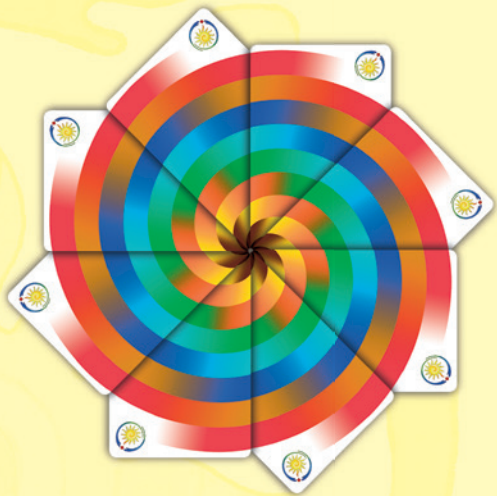


KRACHT VAN 8 KAARTSPEL

Steven Michiel Rijdsijk - Anne Mijke van Harten - Margrete Stoute



Spelregels

Wat is De Kracht van 8?

Stichting De Kracht van 8 richt zich op het bevorderen van **respectvol omgaan met jezelf en elkaar**. Het onderliggende principe is, dat alles wat je aandacht geeft groeit. **8 krachten** vervangen daarom wat we niet willen (niet pesten, geen geweld, niet schelden, enzovoort) door wat we wél willen.

De 8 krachten

1. Ik ben mezelf
2. Eerlijk zijn
3. Rekening houden met elkaar
4. Samenwerken en elkaar helpen
5. Luisteren naar elkaar
6. Zeggen wat we graag willen
7. Laten we opnieuw beginnen
8. Iedereen hoort erbij

Kleur

- Bruin
- Geel
- Oranje
- Groen
- Lichtblauw
- Donkerblauw
- Goud
- Rood

Het Kracht van 8 **bronnenboek** biedt bij elke kracht werkvormen aan die de verschillende intelligenties van kinderen aanspreken. Kinderen en de volwassenen om hen heen (ouders, leerkrachten, therapeuten) komen zo spelenderwijs tot bewustwording en een positieve manier van communiceren.

Margrete Stoute-Boots

www.dekrachtvan8.nl

Wat is het Kracht van 8 kaartspel?

Het Kracht van 8 kaartspel bestaat uit 8 puzzelkaarten, 32 kwartetkaarten, een clown en een dromer.

Op de **puzzelkaarten** staan de namen van de 8 krachten. Samen vormen ze één grote tekening die soms wordt gebruikt als 'klok': het spel is afgelopen zodra de puzzel compleet is.

Bij elke kracht horen 4 **kwartetkaarten**. Op elke kwartetkaart staat een uitspraak -met bijbehorende tekening- die aansluit bij deze kracht.

De **clown** en de **dromer** zorgen voor verrassingen! De clown gooit de boel in de war en maakt je aan het lachen, terwijl de dromer juist rust en stilte brengt.

Met deze 42 kaarten kunnen 8 verschillende **coöperatieve spellen** gespeeld worden. In tegenstelling tot bij veel gangbare spellen, spelen de spelers in deze spellen niet tégen elkaar maar mét elkaar. Ze hebben een gezamenlijk doel dat bereikt wordt door samen creatieve en strategische beslissingen te nemen. De kinderen leren overleggen, hun mening te formuleren en naar elkaar te luisteren.

Veel speelplezier!

Anne Mijke van Harten
Steven Michiel Rijdsijk

www.earthgames.nl
www.sunnygames.nl

1. De clown en de dromer

Een coöperatief belevingsspel



2-12



10 min

We zijn in het circus, waar we met z'n allen een mooie voorstelling maken. Maar ineens komt de clown met z'n grappen de boel door de war gooien! Ook de dromer komt langs, en laat iedereen in slaap vallen.

We proberen met elkaar een puzzel van 8 puzzelkaarten te maken en zoeken steeds vier kwartetkaarten van dezelfde kleur bij elkaar. Zijn de clown én de dromer allebei langs geweest, dan is het spel afgelopen en kijken we samen hoeveel kwartetten we hebben kunnen verzamelen.

Vorbereiding

1. Bekijk samen de kaarten: puzzelkaarten, kwartetkaarten, de clown en de dromer.
2. Schud de kaarten en leg ze op een stapel in het midden van de tafel.
3. Bepaal samen wie er mag beginnen, bijvoorbeeld degene die vanochtend het eerste op school was.

