

# het nieuwe samenspel

DRAAIBOEK VOOR DE SPELEIDER

## INTRODUCTIE



Draaiboek  
Introductie



## INTRODUCTIE INHOUDSOPGAVE

Spelmaterialen in deze box	3
Het Nieuwe Samenspel	4
Opbrengst van het spel	5
Voor je gaat spelen	6
Speelwijze	7
Spelruimte & speelduur	11
Dankwoord	12
Colofon	14
Afbeelding speelkleed	15
Afbeelding speelkaarten	16
Notities	17

*NB Overal waar in dit Draaiboek 'spelleider' en 'speler' staan vermeld, bedoelen we zowel vrouwen als mannen.*

## SPELMATERIALEN IN DEZE BOX

- 1 Speelkleed
- 1 Draaiboek voor spelleider

Spelkaarten:

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

Schrijfkaarten - 5 sets met elk:

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

*NB Na 5 speelsessies: de schrijfkaartensets kun je bijbestellen of printen via [hetnieuwesamenspel.nl](http://hetnieuwesamenspel.nl)*

## HET NIEUWE SAMENSPEL

*Het Nieuwe Samenspel* is een serious game: een speelse werkwijze om handen en voeten te geven aan burger- en overheidsparticipatie, ofwel aan 'doe-democratie'.

Burgers, ambtenaren, bestuurders, professionals, ondernemers en anderen werken met dit spel prettig, gemakkelijk en effectief samen aan een lokaal initiatief in de leefomgeving. In goed samenspel krijgt het initiatief gaandeweg vorm. Daarnaast leren de spelers elkaar beter kennen en versterken ze hun samenspelvaardigheden.

*Het Nieuwe Samenspel* ondersteunt bij de start van een nieuw initiatief, maar ook onderweg en bij de afronding ervan. Naast het spel is er een *online omgeving*. Hierin zijn de opbrengsten van speelsessies zichtbaar, evenals geleerde lessen uit de initiatieven. Zo leren we niet alleen in de initiatieven, maar ook breder in de samenleving én voor verdere ontwikkeling van het spel.

Veel plezier met *Het Nieuwe Samenspel*!

Kijk voor meer informatie op: [hetnieuwesamenspel.nl](http://hetnieuwesamenspel.nl)

## OPBRENGST VAN HET SPEL

Na het spelen kennen de deelnemers:

- elkaar beter: het *Reisgezelschap*
- ieders droom: de *Reisbestemming*
- de samenspelvaardigheid die ieder meebrengt: de *Rugzak*
- 'onze basisprincipes en manieren' als houvast voor onderweg: de *Afspraken*
- deelgebieden of -vragen om te verkennen: het *veld van Mogelijkheden*
- obstakels: de *Beren* op de weg
- de communicatie afspraken: *Contact* houden
- de volgende stappen: de *Acties*

*Met deze oogst kunnen de deelnemers direct na de speelsessie praktisch aan de slag met hun initiatief!*

## VOOR JE GAAT SPELEN

- Lees eerst alle instructiekaarten voor de spelleider.
- Kies een geschikt initiatief, niet te groot en niet te klein: een lokaal vraagstuk, droom of idee dat leeft. Bijvoorbeeld rond een dorps huis of -plein, lokale mobiliteit, betaalbare woningen, energietransitie in een straat enz.
- Bepaal je rol: bij voorkeur ben je als spelleider onafhankelijk. Begeleid je alleen de speelsessie(s) of ook het realisatieproces rond het initiatief?
- Voer een intakegesprek met de initiatiefnemer(s).
- Bepaal samen het spelersveld: wie hebben een belang of rol? Denk aan: burgers, ambtenaren, bestuurders, professionals, ondernemers enz. Vergeet de 'silent stakeholders' niet, d.w.z. groepen die vaak geen stem krijgen.
- Bepaal samen wie aan de speeltafel gevraagd worden en wie eventueel voor deelname in de buitenring. Aan de speeltafel komen maximaal 7 spelers: de meest direct betrokkenen uit de verschillende stakeholder-groepen. Andere deelnemers vormen de buitenring.
- Maak afspraken over datum, tijd, locatie (zie speelruimte) en uitnodigingen voor de speelsessie.
- Maak via de uitnodigingen duidelijk wat de bedoeling is, wat de opbrengst zal zijn en dat het geen vergadering is, maar een speelse werkvorm.
- Bepaal wie wat doet in de aanloop naar de speelsessie en volg de afspraken op.
- Maak voor het initiatief een *online werkomgeving* aan via [hetnieuwesamenspel.nl](http://hetnieuwesamenspel.nl)
- Bereid je voor op de speelsessie.

