

Handleiding



*Iedereen heeft de wens om iets goed te kunnen.
Iedereen bezit de wijsheid om te weten wat hij kan.
Het wonderspel geeft je de mogelijkheid om jouw
eigen kwaliteiten te onderzoeken, inzicht te krijgen
en daadwerkelijk stappen te nemen om het wonder
te laten gebeuren.*

Spelonderdelen

Spelbord	Spelbord met 12 stappen en de Bron
Landkaart	'Mijn landkaart' (behorend bij de Hulpkaart <i>De landkaart</i>)
Hulpkaarten	6 Hulpkaarten: <ul style="list-style-type: none">- Is het waar?- De kwaliteiten- De landkaart- De blijde gedachte- De wondervraag- Waar sta ik? (+10 cijferkaarten)
Bronkaartjes	6 soorten Bronkaartjes: 27 inspiratiekaartjes 27 kennis- en inzichtkaartjes 27 krachtkaartjes 27 balans- en bewegingskaartjes 27 hier-en-nu kaartjes 27 actie- en spelkaartjes
Dobbelsteen	Een dobbelsteen met 6 bronsymbolen
Speelsteentjes	10 gekleurde speelsteentjes

Wonderkaarten, Wonderschriften en Wonderpaspoorten

Alle inzichten, die zijn opgedaan tijdens het spelen van het Wonderspel, kun je noteren in een mooi notitieboekje of schriftje. Desgewenst kun je gebruik maken van de speciaal voor het Wonderspel ontwikkelde boekjes en kaartjes (zie ook uitleg pagina 18). Volwassen spelers kunnen op de *Wonderkaart* alle stappen bijhouden met de daarbij verkregen inzichten en bronkaarten. Voor kinderen van groep 3 t/m 5 is er het *Wonderschrift* en voor kinderen vanaf groep 5 is er het *Wonderpaspoort*.

Deze spelonderdelen zijn apart te bestellen via onze website.

Spelverloop

Vorbereiding	<p>Leg de Bronkaartjes met de 6 symbolen op 6 stapels naast elkaar, naast het grote spelbord. Leg de Hulpkaarten plus zaken als notitieblokken, papier, schaar, lijm, klei, stiften, verf en tijdschriften (die van pas kunnen komen voor de creatieve opdrachten binnen) handbereik. Elke speler krijgt:</p> <ol style="list-style-type: none">1) Een notitieblok (of Wonderkaart, Wonderpaspoort of Wonderschrift) waarop alle stappen worden bijgehouden.2) Een speelsteentje naar keuze.
Wens	<p>Elke speler brengt bij aanvang van het spel een wens in. Wat zou de speler graag beter willen kunnen? Dit is de wens die we in stap 1 naar een speldoel vertalen. Gaandeweg kan het doel bijgesteld worden, als blijkt dat de speler meer inzicht heeft gekregen waardoor hij* zijn* doel concreter kan maken.</p>
Start	<p>Elke speler legt zijn speelsteentje op het spelbord op het 'Start'-veld. De jongste speler begint en zet zijn steen op stap 1. De spelleider leest de opdracht voor die bij deze stap hoort (zie pagina 8 t/m 13 van deze handleiding).</p>
Stap 1	<p>De speler voert de opdracht uit. Wanneer je merkt dat de speler moeite heeft met het beantwoorden van de vraag en hij meer hulp nodig heeft bij het maken van de stap, kan je ervoor kiezen om een Hulpkaart te gebruiken. De andere spelers mogen de speler die aan de beurt is helpen door vragen te stellen, feedback te geven of met een idee of advies te komen.</p>
Bronkaart	<p>Ter afsluiting van stap 1 gooit de speler de dobbelsteen op voor een Bronkaart (zie pagina 14 t/m 15). De speler leest de Bronkaart hardop voor en voert eventueel de opdracht op de bronkaart uit. De speler mag de Bronkaart tijdens verdere verloop van het spel bij zich houden.</p>
Aantekeningen	<p>De speler schrijft op wat hij in stap 1 heeft gedaan en geeft de beurt door aan de volgende speler.</p>
De beurt wisselt	<p>De volgende speler zet zijn steen op stap 1. De opdracht bij stap 1 wordt opnieuw voorgelezen en door de speler uitgevoerd. Wanneer alle spelers deze stap hebben doorlopen, gaan ze bij de volgende beurt verder met stap 2, enzovoort.</p>

*) Waar 'hij', 'hem' of 'zijn' staat in de handleiding en op de hulpkaarten, kan net zo goed 'zij' of 'haar' staan. Waar 'speler' staat kan net zo goed speelster staan.

