

SPELUITLEG

OPEN MIND

het oplossingsgerichte interactiespel

Josephine Roos



1 Oplossingsgericht denkkader

In een oplossingsgericht gesprek wordt een context gecreëerd waarbij mensen hun eigen oplossingen (kunnen) vinden, nieuwe mogelijkheden bedenken en acties implementeren. Het oplossingsgerichte gedachtegoed gelooft er immers in dat iedereen over eigen krachtbronnen beschikt. Er is respect voor autonomie en herkenning voor ieders eigenheid. Er wordt gepraat over wat er al goed gaat, wat je graag wil behouden en wat je graag wenst voor de toekomst. Door de focus te leggen op sterktes en successen versterkt het zelfvertrouwen en het geloof in eigen krachtbronnen. Stilstaan bij hoe je in het verleden omging met problemen en wie je daarbij steunde, vormt een bron aan inspiratie wanneer je in het leven nogmaals geconfronteerd wordt met moeilijkheden.

OPEN MIND is gebaseerd op deze belangrijke (oplossingsgerichte) overtuigingen. Niet alleen wordt er expliciet naar kwaliteiten en successen gevraagd, er wordt ook stil gestaan hoe anderen een steunfiguur kunnen zijn wanneer het moeilijk gaat. Door over jezelf en wat voor jou belangrijk is te vertellen, leren medespelers (je positieve) intenties en motieven van je gedragingen kennen. Door elkaar te complimenteren ontstaat er meer verbondenheid en veiligheid. Keuzevrijheid zit als een rode draad verweven doorheen het spel. Denk hierbij aan de vrije keuze van startpunt, spelrichting en diepgang bij het beantwoorden van de vragen.

2 Het spel bestaat uit:

- speldoos
- spelbord
- 185 spelkaarten verdeeld over 8 categorieën:
 - Successen** (symbool: 2 pinguïns die zichzelf op de borst slaan): 32 vragen die peilen naar kwaliteiten en succeservaringen van de spelers.
 - Weggevers** (symbool: pluim): 12 vragen die als doel hebben de medespelers te complimenteren.
 - Dromen** (symbool: wolk): 20 vragen die peilen naar de gewenste toekomst en de gewenste situatie.
 - EHBO** (symbool: kruis in cirkel): 21 vragen die naar oplossingsvaardigheden zoeken.
 - Weetjes** (symbool: gloeilamp): 28 vragen naar wetenswaardigheden over de spelers.
 - Mixer** (symbool: garde): 23 vragen om van plaats te wisselen.

Energizer (symbool: garde): 25 kaarten met actieve doe-opdrachten.

Joker (24 gelijke kaarten): staat voor een 'noodlijn' en kan ingezet worden als je liever een andere vraag kiest of hulp van je medespeler(s) inroept.

- 12 stapelbare OPEN MIND magneetbuttons & 12 referentie-fiches in evenveel verschillende kleuren
- 1 dobbelsteen
- beknopte en heldere speluitleg
- antwoordkaart
- uitgebreide handleiding (toelichting achtergrond OPEN MIND, mindset, spelvormen, ...)

3 Doelstellingen

Kennismaken met het oplossingsgerichte denkkader.

Elkaar op een speelse manier (beter) leren kennen.

Je eigen kwaliteiten en vaardigheden en die van je groepsleden spelenderwijs ontdekken.

Een positieve en open manier van denken stimuleren.

Op een laagdrempelige manier een leerproces en creatief denken stimuleren.

Een oplossingsgerichte interactie bevorderen.

Een oplossingsgericht klimaat creëren.

4 Doelgroep

OPEN MIND is een interactief bordspel dat in verschillende contexten gespeeld kan worden: in organisaties, teams, maar ook in groepstherapie, onderwijs- en trainingsgroepen, in familieverband, vriendenkring...

OPEN MIND kan in alle situaties (zowel leer- of vormingsgericht als privé) gebruikt worden, waarin je

op een laagdrempelige en speelse manier stil wilt staan of werken rond verbondenheid, veerkracht en optimisme.

5 Randvoorwaarden

Leeftijd: het spel OPEN MIND kan gespeeld worden vanaf de leeftijd van 14 jaar.

Aantal deelnemers: 4 tot 12 spelers.

Nodig: spelbord, spelkaarten, dobbelsteen, magneet-buttons en referentiefiches.

Speelduur: 1 u tot 1.30 u.

6 Spelverloop

Iedere speler neemt een jokerkaart, een magneet-button en een referentiefiche (in dezelfde kleur als de gekozen magneetbutton).

De button wordt op een vakje naar keuze op het spelbord geplaatst, de referentiefiche komt op de tafel voor de speler samen met de jokerkaart. Zowel de referentiefiche als de jokerkaart blijven doorheen het ganse spelverloop op dezelfde plaats liggen.

Elke speler gooit met de dobbelsteen. Diegene die het hoogste aantal ogen gooit, mag beginnen en vervolgens speelt men verder in wijzerzin.

De speler die aan de beurt is, gooit met de dobbelsteen en verplaatst de eigen button het gegooid aantal ogen in een richting naar keuze. Het symbool van het vakje waarop je terecht komt, verwijst naar een categorie vragen. Neem de bovenste kaart van de betreffende stapel, lees de vraag hardop en geef een antwoord.