Spelen

1. Als je aan de beurt bent, pak je een kaart van de stapel.
2. Je mag vertellen wat je op het plaatje ziet.

3. Er zijn nu vier mogelijkheden:
 - Puzzelkaart: deze leg je bij de puzzel.
 - Kwartetkaart: deze leg je bij de andere kaarten van die kleur.
 - Clown: Alle spelers maken een clownsmond. Duw je mondhoeken omhoog met de wijsvingers van beide handen en glimlach.
 - Dromer: Alle spelers vallen in slaap! Dan worden ze weer wakker, rekken zich lekker uit en gaan verder met het spel.
4. De volgende speler is nu aan de beurt.

Einde van het spel

Zodra de clown én de dromer zijn geweest, is het spel afgelopen. Is de puzzel af? En hoeveel kwartetten zijn er compleet?

Variaties

1. Het is leuk om samen te juichen en hoera te roepen als er een kwartet af komt. Zodra de puzzel af is, klinkt er een groot applaus!
2. Kinderen die kunnen lezen, kunnen -nadat ze verteld hebben wat ze zien- ook nog de tekst van de kaart voorlezen. Bij jonge kinderen kan een volwassene de tekst voorlezen, als het kind daarom vraagt.

2. Zoek de tweetallen

Een coöperatief geheugenspel



1-12



10 min

Voor ons ligt een groot veld vol met kaarten. We gaan samen op zoek naar tweetallen. Een tweetal is een set van twee kaarten uit één kwartet, dus twee kaarten met dezelfde kleur. Zodra de puzzel af is, is het spel voorbij! Gelukkig kan de clown een stukje van de puzzel weg toveren, en helpt de dromer ons om vooruit te kijken.

Vorbereiding

1. Zoek een ruime plek om het spel te spelen, bijvoorbeeld aan een grote tafel of op de grond.
2. Leg alle kaarten met de afbeelding naar beneden en hussel ze door elkaar. Vervolgens helpen alle spelers mee om de kaarten, met de plaatjes naar beneden, zó neer te leggen dat geen enkele kaart een andere kaart raakt.
3. Bepaal samen wie er mag beginnen, bijvoorbeeld degene die de meeste rode kleren aanheeft.
4. Kies samen iemand die voor de puzzel zorgt (de puzzelaar) en iemand die het aantal tweetallen bijhoudt (de verzamelaar).

Spelen

1. Als je aan de beurt bent, mag je twee kaarten omdraaien.

2. Is het een tweetal, dan geef je deze aan de verzamelaar.
3. Hoort één of meer van de omgedraaide kaarten bij de puzzel, dan geef je deze aan de puzzelaar.
4. Heb je de clown of de dromer omgedraaid, dan kun je deze direct gebruiken of laten liggen (zie bij 'de clown' en 'de dromer').
5. Liggen er nu nog kwartetkaarten open op tafel, dan worden deze teruggedraaid. Ze blijven op hun plek liggen.
6. De volgende speler is nu aan de beurt.

De clown

1. Als je de clown hebt omgedraaid, dan mag je deze direct gebruiken. Je mag hem ook laten liggen zodat hij later gebruikt kan worden.
2. De clown kan gebruikt worden om één kaart van de puzzel terug te leggen bij de kaarten op het speelveld. Hierdoor krijgen jullie meer tijd.
3. De clown gooit met zijn grapjes alle kaarten door de war! Als je de clown gebruikt, dan pak je één kaart van de puzzel en leg je deze tussen de andere kaarten. Deze worden nu samen gehusseld en opnieuw over het speelveld uitgespreid.
4. Hierna verdwijnt de clown uit het spel; hij kan dus maar één keer gebruikt worden.

De dromer

1. Net als de clown, mag je de dromer direct gebruiken of laten liggen zodat hij later gebruikt kan worden.
2. De dromer gebruikt zijn fantasie om vooruit te kijken. Als jullie besluiten de dromer te gebruiken, mogen jullie één kaart omdraaien en bekijken. Nadat iedereen de kaart heeft gezien, wordt hij teruggedraaid.
3. Ook de dromer wordt maar één keer gebruikt en daarna uit het spel gehaald.

Einde van het spel

Is de puzzel compleet, dan is het spel afgelopen. De verzamelaar vertelt hoeveel tweetallen er verzameld zijn; dit is de gezamenlijke score.

Eenvoudige versie

Voor beginnende spelers worden de clown en de dromer uit het spel gehaald.

Het spel moeilijker maken

1. Draai elke beurt vier kaarten om. Alleen complete kwartetten gaan naar de verzamelaar.
2. De dromer en de clown worden, als ze niet meteen gebruikt worden, teruggedraaid. Als ze voor de tweede keer omgedraaid worden, *moeten* ze direct gebruikt worden.

3. Dit hoort bij mij

Een coöperatief spel waarbij je elkaar leert kennen



3-8



10 min

Wat hoort er allemaal bij jou? Iedereen verzamelt drie kaarten waar dingen op staan die bij hem of haar passen en vertelt aan de anderen waarom.