*NB Voel je je nog niet klaar om spelleider te zijn en zoek je ondersteuning? Kom dan naar een workshop voor spelleiders of laat de speelsessie door een externe spelleider begeleiden (zie [hetnieuwesamenspel.nl](http://hetnieuwesamenspel.nl)).*

## SPEELWIJZE

Wanneer alle materialen klaar liggen, de spelers om de speeltafel zitten en er eventueel deelnemers in de buitenring zitten, dan kan het spel starten.

De speelsessie omvat:

- Welkom en korte speluitleg
- 1e speelronde: met 9 vragen voor alle spelers (en sommige ook voor de buitenring) (4-5 kwartier)
- Pauze (1 kwartier)
- 2e speelronde: met 4 stellingen en 3 slotvragen voor alle spelers (met ook hier raadpleging van de buitenring) (2-3 kwartier)
- Afronding en afscheid

Het spel wijst zich vanzelf: 'We gaan op reis van het *Verzamelpunt* naar onze eindbestemming, het *Kampvuur*. Tussen het *Verzamelpunt* en het *Kampvuur* ontstaat tijdens het spel o.a. een *Actiepad*, zodat de spelers direct na de speelsessie met alle oogst praktisch aan de slag kunnen met hun initiatief.'

## SPEELWIJZE (vervolg)

In de 1e speelronde spelen we met de klok mee, steeds op min of meer dezelfde wijze:

- De speler die aan de beurt is, pakt een *vraagkaart* van de stapel en leest die voor.
- Als spelleider geef je iedere speler een bijpassende *schrijfkaart* OF je legt de bijpassende *reisplaatjes* of *vaardighedenkaarten* op het speelkleed, zodat de spelers daaruit kunnen kiezen.
- De speler legt de *vraagkaart* op het speelkleed, zodat het *Actiepad* gaandeweg groeit.
- Alle spelers schrijven hun antwoorden op hun *schrijfkaart* en leggen die op het speelkleed, meestal bij elkaar, zodat er diverse *velden* ontstaan (zoals *Reisgezelschap*, *Droom*, *Rugzak*, *Mogelijkheden*, *Afspraken* enz.).
- Als spelleider geef je iedereen het woord om hun antwoorden of hun keuze van kaarten te horen. Je kunt daarvoor rondjes maken met de klok mee, of juist tegen de klok in, of kris kras door elkaar (bijv. door een speler te vragen: 'Van wie wil jij nu het antwoord horen?').
- De volgende speler die aan de beurt is, pakt dan de volgende *vraagkaart* van de stapel.
- Enzovoort.



## SPEELWIJZE (vervolg)

In de 2e speelronde zijn er geen spelbeurten, maar wordt er collectief gespeeld:

- Gezamenlijk kijken de spelers naar het *Actiepad* en alle *velden* die zijn ontstaan.
- Bij de stellingen stemmen alle spelers tegelijkertijd met hun *stemkaart* en daarna volgt een gesprek over te nemen *Acties*.
- Bij de slotvragen voeren de spelers een groepsgebesprek over de *Beren* op de weg, voegen eventueel nog *Acties* toe en maken praktische afspraken richting een volgende samenkomst.

Dan nog wat praktische tips:

- Vraag de spelers leesbaar te schrijven en op iedere *schrijfkaart* hun initialen te schrijven. Dit vergemakkelijkt de verwerking van de oogst na de speelsessie
- Stimuleer de spelers bij de start én tussendoor om *Acties* te noteren op een *actiekaart* zodra hen iets te binnen schiet, of wanneer ze een andere speler iets horen zeggen dat om een actie vraagt. Luister zelf ook met 'actieoren' en vraag spelers een actie te noteren en de *actiekaart* op het speelkleed op of naast het *Actiepad* te leggen.
- Doe hetzelfde voor obstakels (*Beren*): stimuleer spelers deze te noteren op *berenkaarten* en deze op of langs het *Actiepad* te leggen, of bij elkaar (*Berenkuil*).