Kom je op een vakje met de afbeelding van een wegwijzer, dan mag je vrij kiezen uit welke categorie je een vraag neemt.

Vervolgens leg je de kaart terug onderaan de overeenkomstige stapel en je geeft de dobbelsteen aan de volgende speler.

Krijg je een vraag die je niet wenst of kunt beantwoorden, dan kun je je jokerkaart inzetten. Dit kan op twee manieren:

1. Je vraagt hulp aan de groep om een antwoord te bedenken.
 2. Je neemt een nieuwe kaart uit het om even welke categorie en beantwoordt vervolgens deze vraag.
- Na het inzetten van de jokerkaart wordt deze uit het spel verwijderd.

Als je voor een opdracht van plaats moet veranderen (categorie 'mixer'), speel je verder met de magneetbutton in dezelfde kleur als de kleur op de referentiefiche die op de plaats ligt waar je nu zit. Nadat de spelers van plaats veranderd zijn, is de persoon links van de plaats die laatst aan de beurt was, aan de beurt.

Kom je op een vakje terecht waarop een andere magneetbutton ligt, dan plaats je je button er bovenop en dan vormen deze magneten vanaf dan samen een toren. Iedere speler die deel uitmaakt van de toren verplaatst op zijn beurt de volledige toren. De kaart die dan getrokken wordt, wordt door alle spelers die deel uitmaken van de toren beantwoord.

Het spel eindigt als alle magneetbuttons één toren vormen.

Als er tijdens het spelen van OPEN MIND spelregels ontbreken, de zogenaamde ongeschreven regels, mag de groep samen beslissen wat de regel wordt. Dit kan bijvoorbeeld gaan over: Mag je in één beurt heen en terug gaan over hetzelfde pad? Moet ik van plaats wisselen ook al heb ik geen jeans aan of heb ik geen krullend haar (maar ik heb wel de spelkaart getrokken).

7 Spelvarianten

Variant 1: energizer

Als je zin hebt in meer beweging of actie, kun je de categorie 'mixer' uitbreiden of zelfs volledig vervangen door de categorie 'energizer'.

Je hebt dan volgende zaken nodig: potloden en papier ; 1 blinddoek ; 1 hoelahoep ; 1 stok (bezemstok, bamboestok) ; enkele ballen ; wasknijpers (5 per persoon).

Variant 2: met 13 tot 24 spelers

Met groepen groter dan 12 kun je duo's vormen zodat twee personen met één magneet spelen. De beide spelers moeten dan elk de getrokken vraag beantwoorden. Iedere speler krijgt een jokerkaart.

Als je een vraag niet kunt beantwoorden, mag je duospeler je helpen met het zoeken naar een antwoord voordat je eventueel de jokervraag inzet.

Bij het wisselen van plaats bij de categorie 'mixer' is het mogelijk dat je een andere duospeler krijgt.

Variant 3: zonder spelbord

Met grote groepen kun je het spelbord weglaten of net wanneer je met 2 of 3 spelers bent. Je gebruikt dan de dobbelsteen om te bepalen uit welke categorie je een

vraagt neemt. Bij het gooien van '1', neem je een vraag uit de categorie 'successen'. Bij '2' een vraag uit 'weggevers', '3' komt overeen met de categorie 'dromen', '4' met 'EHBO', '5' met 'weetjes' en '6' met 'energizer'.

Bij 2 of 3 spelers dien je op voorhand na te gaan welke kaarten 'energizer' geschikt zijn om met 2 of 3 te spelen.

Een voordeel van deze spelvariant is dat je OPEN MIND kunt combineren met wandelen. Op bepaalde momenten tijdens de wandeling houd je een korte pauze. Gooi met de dobbelsteen en trek een kaart uit de bijhorende categorie. Daarna wandel je verder en je beantwoordt de vraag.

Bij grote groepen kan de groep opgedeeld worden in kleine groepjes.

De doelstellingen wordt kracht bijgezet door de energie van de openlucht. Je hoeft elkaar niet rechtstreeks aan te kijken tijdens het wandelen, waardoor de drempel nog lager ligt en de veiligheid verhoogt.

Oorspronkelijke uitgave:

OPEN MIND, het oplossingsgericht interactiespel

Auteurs: Greet Aelvoet, Natalie De Beul, Josephine Roos & Sabine Vranken i.s.m. Amelior (2013)

OPEN MIND

het oplossingsgerichte interactiespel

van auteur Josephine Roos

is uitgegeven door en verkrijgbaar bij:



CREARE

Depuydt & Partners

- Uitgever en verdeler van trainingsmaterialen
- Consultatie, vorming en advies

Revinzestraat 102 8820 Torhout België

Tél.: + 32 (0)497 324 426

info@CREAREpartners.com

ISBN 9789079981113 (2^e herwerkte uitgave)

NUR: 770 - 777 – 808 Thema's: VSPM 1.5 - KJMV2

D/2023/14.513/01

2023 © **CREARE** Depuydt & partners

www.CREAREpartners.com