

**POENS.NL**

# Onomatopeespel

**Algemene speluitleg**

# Onomatopee

## Het auditief beeld als expressief coachingsinstrument

Jezelf beter leren kennen, de ander beter leren kennen, beter zicht krijgen op het samenwerken, beter zicht krijgen op je eigen functioneren en het functioneren van een team en meer onderlinge betrokkenheid creëren. Met dit spel, waarbij de onomatopee het originele uitgangspunt is, kun je het allemaal bereiken.

Onomatopeeën zijn stijlfiguren welke acties, gebeurtenissen, gevoelens en gedachten uitbeelden. Dit gaat gepaard met de uitstraling van geluid, zonder dat het daadwerkelijk geluid maakt. Die maak je er zelf bij. Kortom, het spel waarbij het auditieve beeld fungeert als expressief coaching instrument.

Het spel bevat 90 kaarten, waarvan 65 onomatopee vraagkaarten, 5 hadsekidee kaarten en 20 wauw-kaarten.

Dit document geeft een algemene speluitleg en vier varianten waarop je het spel kunt spelen. De eerste drie zijn gericht op reflectie, de vierde variant legt de nadruk op teamfeedback.

*Jeroen Knevel*

*Ontwerp en uitgave: Jeroen Knevel, 2012*

*Contact: [jeroenknevel@hotmail.com](mailto:jeroenknevel@hotmail.com), [www.poens.nl](http://www.poens.nl)*

*Eerste oplage 2012: 50 exemplaren, tweede oplage 2013: 100 exemplaren*

# Onomatopee

Het auditief beeld als expressief coachingsinstrument. Het spel is te gebruiken voor individuele coaching, teamcoaching, intervisie en supervisie, en is bovendien geschikt voor de eigen vrienden- en kennissenkring. Binnen het onderwijs is het spel ontwikkeld voor studenten aan het middelbaar- en hoger beroepsonderwijs. Het spel heeft hier het hoofddoel studenten op een laagdrempelige en speelse manier te ondersteunen in het oefenen en vaardig worden in reflecteren.

Binnen instellingen en bedrijven is het spel ontwikkeld voor werknemers en teamleiders. Hoofddoelen hierbij zijn het boven water krijgen van zelfinzicht in eigen functioneren en loopbaanwensen. In teamverband helpt dit spel het samenwerken bespreekbaar te maken en tot afspraken te komen die verandering in de samenwerking bewerkstelligen.

Binnen de eigen vrienden- en kennissenkring is het spel geschikt om op een anders dan gewoonlijke, vaak verrassende manier met elkaar in gesprek te gaan. Op een leuke manier leer je elkaar een stukje beter kennen. Maar je leert ook jezelf een stukje beter kennen dankzij je vrienden en kennissen.

## Speelwijze

Het onomatopeespel kent verschillende varianten. Je kunt het individueel spelen, in duo's, in kleine groepen en in teams van ongeveer 10 personen. Speel het spel bij voorkeur met maximaal 6 personen.

-Leg de stapel onomatopee vraagkaarten met de stijlfiguur naar boven op een stapel in het midden.

-Verdeel de hadsekidee kaarten over alle spelers. Zorg ervoor dat iedereen er evenveel heeft. Lukt dat niet, dan berg je de overgebleven kaarten op in de speeldoos.

-Verdeel de Wauw kaarten over alle spelers. Zorg ervoor dat iedereen er evenveel heeft. Lukt dat niet, berg dan de overgebleven kaarten op in de speeldoos.

-Bepaal welke spelvariant je speelt en wie er begint. Vervolgens speel je met de klok mee en komt iedereen beurtelings aan bod.

-Bepaal vooraf hoeveel tijd je wilt besteden aan het spel of bepaal hoeveel ronden je wilt spelen. Indicatie: per beurt moet je rekenen op 5 tot 20 minuten. Tijdsduur hangt mede af van de reflectievaardigheid van en de kwaliteit van gestelde vragen door de deelnemers.

