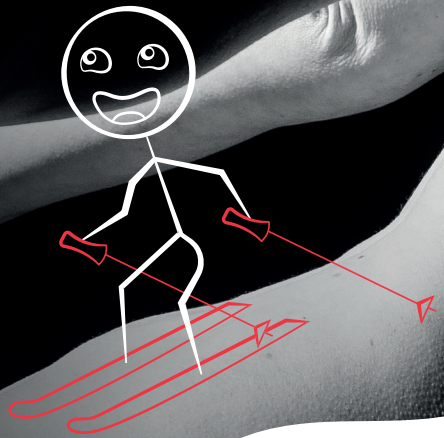
HOE DAN?

DE SPELREGELS



kernreactie
het spel

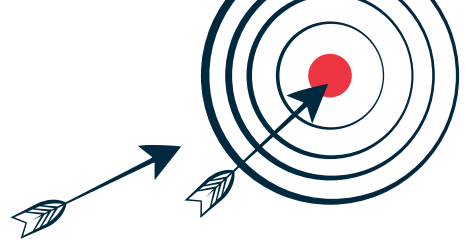
DOEL VAN HET SPEL

Jou op een leuke, laagdrempelige en uitdagende manier helpen bij je persoonlijke en professionele ontwikkeling. Dat is het doel van dit spel. Samen met je collega's, team of medeondernemers ga je op een luchtige manier met zakelijke uitdagingen aan de slag. Waarbij het niet altijd draait om het geven van de goede antwoorden, maar veelal om het stellen van de juiste vragen.

En zoals je bij een kernreactie mag verwachten, komt er heel wat energie vrij! In de vorm van nieuwe inzichten, het plezier dat je met elkaar hebt, de kriebels in je buik als je je comfortzone verlaat en de groei die je doormaakt bij het oplossen van dilemma's. Zodat je na het spel bewustere keuzes kunt maken die helpen bij jouw ontwikkeling.

HOE ZORG JIJ VOOR EEN KERNREACTIE?

Je speelt dit spel om inzichten te verkrijgen of omdat je wilt leren hoe je anders kunt reageren op situaties uit je werkleven. Pak een kaart, voorspel je score, beantwoord de vraag en ga het gesprek aan. Vertel wat jouw standpunt is, wat jij zou zeggen in deze situatie of hoe je dit probleem oplost. De dilemmakaarten zorgen voor een leuke manier om discussies te starten en zo tot nieuwe inzichten te komen. Gebruik de andere spelelementen om het spel uitdagender te maken. Zo zorg jij voor een kernreactie en geef je nieuwe energie aan je ontwikkeling!



DE SPELER MET DE HOOGSTE SCORE WINT HET SPEL. OF TOCH NIET?

Kernreactie is het spel waarbij de winst niet enkel voor de winnaar is! Juist omdat je nieuwe inzichten opdoet en je bewust wordt van je eigen handelen, leer je en haalt iedereen winst uit het spel. Hoe jouw score en handelen in het spel in verhouding staan tot de realiteit wordt na de laatste speelronde bevraagd in de reflectieronde.

INHOUD VAN HET SPEL

75 DILEMMAKAARTEN

25x watDOEjij?-kaarten:
Een dilemma waar je actie op moet ondernemen. Wat doe jij als je tegen zo'n situatie aanloopt?

25x watVINDjij?-kaarten:
Een stelling waar je wat van vindt. Wat vind jij eigenlijk van dit dilemma?

25x watZEGjij?-kaarten:
Een dilemma waar je op moet reageren. Wat zeg je in een dergelijke situatie? In dit rollenspel ben jij jezelf, maar kies je een medespeler die de rol van de relatie vertolkt. Speel het dilemma uit met een van je medespelers.

10X REFLECTIEKAARTEN

Vragen die je bewust maken en je terug laten kijken op het spel en jouw speelwijze. Wat zegt je eigen handelen over jou?

TIP Je kunt het spel ook zonder reflectieronde spelen.

4X PORKAARTEN

Met deze kaart mag jij díe prikkelende, irriterende en brandende vragen stellen die het spelgedrag van je medespeler bij je oproept. Deze porkaart geeft je uiteraard ook de mogelijkheid jouw score te bevragen of iemand tijdens de reflectieronde uit te dagen nog dieper in te gaan op zijn of haar verkregen inzichten.