De puzzelkaarten leggen we bij elkaar; zo maken we samen de puzzel met de acht krachten.

Vorbereiding

1. Schud de kaarten en leg de stapel in het midden.
2. Bepaal samen wie er mag beginnen, bijvoorbeeld degene die de meeste huisdieren heeft.

Spelen

1. Als je aan de beurt bent, pak je een kaart van de stapel. Je vertelt wat je op het plaatje ziet.
2. Er zijn nu vier mogelijkheden:
 - Puzzelkaart: Deze leg je op het midden van de tafel. Past hij al aan een andere puzzelkaart?
 - Kwartetkaart: Vertel of je vindt dat deze kaart bij je past, en waarom. Bijvoorbeeld: Er staat een hondje op en ik heb ook een hond, er staan twee kinderen op die vrienden zijn en ... is mijn vriend. Vervolgens leg je de kaart voor je neer. Als je niet kunt bedenken waarom deze kaart bij je past, leg je hem terug onderop de stapel.

- Clown: Bekijk de kaarten van de andere spelers, en bedenk welke het beste bij jou past. Leg je keuze uit en ga naast degene zitten van wie die kaart is. Leg de kaart tussen jullie in, hij hoort nu bij jullie beiden!
 - Dromer: Pak de bovenste 4 kaarten en kies er één uit die goed bij je past. Laat hem aan de andere spelers zien, *zonder er iets over te zeggen*. Leg deze 'raadsel-kaart' daarna voor je neer. De andere 3 gaan weer op de stapel.
3. De clown en de dromer worden onderop de stapel gelegd.
 4. Hierna is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

1. Heb je drie kaarten voor je liggen, dan blijf je gewoon meedoen. Trek je een kwartetkaart, dan laat je deze aan de andere spelers zien en vraag je of iemand hem wil hebben. Als niemand de kaart bij zich vindt passen, gaat hij terug onder de stapel.
2. Als alle spelers drie kaarten voor zich hebben, is het spel afgelopen.
3. Als dit te lang duurt, kun je ook stoppen als de puzzel klaar is.

4. Kracht verzamelen

Een coöperatief alternatief voor het bekende kwartetspel



2-5



20 min

We proberen samen zoveel mogelijk kwartetten te verzamelen. Vraag wat je nodig hebt en let goed op wat de anderen nodig hebben. Hou ook de puzzel in de gaten: als deze compleet is, is het spel meteen afgelopen!

Vorbereiding

1. Schud alle kaarten en geef iedere speler 6 kaarten.
2. Maak van de overgebleven kaarten een stapel met de afbeelding naar beneden. Leg deze stapel op een plek waar iedereen er goed bij kan.
3. Bepaal samen wie er mag beginnen, bijvoorbeeld degene die het kleinst is.
4. Kies samen iemand die voor de puzzel zorgt (de puzzelaar) en iemand die het aantal kwartetten bijhoudt (de verzamelaar).

Spelen

1. Degene die aan de beurt is, mag één kwartetkaart aan een andere speler vragen. Bijvoorbeeld: 'Heb jij voor mij een kaart van het lichtblauwe kwartet?'
2. Heeft je medespeler de kaart die je vraagt, dan mag jij die hebben. In ruil geef je hem één van jouw kaarten.

3. Heeft je medespeler geen kaart van de gevraagde kleur, dan gebeurt het volgende:
 - Kijk of je een puzzelkaart hebt. Als dit zo is, dan geef je deze puzzelkaart aan de puzzelaar en pak je hiervoor in de plaats een nieuwe kaart van de stapel.
 - Heb je géén puzzelkaart, dan mag je een kaart met de stapel ruilen. Wil je dit, dan leg je een kaart uit je hand onderop de stapel en pak je een nieuwe kaart van de stapel.
4. Nu gaat de beurt naar je medespeler (degene aan wie je een kaart vroeg).
5. Zodra een speler een kwartet heeft, geeft hij of zij dit kwartet aan de verzamelaar en pakt vier nieuwe kaarten. Is de stapel op, dan geef je je overgebleven kaarten aan een andere speler. Vervolgens ga je naast die ander zitten en speel je samen verder.

De clown en de dromer

1. Wanneer je een kaart vraagt aan een andere speler, mag deze speler jou ook de clown of de dromer geven, als hij of zij die heeft.
2. Als je de clown of de dromer krijgt, laat je hem meteen zien.
3. De **clown** gooit met z'n grappen de kaarten door de war. Je legt al je kaarten, behalve de clown, onderop de stapel en pakt 5 nieuwe kaarten van de stapel. De andere spelers, te beginnen met de

speler die links naast je zit, mogen al hun kaarten omruilen *als ze dat willen*.