Het spel met volwassenen

Leer jezelf beter kennen en kom erachter welke stappen je kunt zetten om van-wens-naar-wonder te komen.

Doel van het spel	In het spel ga je aan de slag met een door jezelf geformuleerd speldoel: jouw wens. In 12 stappen krijg je de mogelijkheid om je kwaliteiten te onderzoeken en inzichten te verkrijgen. Er zit geen competitie-element in het spel
Wens	<p>Wat zou je graag willen veranderen in je leven? Wat is je wens? Enkele voorbeelden:</p> <ul style="list-style-type: none">• Ik wil vaker 'Nee' durven zeggen, want ik wil mijn tijd zelf indelen.• Ik heb een dikke rij met boeken staan, alleen kom ik er nooit aan toe om ze te lezen. Blijkbaar gun ik mijzelf die rust niet...• Hoe houd ik mijzelf staande tijdens een reorganisatie op het werk?• Ik wil mijn energie beter verdelen. Het is hollen of stilstaan bij mij.• Ik wil spreken voor groepen en hier niet meer onzeker over zijn. <p>Het spel is zeer geschikt voor doelen en wensen die te maken hebben met persoonlijke ontwikkeling en groei. De wens gaat altijd over jou.</p>
Wat levert het Wonderspel op?	<p>Wat win je met 'Het Wonderspel'?</p> <ul style="list-style-type: none">• Een duidelijke motivatie om je doel te bereiken.• Inzicht in de dingen die jou tegenhouden om je doel te bereiken.• Inzicht in welke kwaliteiten en wijsheden jij al bezit om je wens vorm te geven.• Meer en overzicht in je hoofd krijgen.• Inzicht in hoe je zelf actie kunt ondernemen.• Inzicht in waar je je focus op zou kunnen richten.• Tips, adviezen, steun en feedback van je medespelers.• Een 'schop onder je kont' om datgene te doen wat je al lang wilde doen.

Vorbereiding	Het verdient de voorkeur dat deelnemers van te voren nadenken over hun persoonlijke spelgoal. Je kan dit meegeven als 'huiswerk' in de uitnodiging van het spel.
Deelnemers	<i>De Wens, de Wijsheid en het Wonderspel</i> speel je met 2 tot 4 deelnemers en indien gewenst een spelleider (dit kan ook één van de deelnemers zijn). De deelnemers ondersteunen elkaar, geven feedback, adviezen en tips. De spelleider bewaakt het proces, treedt op als vraagbaak en doet suggesties over het inzetten van de Hulpkaarten (pagina 14-15). De spelleider kan er voor kiezen om deel te nemen aan het spel of zich alleen te richten op het begeleiden van het spel.
Afspraken	<ul style="list-style-type: none"> • Wederzijds vertrouwen en respect zijn de basis. • Denk goed na over wat je wel en wat je niet kwijt wilt. • Alles wat gezegd of gedaan wordt blijft binnen de groep. • De spelleider is zonder oordeel, geeft positieve feedback en is verantwoordelijk voor het proces.
Speelduur	Het spel kan in 3 tot 4 sessies worden uitgespeeld. De duur van het spel hangt af van hoe lang de deelnemers willen stil staan bij het nemen van elke stap, hoe uitgebreid de antwoorden worden gegeven en welke behoefte er is aan diepgang in het spel. Hoe concreter je spelgoal is, hoe sneller de stappen genomen kunnen worden. Je kunt er ook voor kiezen om niet alle stappen te doorlopen wanneer je denkt voldoende inzicht te hebben gekregen. Spreek van te voren af met elkaar tot hoe laat je de sessie wilt spelen.
Toepassing	Het Wonderspel kun je spelen met vrienden, collega's of professioneel als coachingstoel inzetten voor zowel volwassenen als kinderen.



Het spel met kinderen

Doel van het spel

In het spel help je een kind met zijn speldoel. In 12 stappen krijgt het kind de mogelijkheid om zijn eigen kwaliteiten te onderzoeken en inzichten te krijgen.

In het Wonderspel worden kinderen geprikkeld om al hun intelligenties aan te boren. Zowel linker- als rechterbrein worden geactiveerd. Door dit te doen zijn kinderen beter in staat te onthouden wat ze leren. Dat maakt leren leuker.