4X WENSKLANTKAARTEN

Weet jij zeker dat jij een dilemma de baas bent? En dat jij je medespelers gaat overtuigen met jouw handelen? Speel dan deze kaart. Aan het einde van de speelronde verdubbel je je score. Heb je ook nog eens je score goed voorspeld? Dan verviervoudig je je score.

4X PENSKLANTKAARTEN

Zet deze kaart in als je jeuk krijgt bij het lezen van het dilemma! Dit soort relaties en/of situaties wil jij koste wat kost vermijden. Leg jij je pensklantkaart voor je op tafel, dan mag jij dit dilemma omruilen met een dilemmakaart uit dezelfde categorie. Deze kaart wordt blind getrokken en moet uitgespeeld worden.

12X SCOREKAARTEN (4X 0, 1, 2)

Iedere speelbeurt wordt het handelen van de actieve speler gescoord. Met jouw score geef je aan hoe jij de oplossing van jouw medespeler waardeert. Scoor eerlijk en zorg ervoor dat je jouw score kan verantwoorden!

- 0 punten: Je kan je niet vinden in het antwoord
- 1 punt: Je kan je gedeeltelijk vinden in het antwoord
- 2 punten: Je staat volledig achter het antwoord

1X DOBBELSTEEN

je weet wel, zo'n ding met zes vlakken

HOE TE SPELEN

SNEL SPEL

1. Zorg voor pen en papier om de score bij te houden.
2. Schud de watZEGjij?-, watDOEjij?- en watVINDjij?-kaarten. Leg deze kaarten in drie gedekte stapels op tafel.
3. Geef iedere speler een porkaart en drie scorekaarten (0, 1 en 2). De wensklant-, pensklant- en reflectiekaarten laat je in deze snelle variant achterwege.
4. Bepaal met elkaar welke speler begint. Vervolgens hebben de spelers in vaste volgorde (met de klok mee) de beurt.
5. Het snelle spel bestaat uit vier rondes. In ronde één trekt iedere speler een watZEGjij?-kaart. In ronde twee een watDOEjij?-kaart. In de derde ronde een watVINDjij?-kaart. De vierde en laatste ronde trekt iedere speler een dilemmakaart naar keuze.
6. Trek de bovenste dilemmakaart en voorspel jouw score (minimaal 1 en maximaal 6 punten) door de score-dobbelsteen met hetzelfde aantal ogen als jouw voorspelling naar boven te leggen. Laat je voorspelling niet aan je medespelers zien!
   Hoe voorspel je jouw score? Iedere speler heeft straks de mogelijkheid om jouw manier van spelen per dilemma te beoordelen met nul, één of twee punten.
   0 punten: Je medespeler kan zich niet vinden in het antwoord
   1 punt: Je medespeler kan zich gedeeltelijk vinden in het antwoord
   2 punten: Je medespeler kan zich volledig vinden in het antwoord.
7. Vertel jouw medespelers hoe jij dit dilemma aanpakt. Daar heb je maximaal drie minuten de tijd voor. Gebruik hier de timer van je telefoon voor. Probeer zo dicht mogelijk bij jezelf te blijven en voorkom sociaal wenselijke antwoorden.
8. Je medespelers beoordelen en scoren jouw uitleg met de scorekaarten (minimaal 0, maximaal 2 punten). Ze leggen de scorekaart blind op tafel.
9. Voordat de scores omgedraaid worden, hebben je medespelers de kans om porvragen te stellen. Een speler mag zijn porkaart één keer per ronde inzetten. Zijn er meerdere spelers in een ronde die hun porkaart in willen zetten, dan kiezen jullie gezamenlijk één speler die de porkaart speelt.
10. Beantwoord de porvragen zo goed mogelijk, want hiermee kun je jouw score opwaarderen.
11. Willen je medespelers hun score wijzigen vanwege jouw antwoord op de porvragen? Dat mag. Ze kunnen nu hun definitieve score geven door de blinde scorekaart te laten liggen of door de score aan te passen.
12. Draai nu alle scorekaarten om en tel je punten. Uiteraard kun je je medespelers nog vragen waarom zij een bepaalde score hebben gegeven.
13. Laat nu de scoredobbelsteen met jouw voorspelling zien. Is jouw voorspelling correct? Je kent jezelf goed en je mag je score verdubbelen!
14. Noteer je score.
15. De volgende speler is aan de beurt.
16. De speler met het hoogste aantal punten na vier speelrondes is de winnaar.