4. De **dromer** kijkt in de toekomst. Alle spelers leggen hun kaarten open voor zich neer, zodat iedereen kan zien wie welke kaarten heeft. Let op: er mag niet gepraat worden! Na 8 seconden pakt iedereen zijn kaarten weer in de hand en gaat het spel verder.
5. Zowel de clown als de dromer hebben het bovenstaande effect maar één keer in het hele spel. Hierna mogen ze als 'joker' gebruikt worden, dus om een kwartet compleet te maken.

Einde van het spel

Als de puzzel compleet is, is het spel afgelopen. De verzamelaar vertelt hoeveel kwartetten jullie hebben verzameld; dit is de gezamenlijke eindscore.

Het spel moeilijker maken

Als je om een kwartetkaart vraagt, vraag je om een specifieke kaart. Bijvoorbeeld: Heb jij voor mij de kaart 'ik voel me veilig' van het bruine kwartet? Hiervoor moet je de kaarten goed kennen, of vooraf een overzichtje maken.



5. Krachtig wis en waarachtig

Een coöperatief reactiespel



2-10



10 min

We draaien razendsnel kaarten om, op zoek naar kaarten die bij elkaar horen. Alle kaarten die bij elkaar horen, zijn voor ons - als we maar wél allemaal tegelijk het juiste geluid en gebaar weten te maken! In vier rondes proberen we zoveel mogelijk kwartetten én de puzzel af te maken.

Vorbereiding

1. Schud de kaarten en verdeel ze over de spelers. Het geeft niet als sommige spelers iets meer kaarten hebben dan andere spelers.
2. Elke speler maakt een stapeltje van zijn of haar kaarten, met de afbeelding naar beneden. Bij 2 of 3 spelers maakt elke speler twee stapeltjes.
3. Wijs een verzamelaar aan. Deze speler verzamelt de kaarten en houdt zo de score bij.

Spelen

1. Pak allemaal de bovenste kaart van je stapel(s) en zeg tegelijkertijd "Eén, twee, drie, kracht!". Bij het woord 'kracht' legt iedereen zijn kaart(en), met de afbeelding naar boven, vóór de stapels. Zorg er steeds voor dat iedereen de kaarten goed kan zien.

2. De volgende keer komen de kaarten bovenop de vorige kaart te liggen!
3. Er kunnen nu verschillende kaarten of combinaties liggen:
 - Twee kaarten die bij elkaar horen (twee puzzelkaarten of twee kaarten van hetzelfde kwartet): alle spelers roepen '**Krachtig!**' en houden twee vuisten voor hun kin.
 - Drie kaarten die bij elkaar horen: alle spelers roepen '**Prachtig!**' en maken een 'brillettje' met hun vingers voor hun ogen.
 - Vier of meer kaarten die bij elkaar horen: alle spelers roepen '**Allemachtig!**' en leggen beide handen bovenop hun hoofd.
 - Meerdere sets van twee of meer kaarten die bij elkaar horen (bijvoorbeeld twee paren): alle spelers roepen '**Wis en waarachtig!**' en pakken hun beide oorlellen vast.
 - De clown: alle spelers zetten hun vuist om hun neus.
 - De dromer: alle spelers leggen een vinger op hun lippen en maken *geen enkel* geluid!
 - De clown én de dromer: alle spelers maken een 'stille clown'; wijsvinger op de lippen, vuist om de neus en stil zijn!
4. De clown en de dromer gaan vóór de andere combinaties.

5. Heeft iedereen het juiste -en dus hetzelfde- geluid en gebaar gemaakt, dan verdienen de spelers kaarten. Alle kaarten waar er meer dan één van ligt, worden aan de verzamelaar gegeven. Bij een oneven aantal mag je er samen voor kiezen om één ervan niet te verzamelen. Verzin samen wat daar het voordeel van zou kunnen zijn.
6. Als één of meerdere spelers een verkeerd geluid of gebaar heeft gemaakt, dan worden er geen kaarten verzameld.
7. Begin nu weer bij punt 1: Iedereen draait weer tegelijkertijd een kaart om, enzovoort.
8. Zijn je kaarten op, en heeft iemand anders nog wel een paar kaarten, dan krijg je een kaart van die persoon. Speel met z'n allen door tot niemand meer kaarten heeft. Daarna worden de overgebleven kaarten opnieuw geschud en verdeeld en begint de volgende spelronde.

Einde van het spel

Na vier rondes is het spel afgelopen. Elk compleet kwartet levert 1 punt op; als de puzzel af is levert deze 3 punten op. Bij elkaar is dit de gezamenlijke eindscore.