## SPEELWIJZE (vervolg)

- Deelnemers in de buitenring kunnen nuttige inbreng voor het initiatief leveren. Pik deze op, maar laat het spelverloop niet verstoren. Enkele suggesties: spelers raadplegen mensen uit de buitenring; mensen uit de buitenring fluisteren spelers iets in; mensen uit de buitenring noteren *Beren*, *Acties* of andere suggesties en geven die aan spelers. Spelers zorgen dat de input op *schrijfkarten* op het speekleed terecht komen (dat doet niet de buitenring). In het spel is een aantal momenten ingebouwd om de buitenring te raadplegen, maar je kunt dat desgewenst vaker doen.
- Aan het eind van de speelsessie ligt er dus onder meer het *Actiepad*, dat de spelers op weg gaat helpen naar de eindbestemming van hun initiatief. Behalve bij urgente acties, wacht tot de volgende samenkomst met het koppelen van personen aan acties. Dan is de gehele oogst van de speelsessie voor alle spelers overzichtelijk beschikbaar, de ervaringen zijn wat bezonken en er zijn intussen wellicht nog wat nieuwe ideeën opgeborend. Kortom: er is dan een goede basis om de reis naar de eindbestemming van het initiatief concreet en praktisch vorm te gaan geven!

## SPEELRUIMTE

Zorg voor een rustige speelruimte met:

- Tafel: minimaal 120 x 150 cm
- 8 stoelen voor 7 spelers en de spelleider
- Rondom extra stoelen voor de buitenring met (actieve) toeschouwers
- Water

## SPEELDUUR

Ongeveer 2 uur:

- Tot de pauze: 4 - 5 kwartier
- Pauze: 1 kwartier
- Na de pauze: 2 - 3 kwartier

## DANKWOORD

Het Ontwikkelteam van het project en Het Nieuwe Samenspel bedankt iedereen die op één of andere wijze aan de totstandkoming van het spel heeft bijgedragen: als meedenker, (proef)speler, vormgever, ontwikkelaar, financier, critical friend enzovoort. Het spel heeft - geheel in lijn met de bedoeling - daadwerkelijk in co-creatie en co-productie zijn vorm gevonden!

### Ontwikkelteam

Anouk Guilliet - Gemeente Terneuzen  
Sonja Nossent, Don Monfils en Nico Landsman - Zeeland Bruist  
Hans de Bruin - HZ University of Applied Sciences  
Martien Luteijn - Luteijn Positioning & Design

### Mogelijk makers



## DANKWOORD (vervolg)

### Mee-makers

Griet Aarnoudse, Anja de Vos - Dorpsraad Nieuwdorp | Glenn Davidse, Peter de Vos - Inwoners Nieuwdorp | Jan Moerdijk - MSP | Marijke Bakker, Wendy Scheurwater - R&B Wonen | Maurits Schipper - Waterschap Scheldestromen | Marjan Brandes - Zeeuwind | Roger Brouwers, Arjen Jongepier, Kristiaan Minderhoud - DNWG / Enduris | Elmer van Gurp - ISOenergy | Hans Nieuwenhuijse - ITN | Petra Duijzer - Creatief Succes | Lodewijk Nolson, Samantha Strooband, Dimitri Merckx, Valesca Rocker-Buyl, Nicole Geerinckx, Sandra Goossen, Wim van Soelen, Anika Boeije-Luteijn - Gemeente Terneuzen | Kees Kuijper, Ko Koster, Annemarieke Bogers - Dorpsraad Hoek | Cees de Regt - Van der Poel BV | Sandra Schram, Inge de Buck, Chantal de Cock, Els van de Vijver - Dorpsteam Zuiddorpe | Miora Maat, Marcel Aanen, Arno Witkam - Gemeente Borsele | Ernst-Jan Pals - Rothuizen Architecten | Maaïke Ottenhof, Loes Meeuwisse, Miranda Loeve, Rutger Wondergem - Gemeente Goes | Judith van Meeteren, Matijs Gerrits - SMWO | Ronald Luiten - Dorpsraad 's-Heer Hendrikskinderen | Ellemijn van Waveren - Wijkteam Goes-Zuid | Ronnie Menheere - Buurthuis De Pit Goes-Zuid | Mark Minderhoud, Cees den Hamer - Gemeente Veere | Jaap Keijmel, Han de Kam - Dorpsraad Oostkapelle | Ellen Goossens, Margreet van Heest, Olaf Griffioen, Kitty Henderson, Johan Walpot, Laurence Haack - Gemeente Schouwen-Duiveland | Myriam Sels - Dorpsraad Renesse | Rianne van Iwaarden, Ilya van den Bos, Willem van Kooten, Arjen Beekman, Manon Veroude, Stephan Hageman, Klara Venema, Marleen Voogd - Gemeente Middelburg | Mariska Burger - SWM | Sylvia Schouwenaars, Marlies van Eenennaam, Annelies Koomans, Marlon Baarends - HZ University of Applied Sciences | Mariëlle de Ruijscher, Welmoed Hollemans, Alien Kok - Provincie Zeeland | Eveline Vat, May Yalcin, Marieke de Feijter - A+O-fonds Gemeenten | Peter Gerrickens - Gerrickens Training & Advies | Norman van Mull - Webchimp | Wim Meulmeester - KNHM-Zeeland | Frank Wolff - Systemisch werk | Cécile Masson - D&I Facilitator | Jan Lassche - GGD Zeeland | Marleen Vermeer - ZB Planbureau & Bibliotheek

En vele, vele anderen met wie we in gesprek zijn geweest.