30 - 45 MIN

HOE TE SPELEN

BASISSPEL

Het basisspel wordt gespeeld met vier spelers en bestaat uit vier speelrondes. Het verschil met de snelle variant is dat de wensklantkaart en de pensklantkaart worden toegevoegd. Daarnaast eindig je het spel met een reflectieronde, waarmee je de kans krijgt om terug te kijken op je eigen handelen en dat van je medespelers.

60 MIN

1. Zorg voor pen en papier om de score bij te houden.
2. Schud de watZEGjij?-, watDOEjij?- en watVINDjij?-kaarten. Leg deze kaarten in drie gedekte stapels op tafel.
3. Schud de reflectiekaarten en maak daar een aparte gedekte stapel van. Deze kaarten heb je aan het einde van het spel nodig.
4. Geef iedere speler een porkaart, drie scorekaarten (0, 1 en 2), een wensklantkaart en een pensklantkaart.
5. Bepaal met elkaar welke speler begint. Vervolgens hebben de spelers in vaste volgorde (met de klok mee) de beurt.
6. In ronde één trekt iedere speler een watZEGjij?-kaart. In ronde twee een watDOEjij?-kaart. In ronde drie een watVINDjij?-kaart. De vierde en laatste ronde trekt iedere speler een dilemmakaart naar keuze.
7. Trek de bovenste dilemmakaart en voorspel jouw score (minimaal 1 en maximaal 6 punten). Leg de scoredobbelsteen met hetzelfde aantal ogen als jouw voorspelling naar boven. Laat je voorspelling niet aan je medespelers zien! Hoe voorspel je jouw score? Iedere speler heeft straks de mogelijkheid om jouw manier van spelen per dilemma te beoordelen met nul, één of twee punten.
   0 punten: Je medespeler kan zich niet vinden in het antwoord
   1 punt: Je medespeler kan zich gedeeltelijk vinden in het antwoord
   2 punten: Je medespeler kan zich volledig vinden in het antwoord.

7A. Heb je een dilemmakaart getrokken waarvan je zeker weet dat je je score goed gaat voorspellen? Zet dan je wensklantkaart in zodat je mogelijk je score verdubbelt. Je mag je wensklantkaart één keer per spel inzetten.

7B. Trek je een dilemmakaart waar je geen zin in hebt? Zet dan je pensklantkaart in. Leg de kaart onderop de stapel en trek een nieuwe kaart. Bevalt deze kaart je ook niet? Pech. Deze moet je uitspelen. Je mag je pensklantkaart één keer per spel inzetten.

8. Vertel jouw medespelers hoe jij dit dilemma aanpakt. Daar heb je maximaal drie minuten de tijd voor. Gebruik hier de timer van je telefoon voor. Probeer zo dicht mogelijk bij jezelf te blijven en voorkom sociaal wenselijke antwoorden.
9. Je medespelers beoordelen en scoren jouw uitleg met de scorekaarten (minimaal 0, maximaal 2 punten). Ze leggen deze scorekaart blind op tafel.
10. Voordat de scores omgedraaid worden, hebben je medespelers de kans om porvragen te stellen. Een speler mag zijn porkaart één keer per ronde inzetten. Zijn er meerdere spelers in een ronde die hun porkaart in willen zetten, dan kiezen jullie gezamenlijk één speler die de porkaart speelt.
11. Beantwoord de porvragen. Doe dit zo overtuigend mogelijk, want hiermee kun je jouw score opwaarderen.

12. Willen je medespelers hun score wijzigen vanwege jouw antwoord op de porvragen? Dat mag. Ze kunnen nu hun definitieve score geven door de blinde scorekaart te laten liggen of door de score aan te passen. Uiteraard kun je je medespelers nog vragen waarom zij een bepaalde score hebben gegeven.
13. Draai de scorekaarten om en tel je punten.
14. Laat nu de scoredobbelsteen met jouw voorspelling zien. Is jouw voorspelling correct? Je kent jezelf goed en je mag je score verdubbelen!
15. Heb je de wensklantkaart ingezet, dan verdubbel je sowieso je score. Is jouw voorspelling ook nog eens correct? Dan verdubbel je je score nogmaals.
    Voorbeeld: je voorspelt dat je 4 punten behaalt en je hebt je wensklantkaart ingezet. Is je voorspelling goed? Dan ontvang je 4 x 2 x 2 = 16 punten.
16. Noteer je punten.
17. De volgende speler is aan de beurt.