Het spel moeilijker maken

Er worden drie in plaats van vier rondes gespeeld. Na het verzamelen van kaarten wordt opnieuw gekeken, welke combinaties van kaarten er liggen.

De spelers maken opnieuw het bijbehorende geluid en gebaar. Dit gaat net zolang door, tot er geen kaarten meer verzameld kunnen worden. Pas dan worden er weer nieuwe kaarten omgedraaid. Per beurt kun je dus meerdere keren kaarten verzamelen.



6. Verborgen kracht

Een coöperatief verbindingspel



14-42



30 min

Alle spelers krijgen een kaart, die voor henzelf geheim is. Ze helpen elkaar om in de juiste volgorde te verbinden. Daarna maken ze een draaiende zon en een bewegende acht! De clown en de dromer houden overzicht en helpen een handje.

Vanwege de grootte van de groep is bij dit spel een begeleider nodig, die zelf niet meespeelt.

Vorbereiding

1. Stel van tevoren (eventueel samen met een kind) de **juiste kaartenset** samen. Deze bestaat uit:
 - De clown en de dromer
 - Minstens 3 puzzelkaarten
 - Vanaf 18 spelers: 4 puzzelkaarten
 - Vanaf 22 spelers: 5 puzzelkaarten
 - Vanaf 26 spelers: 6 puzzelkaarten
 - Vanaf 30 spelers: 7 puzzelkaarten
 - Vanaf 34 spelers: alle puzzelkaarten
 - 3 of 4 kwartetkaarten per puzzelkaart, tot er in totaal evenveel kaarten zijn als spelers.
2. Zorg voor net zoveel **wasknijpers**.
3. Gebruik eventueel **plastic hoesjes** ter bescherming van de kaarten.
4. Zorg voor een **ruime plek**.

Eerste deel: uitleg

1. Ga met elkaar in een kring op de grond zitten.
2. Vertel de spelers dat ze samen bewegende vormen gaan maken.
3. Bekijk samen met de kinderen de kaarten. Benoem de kleuren. Laat zien dat er van elke kleur één puzzelkaart en drie of vier kwartetkaarten zijn.
4. Schud de kaarten en leg ze in het midden van de kring. Maak eventueel één of meer windmolens (zie voorkant spelregelboekje). Leg de knijpers ernaast.

Tweede deel: iedereen een kaart

1. Om beurten pakken de spelers een kaart, **die ze alleen zelf mogen bekijken**, en een knijper.
2. Heeft iedereen een kaart, laat de spelers dan opstaan en een kwartslag naar rechts draaien, zodat ze achter elkaar in een cirkel staan.
3. Iedereen maakt de kaart nu met de knijper goed zichtbaar vast bovenaan de kleding van degene voor zich. Je eigen kaart blijft dus geheim!
4. De spelers die achter de clown en de dromer staan, geven hen een vriendelijk tikje op de schouder.
5. De aangetikte spelers stappen uit de cirkel en gaan hand in hand staan. Zij blijven voorlopig met elkaar verbonden!

Voor extra plezier én duidelijkheid: Geef de clown een feestmuts en de dromer een slaapmuts!

Derde deel: de juiste volgorde

De spelers gaan er nu samen voor zorgen dat alle kaarten in de juiste volgorde komen. Leg eerst uit wat de bedoeling is:

- Alle kaarten van dezelfde kleur komen achter elkaar te staan: de puzzelkaart voorop, daarachter alle kwartetkaarten van dezelfde kleur. De volgorde van de kwartetkaarten maakt niet uit.
- De spelers in de kring mogen van plek wisselen, maar blijven een cirkel vormen en in dezelfde richting kijken.
- De spelers mogen zeggen of een andere speler wel of niet goed staat. Ook mogen ze een andere speler adviseren om naar een andere plek in de kring te gaan. Wélke kaarten je ziet hou je geheim!
- De clown en de dromer lopen samen rond om de andere spelers te helpen. Zodra zij het erover eens zijn dat de volgorde klopt, is het derde deel klaar.

Vierde deel: verbinden

1. De spelers in de cirkel draaien terug, zodat ze weer naar het midden van de kring kijken.
2. Dan lopen de clown en de dromer om de kring en geven alle kwartetkaarten een zacht tikje op de schouder.
3. Word je getikt, dan ga je hand in hand staan met degene die rechts naast je staat.
4. De clown en de dromer beslissen samen wanneer ze klaar zijn.

