

Spelvarianten

In het spel vind je een spelvorm die je vanaf 3 spelers kunt spelen. Hieronder hebben we een aantal andere spelvarianten uitgewerkt, maar we nodigen je ook uit om je eigen creativiteit te gebruiken en andere spelvarianten te ontdekken. Alle spelvarianten hebben als uitgangspunt dat zij goede eigenschappen benadrukken.

Spelvorm 1: Memory

Aantal spelers: maximaal 4

De kaarten worden (zonder de joker) geschud en gesloten op tafel gelegd. Draai bij elke beurt twee kaarten om. Indien je twee dezelfde kaarten omdraait, heb je een setje en mag je de kaarten houden. Je mag dan nog een keer. Als het geen setje is, gaat de beurt voorbij. Wie de meeste setjes heeft, heeft gewonnen. De andere spelers kiezen uit de kaarten een positieve eigenschap voor de winnaar en vertellen waarom ze deze vinden passen bij de winnaar.

Spelvorm 2

Aantal spelers: 4 tot 8

Splits de kaarten zodanig dat elke eigenschap 1 keer per stapel voorkomt. De joker wordt bij dit spel niet gebruikt.

Eén speler gaat naar een andere ruimte en kiest uit één van de stapels drie eigenschappen die hij of zij vindt passen bij zichzelf. Op hetzelfde moment kiezen de overige spelers drie eigenschappen uit de andere stapel. Ze kiezen de eigenschappen die zij vinden passen bij de afgezonderde persoon.

Uiteindelijk worden de kaarten vergeleken. Voor elke kaart die de speler hetzelfde heeft als de groep krijgt hij een punt. De winnaar is degene met de meeste punten.

Spelvorm 3

Aantal spelers: 1

Splits de kaarten zodanig dat elke eigenschap 1 keer per stapel voorkomt. Je gebruikt de stapel met de joker.

Leg 3 kaarten open voor je neer. Bekijk de eigenschappen. Pak een nieuwe kaart van de stapel. Leg de eigenschap weg die je van deze 4 kaarten het minst bij jezelf vindt passen. Pak nu weer een kaart van de stapel. Het spel is klaar als alle kaarten op zijn. De joker mag je zelf invullen.

Deze spelvariant is ook bruikbaar bij individuele counseling.

Spelvorm 4

Aantal spelers: 2 tot 3

Gebruik voor deze spelvorm alle kaarten, inclusief de joker.

Alle spelers krijgen 3 kaarten en leggen deze open voor zich neer. De eerste speler pakt een nieuwe kaart van de stapel en legt deze naast de andere drie kaarten. Voor de kaart die de speler het minst herkent bij zichzelf zijn er twee mogelijkheden.

- De speler geeft de kaart aan een ander omdat hij/zij deze eigenschap bij die persoon vindt passen.
- De speler legt de kaart op een stapel.

Met de klok mee is nu de volgende speler aan de beurt. Als een speler een kaart van een andere speler heeft gekregen pakt deze bij zijn beurt geen kaart van de stapel. De joker mag je zelf invullen.

Het spel is klaar als iedereen tevreden is met de eigenschappen die hij/zij voor zich heeft. Alle spelers leggen nu aan elkaar uit waarom zij deze eigenschappen hebben gekozen.

Deze spelvariant is ook bruikbaar in de klas of in therapeutische groepstrainingen.

Spelvorm 5

Aantal spelers: 3 tot 6

1. Schud de kaarten.
2. Speel je het spel met 3 of 4 deelnemers, geef dan iedereen 5 kaarten; met 5 of 6 deelnemers 3 kaarten.
3. Leg de overgebleven kaarten op een stapel.
4. De bedoeling van het spel is dat je zo snel mogelijk al je kaarten kwijtraakt. Dit doe je door een setje te maken van 2 dezelfde kaarten en deze vervolgens op tafel te leggen.
5. Het spel kan nu beginnen.
6. De eerste speler kijkt of hij direct al een setje van 2 kaarten heeft. Heeft hij een setje dan moet hij deze direct op tafel leggen. Let op: een joker mag als iedere kaart ingezet worden. Heb je dus een joker, dan moet je hiermee direct een setje op tafel leggen.
7. Kan speler 1 echter geen setje maken dan trekt hij een kaart van de stapel en is zijn beurt voorbij.
8. De volgende speler kijkt of er een joker op tafel ligt. Als dit zo is, dan mag speler 2 de joker inruilen als hij de bijbehorende kaart uit dat setje heeft. Speler 2 moet dan wel direct een nieuw setje maken met de joker en deze op tafel leggen. Zie verder stap 6.
9. Het spel gaat op deze manier verder totdat alle kaarten van de stapel op zijn. Kan een speler nu geen setje maken, dan trekt hij een kaart bij één van de spelers. De winnaar is degene die als eerste al zijn kaarten kwijt is.
10. De verliezers kiezen van de kaarten die op tafel liggen ieder één eigenschap die zij het best vinden passen bij de winnaar. Zij vertellen waarom juist deze positieve eigenschap bij de winnaar past.