18. De speler met het hoogste aantal punten na vier speelrondes is de winnaar.
19. Speel nu de reflectieronde. Deze speelronde brengt jullie terug naar de realiteit, want wat zegt jouw score en manier van spelen over jou? Ga desgewenst met elkaar het gesprek aan over de gegeven antwoorden.
20. Iedere speler trekt twee kaarten van de stapel reflectiekaarten. Lees de vragen en bepaal of je op één of op beide kaarten antwoord geeft. Uiteraard mogen er ook in deze ronde porkaarten worden gespeeld. Zodra alle spelers hun reflectiekaart(en) hebben gespeeld, is het spel klaar.

SPELVARIANTEN BASISSPEL

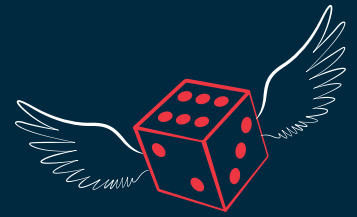
Op het basisspel zijn diverse varianten mogelijk. Spreek wanneer nodig met elkaar de hoeveelheid speelrondes af.

- Voor aanvang van het spel trekken alle spelers een watZEGjij-, watDOEjij- watVINDjij-kaart. De spelers bepalen zelf in welke volgorde zij de drie kaarten spelen. Nadat alle drie de categorieën zijn gespeeld, trekken de spelers drie nieuwe kaarten.
- Iedere actieve speler bepaalt per spelbeurt welke categorie dilemmakaart hij gaat spelen. Bij de volgende speelbeurt mag dezelfde categorie gespeeld worden.
- Schud alle dilemmakaarten door elkaar en leg deze als één gedekte stapel op tafel. De actieve speler trekt de bovenste kaart.
- Bepaal vooraf met elkaar tot welke score gespeeld gaat worden. De speler die als eerste deze score behaalt, wint het spel.

SPELVARIANTEN REFLECTIERONDE

Afhankelijk van het gezelschap kan er gevarieerd worden in de manier van reflecteren.

- Iedere speler trekt één reflectiekaart en iedereen beantwoordt om beurten deze vraag.
- Trek een reflectiekaart en bepaal of jij deze kaart zelf wil beantwoorden of dat je hem doorspeelt aan een andere speler. Uiteindelijk moet iedereen een reflectievraag beantwoord hebben.
- Spreek met elkaar af hoeveel reflectiekaarten jullie moeten beantwoorden.
- Trek een reflectiekaart en beantwoord de vraag. Verzin vervolgens een vraag voor een medespeler.



EIGEN SPELVARIANT

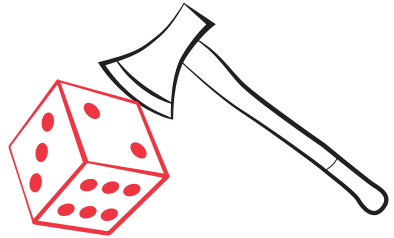
Wil je graag je eigen versie van dit spel maken met je eigen vragen (en vormgeving)? Dat kan! Vraag vrijblijvend meer informatie aan via **nico@onwijsmarketing.nl.** Na de contactaanvraag plannen we een gratis kennismaking om je wensen door te spreken. Je hebt dan rechtstreeks contact met de grondlegger Nico de Jong en de spelconceptontwikkelaar Lieke van der Palen.

TRAININGSVARIANT MET GRONDLEGGER

Meer uitdaging nodig of ben je benieuwd hoe je nog meer van het spel kunt leren? Laat je dan professioneel begeleiden door Nico de Jong, de grondlegger van het spel. Vraag vrijblijvend een prijsvoorstel aan via:

nico@onwijsmarketing.nl

Je kunt hem ook vinden via LinkedIn:
www.linkedin.com/in/nicodejongmsc/



WWW.KERNREACTIEHETSPEL.NL