5. De gemaakte verbindingen blijven bestaan totdat de clown en de dromer ze weer losmaken.

Vijfde deel: de zon

1. De spelers in de kring die hun rechterhand vrij hebben (puzzelkaarten) lopen naar het midden van de cirkel.
2. Daar pakken ze met hun rechterhand de linkerhand van de andere puzzelkaarten. Zo ontstaat een kleine binnencirkel met 'knooppunten' van steeds drie handen.
3. Alle spelers buiten deze cirkel gaan nu in een rechte rij staan, zodat een zon ontstaat. De clown en de dromer zeggen elkaar gedag en haken allebei aan één van de stralen aan.
4. De zon gaat stralen: de spelers in de binnencirkel doen kleine stapjes naar links, en de stralen draaien mee. De zon draait rustig één heel rondje.

Voor een korter spel kan hier gestopt worden.

Zesde deel: de acht en de cirkel

1. De clown en de dromer gaan nu één voor één de stralen ophalen. Ze maken ze los van de kleine cirkel en maken ze weer vast aan het uiteinde van één andere straal.
2. Is er nog maar één lange straal over, dan sluiten ook de clown en de dromer hierbij aan.

3. Nu lopen ze terug naar de kleine cirkel. Hierbij komen alle spelers in de lange straal met hun gezicht naar buiten te staan.
4. De clown of de dromer legt zijn vrije hand op de plek waar 3 handen bij elkaar komen. Dit worden er dus 4!
5. Deze 4 handen laten even los en geven elkaar daarna kruiselings weer een hand.
6. Jullie zijn nu een acht: een grote buik en een kleine kop met een kruising ertussenin.
7. Hoe zouden jullie, zonder handen los te laten, kunnen zorgen dat er een acht ontstaat die meer in evenwicht is?
(De kinderen van de 'buik' kruipen bij de kruising onder de handen van de anderen door, waardoor de ene kant kleiner wordt en de andere kant groeit)
8. Hoe zouden jullie, nog steeds zonder handen los te laten, weer met zijn allen een cirkel kunnen maken?
(De kinderen kunnen verder gaan totdat iedereen van de buik onder de kruising is doorgelopen; als het goed is staat iedereen dan weer in een cirkel, met de gezichten naar binnen!)

Zevende deel: vieren!

Wat een goede samenwerking! Niemand wist welke kaart hij op zijn rug had. Toch zijn we allemaal in de goede volgorde gekomen en konden we een zon, een acht én een cirkel maken! Dat gaan we vieren:

1. De clown en de dromer laten elkaars hand los en gaan met hun gezicht naar elkaar toe staan.
2. De spelers die met de clown en de dromer verbonden zijn, leggen hun beide handen op de schouders van de clown en de dromer.
3. Zo haken alle spelers aan één van deze twee treintjes aan.
4. Dan gaan we in polonaise door de ruimte. De clown en de dromer bepalen waar we heen gaan!
Het is leuk om dit op muziek te doen, bijvoorbeeld de 'Kracht van 8 rap' (zie CD bij de Kracht van 8).

Het spel moeilijker maken

Het derde deel ('de juiste volgorde') wordt spannender door de volgende regels toe te voegen:

1. Je mag alleen degene vlak vóór je vragen om één plaats naar voren te schuiven.
2. Als degene vóór je een puzzelkaart is, zeg je niets. Puzzelkaarten staan altijd goed!
3. Je mag alleen naar voren (één plaats) als de speler achter je dat vraagt.

Het kan zijn dat twee spelers steeds met elkaar van plek blijven wisselen. Maak de clown en de dromer hierop attent. Komen ze er met z'n vieren niet uit, leg het spel dan stil en vraag of iemand een oplossing weet (één van de twee moet de ander naar voren sturen).

7. Stille kracht

Een coöperatief strategiespel



4-8



20 min

Bij dit spel kunnen de spelers alle kaarten zien, behalve die van zichzelf! Elke speler heeft zijn medespelers nodig om zelf een kwartet te kunnen krijgen.

We proberen samen zoveel mogelijk kwartetten te verzamelen voordat de puzzel compleet is. Het spel wordt gespeeld zonder te praten en vereist een combinatie van intuïtie en logisch denken, vandaar de naam 'Stille kracht'.

Vorbereiding

1. Voor dit spel heeft elke speler een scherm nodig. Dit maak je van een langwerpige stuk karton van 15 bij 50 cm. Aan de twee uiteinden vouw je 8 cm om, zodat je het scherm zowel overeind kunt zetten als plat kunt neerleggen (de omgevouwen uiteinden steken dan naar boven).
2. Elke speler zet zijn scherm voor zich op tafel.
3. Schud alle kaarten en geef er 4 aan elke speler. De spelers mogen hun kaarten niet bekijken! Vervolgens legt elke speler deze 4 kaarten open neer voor het scherm, zodat de andere spelers de kaarten wel kunnen zien, maar hij of zij zelf niet!
4. De overgebleven kaarten worden op een stapel in het midden van de tafel gelegd, met de afbeelding naar beneden.