Wonderpaspoort/ Wonderschrift

De taal in het Wonderschrift en Wonderpaspoort is aangepast op het niveau van het kind. De spelleider kan de stap-vragen uit het schrift of paspoort gebruiken in plaats van de stap-vragen die in deze handleiding staan.

Wens

Elk kind heeft wel eens de wens om iets goed te kunnen of om iets graag te doen. Bijvoorbeeld:

- Ik vind het moeilijk om te zeggen dat ik iets niet leuk vind, bijvoorbeeld tikkertje doen of een ander spelletje.
- Ik heb bijna geen tijd meer om leuke dingen te doen.
- Ik ben verlegen en durf niet hardop in de klas te praten.
- Kinderen lachen mij uit om mijn kleren, terwijl ik het juist mooi vind.
- Ik vind huiswerk maken stom. Hoe kan ik er voor zorgen dat ik het leuk vind? Want ik moet het wel doen.
- Ik vind het moeilijk om zachtjes te praten.
- Ik kan niet zo goed stil zitten tijdens het eten.
- Ik heb vaak ruzie met mijn broer(tje) of zus(je).
- Ik zou graag vaker met andere kinderen willen spelen.
- Ik wil niet meer de laatste zijn in... (aankleden, eten, etc.)

Het spel kan gebruikt worden voor doelen en wensen die te maken hebben met een te leren vaardigheid. Het spel geeft het kind inzicht in wat hij graag zou willen en wat hij daarvoor kan doen.

Wat levert het Wonderspel op?

- Het spel motiveert het kind om zijn doel te bereiken.
- Het spel geeft het kind een steuntje in de rug om met zijn speldoel aan de slag te gaan.
- Het spel geeft inzicht in de belemmeringen die het kind tegenhouden om zijn doel te bereiken.

- Het spel geeft inzicht in welke kwaliteiten en wijsheden het kind bezit om zijn wens vorm te geven.
- Kinderen leren om samen te werken. Ze leren hun empathische vermogen te ontwikkelen en te gebruiken.

Afspraken

- Wederzijds vertrouwen en respect zijn de basis.
- Alles wat gezegd of gedaan wordt blijft binnen de groep.
- De spelleider is oordeelloos, geeft eerlijke opbouwend feedback en is verantwoordelijk voor het proces.

Op school

(Vanaf groep 3)

Kinderen leren van elkaar en met elkaar. Een kind vindt het fijn te weten dat het niet de enige is die aan de slag gaat met een speldoel. In vijf keer een uur speelt een groep onder begeleiding van een spelleider het Wonderspel. Kinderen brengen hun eigen wens of speldoel in. Vaak is dit een te leren vaardigheid. Tijdens de spelsessies worden de 12 stappen genomen en krijgen kinderen opdrachten mee naar huis of oefeningen mee om samen in een kleine groep te doen. Creativiteit en spelen staan centraal. Alle kinderen helpen elkaar. Het spel bevordert de groepsgebondenheid, het respectvol omgaan met elkaar en het zelfvertrouwen van het kind.

Individueel of groepscoaching

(Vanaf groep 3)

In drie tot vijf sessies spelen 1-4 kinderen onder begeleiding van een Wonderspelcoach het Wonderspel. Kinderen brengen (in overleg met ouder(s)/verzorger(s) en/of klassenleerkracht) hun eigen wens of speldoel in. Kinderen mogen elkaar ondersteunen en geven elkaar feedback, adviezen en tips. De coach bewaakt het proces, treedt op als vraagbaak en zet Hulpkaarten in waar nodig. Ervaring en deskundigheid van de coach is bepalend voor welke hulpvragen er kunnen worden aangepakt in het Wonderspel.

Noot van de auteurs

De Wens, de Wijsheid en het Wonderspel leent zich er uitstekend voor om naar eigen inzicht en op creatieve wijze eigen invulling te aan geven. Verschillende spelonderdelen, zoals de *Hulpkaarten* en de *Bronkaarten*, kunnen ook afzonderlijk van elkaar gebruikt worden. (Zie ook www.wonderspel.nl voor meer tips.)

Niet iedere deelnemer is geschikt voor het *Wonderspel*. Deelnemers met psychische problemen kun je het best door (laten) verwijzen naar een specialist.