

Handleiding Vraag maar raak!

4-6 spelers | **Duur: circa 30 min.**
Leer jezelf en je collega's (nog) beter kennen
door stil te staan bij je eigen werkplezier.



BRUIS

A&O

fonds
Gemeenten

Vorbereiding:



- 1 Op tafel leg je 5 stapels met de themakaarten (Blij, Relax etc.). Bij het spel zit een dobbelsteen met de letters van BRUIS op de vijf vlakken en op het zesde vlak een vrije keuze.

Voorbeeld: op één stapel liggen alle themakaarten met zinnen die als thema "Blij" hebben. Daarnaast liggen alle kaarten met zinnen die als thema "Relax" hebben. En zo verder...

- 2 Daarnaast krijgt iedere speler een stapel met antwoordkaarten. Dit zijn de kaarten met het BRUIS logo op de achterkant. Iedere speler krijgt dezelfde antwoordkaarten. Dit zijn er vrij veel, zodat er genoeg keuze is.

Voorbeeld: Alle spelers ontvangen de antwoordkaarten met dezelfde steekwoorden. In totaal worden dus 5 setjes van dezelfde antwoordkaarten verdeeld. Zo heeft iedere speler bijvoorbeeld een antwoordkaartje met het woord "te sporten" erop, en "oprechte gesprekken te voeren".



- 3 Laat iedere speler een poppetje kiezen als pion.
- 4 Als iedereen er klaar voor is, kan het spel beginnen!

Stapsgewijze regels:

De speler die als laatste gestart is met een nieuwe baan mag als eerste gooien.

- 1 **Stap 1:** De speler die aan de beurt is, gooit de dobbelsteen. De uitkomst van het gooien is het thema Blij, Relax, Uitzicht, Ik, Samen of vrije keuze.
- 2 **Stap 2:** De speler die gegooid heeft pakt een themakaartje van het thema dat hij gegooid heeft.

Bijvoorbeeld: Kim gooit het thema "Relax". Kim pakt het bovenste themakaartje van de stapel met themakaartjes "Relax". Op dat kaartje staat bijvoorbeeld de zin: "Ik ontspan me door..."

- 3 **Stap 3:** Iedere speler (inclusief de speler die met de dobbelsteen gegooid heeft) beantwoordt voor zichzelf de themakaart, door het kiezen van een antwoord uit de antwoordkaarten, en legt deze op de kop op tafel zodat andere spelers het antwoord niet zien.

Tip: maak eerst een selectie uit alle antwoordkaarten en maak daarna uit je selectie de definitieve keuze.

Bijvoorbeeld: Nadira kiest bij de zin "Ik ontspan me door..." voor de antwoordkaart "te sporten" en legt deze kaart op de kop op tafel zodat de andere spelers haar antwoord niet kunnen lezen.

4 Stap 4: Als alle spelers hun antwoordkaart omgekeerd op tafel hebben gelegd worden deze geschud. Dit kan één van de spelers doen of een spelbegeleider. Vervolgens leg je de antwoordkaarten open op tafel en lees je ze aan elkaar voor.

5 Stap 5: De spelers die in deze beurt niet met de dobbelsteen gegooid hebben, bedenken wat de speler die gegooid heeft zijn antwoord is. Ze zetten hun pion op het antwoordkaartje waarvan ze denken dat de speler die gegooid heeft deze heeft neergelegd. Dit doen de spelers tegelijk, om zo valsspelen te voorkomen.

Bijvoorbeeld: Nadira was aan de beurt en heeft het antwoordkaartje "te sporten" neergelegd. Verder liggen er kaartjes met "te mediteren", "vakantie", "oprechte gesprekken te voeren" en "te lezen" op tafel. Maarten denkt dat Nadira het kaartje "vakantie" heeft neergelegd en zet zijn pion op het kaartje "vakantie".

6 Stap 6: De speler die aan de beurt is vertelt welke antwoordkaart hij heeft neergelegd en waarom. Neem hiervoor even de tijd. Bespreek ook de antwoorden van de andere spelers. Bevraag elkaar hierop. Alle spelers die hun pion op de juiste antwoordkaart hebben gelegd krijgen een letter van het woord BRUIS. De speler die gegooid heeft krijgt ook een letter.

Voorbeeld: Silke heeft het antwoord van Nadira juist geraden en ontvangt daarom een letter. Ook Nadira krijgt een letter omdat zij aan de beurt was.

7 Stap 7: Alle spelers nemen hun antwoordkaart weer terug. De thema-kaarten gaan onderop de stapel waar ze vandaan kwamen. De volgende speler is aan de beurt om te gooien en start weer bij stap 1.

Einde spel: Het spel eindigt wanneer een speler het woord **BRUIS** compleet heeft.





Opmerkingen:



Soms zullen mensen **dezelfde antwoordkaartjes neerleggen**. Dit is niet erg. Als er bijvoorbeeld twee kaartjes met "te sporten" liggen, waarvan er één is van de speler wiens beurt het is, dan maakt het niet uit op welk van deze twee dezelfde antwoordkaarten andere spelers hun pion zetten. Het antwoord is in beide gevallen goed.

Mensen zullen soms zeggen **dat hun antwoord niet op de kaartjes staat**. Dat geeft niet. Geef aan dat ze een kaartje pakken die het meest bij het antwoord wat ze zouden willen geven past. Geef daarna gelegenheid om hen te laten vertellen wat hun keuze dan wel zou zijn.

Het is de **bedoeling dat mensen de antwoordkaart neerleggen die het best bij henzelf past**. Het gaat er dus niet om dat mensen een antwoordkaart neerleggen waarvan zij denken dat de speler die aan de beurt is hem zou trekken.

Het is ook mogelijk het spel **eerder te eindigen** (als de tijd bijvoorbeeld op is). Kijk dan welke speler de meeste letters van het woord BRUIS heeft. Hij of zij is dan de winnaar.

Het is ook mogelijk **het spel langer te maken**. Dit kun je doen door alle spelers die hun pion op de juiste antwoordkaart hebben gelegd en de speler die gegooid heeft, de specifieke letter krijgt van het betreffende thema dat gespeeld is. Als de speler deze letter al heeft, dan krijgt hij niets.