-Je bent aan de beurt; je trekt willekeurig een Onomatopee vraagkaart (pak niet de bovenste kaart). Je spreekt de onomatopee uit en leest de vraag op achterzijde hardop voor zodat de medespelers de vraag goed kunnen horen. Je beslist meteen of je met deze vraag doorgaat - dat wil zeggen of je deze gaat beantwoorden - of niet. Zo niet, dan leg je deze weg in de speeldoos en je levert tevens een Hadsekidee kaart in - ook in de speeldoos. Je hebt zodoende een vraag afgekocht. Dat mag je doen zolang je over dergelijke hadsekidee kaarten beschikt. Wanneer ze op zijn, kan je niet meer afkopen en dien je elke vraag die je treft te beantwoorden. Wanneer je een vraag afkoopt, pak je in dezelfde beurt een andere kaart. Niet meer willekeurig, maar nu de bovenste op de stapel.

-Je beantwoordt de vraag volgens de gekozen spelvariant. Wanneer je de vraag hebt beantwoord mogen je medespelers je zoveel wauw kaarten geven als zij willen met het maximum van wat ze bezitten. Dat hoeft echter niet. Elke medespeler geeft een toelichting bij de reden waarom ze jou geen, 1 of meerdere wauw kaarten overhandigen. Die toelichting wordt gegeven volgens de feedbackregels. Op jouw beurt mag jij hierop reageren evenzeer volgens de feedbackregels.

-Je mag de wauw kaarten zichtbaar op tafel houden. Je mag ze ook niet zichtbaar voor de anderen beheren. Dit laatste geeft een wat meer competitief karakter aan het spel. Spreek van tevoren af of je dit met elkaar wilt.

-De volgende speler is nu aan de beurt.

Aan het eind van het spel, hetzij na de vooraf met elkaar afgesproken tijdsduur, hetzij na 1 of meerdere speelronden, kan je kijken wie de Hadsekidee kaarten nog in bezit heeft en hoeveel Wauw kaarten ieder in bezit heeft. Het zegt niet wie de winnaar is, want die is er in dit spel in principe niet. Wel kan je iets zeggen over de souplesse in het spreken over jezelf en de transparantie die je aan anderen over jezelf toont. Bij een hoge lenigheid in het spreken over jezelf en veel openheid over jezelf die je aan de anderen laat blijken, zal je relatief veel Wauw kaarten hebben en al je Hadsekidee kaarten nog in bezit hebben. Belangrijkst is vooral de ontvangen feedback die iets zegt over je mate van bekwaamheid in reflecteren en participatie in het spel. Aldus dienen de Wauw kaarten in dit spel als smeerolie en de Hadsekidee kaarten als rem voor het stoplicht die jezelf op rood zet. De kaarten fungeren niet als scorekaarten.

# Feedbackregels

In het Onomatopeespel draait het om een goed gesprek, reflectie en feedback. Om dat in goede banen te leiden is per spelvariant een reflectiemodel aangereikt. Daarnaast verhoog je het spelrendement en spelplezier door feedbackregels aan te houden.

- 1) De ik-boodschap. Spreek altijd vanuit jezelf, zoals jijzelf de ander ervaart, niet zoals de ander volgens jou is. Een ik-boodschap klinkt dat als: 'Welk gedrag zie ik bij jou?' 'Wat voor effect heeft dat op mij?' en 'Wat voel ik daarbij?'
- 2) Wees concreet en beschrijf het gedrag specifiek.
- 3) Luister en vat samen. Vraag naar achtergronden, val de ander niet in de rede, neem rust en blijf kalm bij het geven en ontvangen van feedback. Haal nooit je gelijk.
- 4) Laat de ander reageren. Reageren kan door de verkregen feedback te aanvaarden (ik begrijp het), naast je neer te leggen (ik voel me niet aangesproken) of door het mee te nemen (ik denk er over na, ik zal erop letten).