5. Bepaal samen wie er mag beginnen, bijvoorbeeld degene met het kortste haar.
6. Kies samen iemand die voor de puzzel zorgt (de puzzelaar) en iemand die het aantal kwartetten bijhoudt (de verzamelaar).

Spelen

1. Er wordt in stilte gespeeld, zonder te overleggen.
2. Tijdens je beurt leg je je scherm plat over je kaarten, zodat je makkelijker de rest van de kaarten kunt bekijken zonder je eigen kaarten te zien.
3. Als je aan de beurt bent kijk je eerst of je één of meer puzzelkaarten ziet liggen. Als dat zo is, geef er dan één aan de puzzelaar en leg er een nieuwe kaart van de stapel voor terug.
4. Vervolgens kun je kiezen uit twee mogelijkheden:
 - Ruil een kaart van één van je medespelers met een kaart van een andere medespeler. Iedereen mag de beide kaarten zien.
 - Neem een kaart (géén puzzelkaart) van één van je medespelers en leg deze op de aflegstapel (naast de pakstapel). Pak een nieuwe kaart van de stapel en leg deze op de vrijgekomen plek. Zorg ervoor dat degene die de kaart krijgt, niet kan zien welke kaart het is!
5. Als er ergens een kwartet ligt, worden deze vier kaarten aan de verzamelaar gegeven. Deze speler krijgt vier nieuwe kaarten van de stapel.
6. Hierna is de volgende speler aan de beurt.

De clown en de dromer

De clown en de dromer kunnen gebruikt worden als 'joker' om een kwartet compleet te krijgen. Ze gaan dan met de kwartetkaarten mee naar de verzamelaar. Tot die tijd hebben ze elk een bijzondere werking:

- De **clown** wordt altijd samen met een andere kaart van dezelfde speler geruild of weggelegd. Er komen dan dus twee nieuwe kaarten bij deze speler te liggen.
- De **dromer** zorgt ervoor dat bij deze speler geen kaarten geruild of weggelegd kunnen worden. De dromer zelf mag wel worden geruild of weggelegd.

Einde van het spel

Zodra de puzzel compleet is, is het spel afgelopen. Degene die aan de beurt is, mag zijn of haar beurt nog afmaken.

De verzamelaar telt het aantal kwartetten dat jullie hebben weten te maken. Dit is de gezamenlijke eindscore.



8. Dit is mijn kracht

Een coöperatief spel waarbij je elkaar én jezelf leert kennen



2-8



30 min

Hoe goed kennen jullie elkaar? In dit spel probeer je te bedenken welke kaart goed bij een ander past. Tijdens het spel verzamelt elke speler 4 kaarten. Aan het eind van het spel kun je zien wat jouw kracht is.

Vorbereiding

1. Schud de kaarten; elke speler krijgt er 3.
2. Leg de stapel met overgebleven kaarten op een plek waar iedereen er goed bij kan.
3. Bepaal samen wie er mag beginnen, bijvoorbeeld degene die het laatste jarig was.

Spelen

1. Als je aan de beurt bent, kies je één van de drie kaarten uit je hand. Je leest de tekst voor, vertelt wat er op het plaatje staat, en geeft de kaart aan één van de andere spelers. Je zegt erbij: Je krijgt van mij deze kaart omdat ik vind jij... en dan zeg je iets aardigs over de ander. Maak duidelijk waarom je vindt dat deze kaart bij deze persoon past.
2. Wil je de kaart hebben, dan zeg je 'Dank je wel' en mag je de kaart voor je neerleggen. Vind je dat de kaart niet bij je past, dan gaat de kaart onderop de stapel.

3. Degene die aan de beurt was pakt een nieuwe kaart. Hierna is de volgende speler aan de beurt.

De clown en de dromer

1. Ook deze twee kaarten mag je aan een andere speler geven.
2. Als je de clown-kaart speelt, word je zelf de clown. Je staat op van je stoel en brengt de kaart op een grappige manier naar iemand die nog geen vier kaarten heeft. De clown komt bij zijn of haar kaarten te liggen.
3. Speel je de dromer, dan loop je zo stil mogelijk naar degene aan wie je de kaart wilt geven. Met een sierlijk gebaar overhandig je de kaart.
4. Als je vindt dat de clown of de dromer bij je past, kan hij als één van de vier kaarten tellen. Maar je mag hem ook, als je aan de beurt bent, naar iemand anders brengen.

Einde van het spel

Als elke speler vier kaarten voor zich heeft liggen, is het spel afgelopen.

