succes met hun initiatief