**Veel dank aan allen!**

## COLOFON

*Het Nieuwe Samenspel* wordt uitgegeven onder licensering volgens Creative Commons: CC-BY-NC-ND 4.0 Internationaal = Naamsvermelding-NietCommercieel-GeenAfgeleideWerken. Voor meer informatie zie: <https://creativecommons.org/licenses/>



Het Nieuwe Samenspel is verkrijgbaar via [hetnieuwesamenspel.nl](http://hetnieuwesamenspel.nl):

- Als gratis download: een printbare versie van de spelmaterialen.
- Als kant-en-klaar spel: een box met alle spelmaterialen.

Via [hetnieuwesamenspel.nl](http://hetnieuwesamenspel.nl) is verder mogelijk:

- E-mail of persoonlijk contact voor meer informatie of bij vragen over het spel.
- Aanvraag van workshops voor spelleiders.
- Aanvraag van inzet van onafhankelijke spelleiders in speelsessies.

Eerste uitgave: 2019

Uitgever: Zeeland Bruist

ISBN: 978-90-829942-0-9

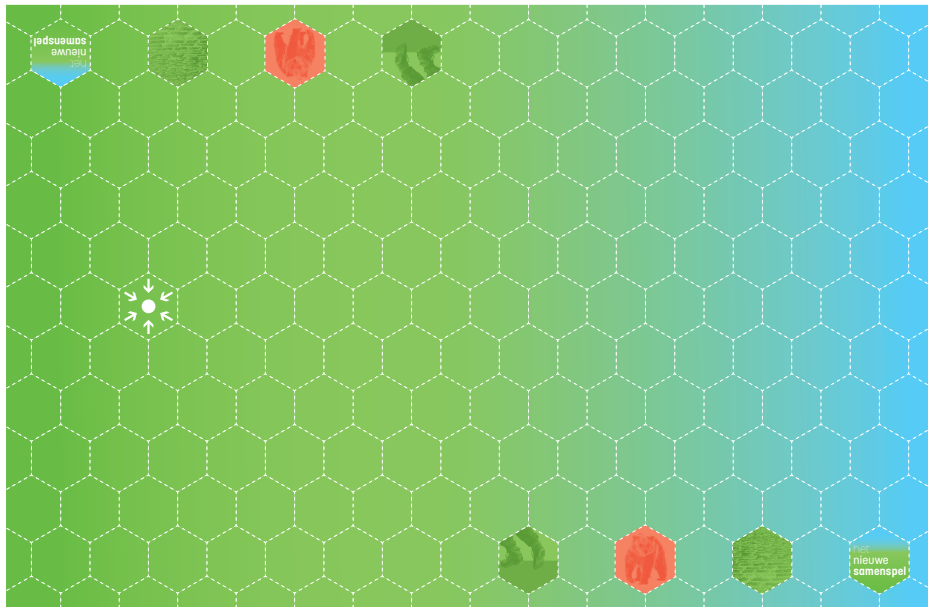
NUR: 000

Ontwikkelteam: Anouk Guilliet, Sonja Nossent, Don Monfils, Nico Landsman,  
Hans de Bruin, Martien Luteijn

Vormgeving: Luteijn Positioning & Design

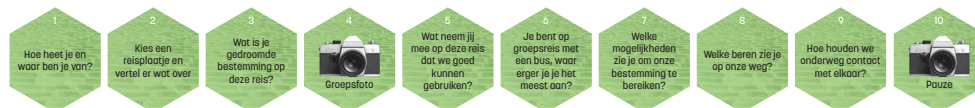
Productie: Media58

## AFBEELDING SPEELKLEED



## AFBEELDING SPEELKAARTEN

### Vraagkaarten



### Reisplaatjes



### Vaardighedenkaarten



### Schrijfkaarten



### Stemkaarten





## NOTITIES



NOTITIES



NOTITIES



NOTITIES