Variatie

Als je een kaart heel goed bij jezelf vindt passen, mag je er ook voor kiezen om een kaart aan jezelf te geven. Vertel waarom je vindt dat die kaart bij je hoort.

Krachtkaarten

Leg de kaarten met de afbeelding naar beneden in een schaal of mandje. Bij verschillende gelegenheden kan een kaartje getrokken worden, bijvoorbeeld:

- *Als bron van kracht:* Zet het mandje of de schaal op een vaste plek, zodat de kinderen zelf een kaart kunnen trekken als ze dat willen.
- *Als tussendoortje:* De kinderen trekken een kaart en geven deze aan iemand bij wie ze deze kaart vinden passen.
- *Als ijsbreker bij een gespannen sfeer of na een ruzie:* Elk kind mag een kaart trekken en voorlezen. Vervolgens vertellen ze iets wat ze leuk vonden aan vandaag.
- *Als rollenspel:* Iedereen trekt een kaart en wordt die kaart voor de rest van de dag. Heb je bijvoorbeeld de kaart 'Doe je mee?' getrokken, dan nodig jij vandaag andere kinderen uit om mee te doen. Begeleid de kinderen om te verzinnen hoe ze de kaart kunnen 'zijn'.

Zie de volgende pagina voor meer tips om krachtkaarten op school te gebruiken!

Krachtskaarten op school

Naast de algemene tips op de vorige pagina, kunnen scholen de kaarten op meer manieren gebruiken:

- *Als weekopening:* Op maandagochtend trekt ieder kind een kaart voor die dag of die week.
- *Als thema van de week:* Laat een kind een kaart trekken (of kies er zelf één uit) en vergroot hem op de kleurenkopieermachine. Hang de uitvergrote kaart op in de klas en verwijst naar de uitspraak als die van toepassing is.
- *In een kringgesprek:* De kinderen trekken om beurten een kaart en vertellen wat erop staat. Gaan de afbeelding en de tekst over jou of juist niet?
- *In een teamvergadering:* Neem het mandje met kaarten mee en vraag elke collega als opening een kaart te trekken en erbij te vertellen hoe die kaart op dit moment met zijn of haar werk te maken heeft.

8 kaarten kunnen, met de afbeelding naar beneden, in een waaier neergelegd worden waardoor een grote spiraal met de 8 kleuren ontstaat (zie de voorkant van dit boekje). Ter voorbereiding op spelvormen 1, 3 en 6 en natuurlijk bij het gebruik als krachtskaarten!

Colofon

Oorspronkelijk idee en kaartteksten:

Margrete Stoute (Stichting De Kracht van 8).

Spelontwikkeling: *Anne Mijke van Harten* (Earth Games) en *Steven Michiel Rijdsdijk* (Sunny Games).

De spellen 'Zoek de tweetallen' en 'Stille Kracht' zijn bewerkingen van 'Memory' en 'Silent Fours' van *Jim Deacove*, Family Pastimes, Canada. Deze spellen zijn te vinden in de boekjes 'Co-op Games Manual' (1990) en 'Co-op Parlor Games' (1997).

Tekeningen: *Irenne Olmer* (He-artworks) met medewerking van *Agina Glas*.

Vormgeving: *Jeroen van Dijk* (2DSign), *Irma ter Weele* en *Herbert de Jong* (TheSign Creative Communication), *Jorn Mols* (Houseofconcepts), *Thirza Peppelenbos* (Triple A Design), *Steven Michiel Rijdsdijk* (Sunny Games).

Productie: *Nederlandse Spellen Fabriek*.

Uitgever: *Sunny Games*.

Met dank aan kinderen van *BS Aloysiuspoort* en *Aventurijn* (Loenen Gld) en van *BS De Enk* (Eerbeek) voor testspelen en meedenken.

Speelervaringen en suggesties zijn altijd welkom!
Stuur een e-mail naar info@sunnygames.nl
of bel 072-5747825 (072-kristal).

Overzicht van de spelvormen

	naam	geschikt vanaf	aantal spelers	speelduur circa	blz
1	De clown en de dromer	4 jaar	2 - 12	10 min	4
2	Zoek de tweetallen	4 jaar	1 - 12	10 min	6
3	Dit hoort bij mij	5 jaar	3 - 8	10 min	9
4	Kracht verzamelen	6 jaar	2 - 5	20 min	11
5	Krachtig wis en waarachtig	7 jaar	2 - 10	10 min	14
6	Verborgene kracht	8 jaar	14 - 42	30 min	18
7	Stille kracht	9 jaar	4 - 8	20 min	24
8	Dit is mijn kracht	9 jaar	2 - 8	30 min	27
	Krachtkaarten	4 jaar	-	-	29

www.dekrachtvan8.nl
www.earthgames.nl
www.sunnygames.nl