**Telekinese – introductie**

Dit spel is ontworpen door [Hildo Bijl](http://www.hildobijl.com/). Hij valt onder de [Creative Commons](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license. Voor meer details, alsook updates van het spel, zie de [Telekinese](http://localhost/Hildo/Telekinesis.php) webpagina.

**Voorbereiding**

Maak groepen van acht spelers. Elke groep kan ook enkele toeschouwers hebben. Voor elke groep moet je een tas met de volgende inhoud klaarmaken.

* Vier papieren (eet-)borden, genummerd 1 t/m 4. (Als je ze over hebt, kun je ook oude stenen borden gebruiken, maar besef dan wel dat in ronde 3 één van die borden zal sneuvelen. )
* Acht vellen papier, genummerd 1 t/m 8. (Print het bestand TelekineseNummers.docx.)
* Acht pennen. (Elk soort pen voldoet.)
* Acht potloden. (Elke soort potlood voldoet. Onthou dat er in ronde 3 een potlood zal sterven.)
* Acht stiften: vier zwarte, twee blauwe en twee rode. (Je kunt deze kopen bij elke kantoorwinkel. Denk aan de Bruna, de Hema of iets soortgelijks.)
* Drie enveloppen, één per ronde. Elke envelop moet de spelersinstructies van die ronde bevatten, en ook een vel toeschouwersinstructies per toeschouwer.

Het is belangrijk dat elke tas precies de juiste inhoud heeft. Wees dus zorgvuldig in je voorbereidingen.

**Instructies**

*Deze instructies kunnen aan de spelers verteld worden bij aanvang van de workshop.*

Welkom bij telekinese. Weet iedereen wat telekinese inhoudt? [Korte discussie.] Telekinese komt neer op het bewegen van objecten zonder ze aan te raken. Het is als het bewegen ervan met gebaren. En dat is wat wij gaan doen.

Voor je ligt een tas met voorwerpen. Erin zitten pennen [hou de bijbehorende objecten omhoog], potloden, stiften in de kleuren zwart, blauw en rood, papieren vellen en papieren borden. Met deze voorwerpen gaan jullie een soort kunstwerk maken. Maar dat is niet zo makkelijk als het klinkt, en wel om drie redenen.

1. Ten eerste mag je alleen bepaalde voorwerpen aanraken. Het kan bijvoorbeeld gebeuren dat je alleen pennen aan mag raken. Je mag dan uiteraard geen andere voorwerpen aanraken.
2. Ten tweede moet jullie kunstwerk aan verschillende eisen voldoen. Maar ieder van jullie weet maar één van die eisen. Een voorbeeld kan zijn dat alle borden met hun nummer naar boven gericht moeten liggen.
3. Ten derde is er nog de reden waarom dit spel telekinese heet. Praten is niet toegestaan. Ook elke andere vorm van communiceren met woorden of geluiden mag niet. In plaats daarvan moet je gebaren en lichaamstaal gebruiken om te communiceren.

In je tas vind je drie enveloppen. Binnenkort zul je de envelop met “ronde 1” erop openen. In deze envelop vind je acht papieren strookjes. Dit zijn de instructies voor de spelers. Ze vertellen je welke voorwerpen je aan mag raken en wat jouw kunstwerkeis is. Elke speler krijgt er één, en je mag deze niet aan elkaar laten zien.

Als je in een groep zit met meer dan acht spelers, dan zijn de overgebleven mensen de toeschouwers. In de envelop vind je ook een vel papier met instructies voor toeschouwers. Natuurlijk kun je elke ronde weer andere toeschouwers hebben.

Oh, er zijn drie ronden. Je hebt 45 minuten om ze allemaal af te maken. Als je een ronde af hebt, check dan bij de organisatie of het klopt. Vervolgens stop je alle instructies weer terug in de bijbehorende envelop, open je de volgende envelop en begin je aan de volgende ronde. De eerste ronde is simpel, de tweede is lastig en de derde is extreem moeilijk. Je hebt daar erg goede samenwerking bij nodig.

Is dit allemaal duidelijk? In dat geval mag je nu de eerste envelop open maken en begint het spel, wat betekent dat ik het hier volledig stil wil hebben.

**Instructies voor spelleiders**

Indien goed voorbereid, loopt dit spel vanzelf. Er zijn wel een paar dingen die je kunt doen.

Als groepen druk bezig met een ronde zijn, kun je kijken naar hoe ze dat doen. Als iemand een voorwerp aanraakt dat hij/zij niet aan mag raken, geef dit dan aan met een soort foutmeldingsgeluid en leg uit wat er aan de hand is. Dit opmerken is alleen erg lastig, zelfs met het spiekbriefje voor spelleiders, en vaak weten spelers zelf beter dat ze in de fout gegaan zijn dan jij, dus dit zal niet vaak gebeuren.

Wat belangrijker is, is als groepen denken klaar te zijn met een ronde. Je moet een snelle controle doen of alles goed is, wat meestal op neer komt op vragen, “Zijn er nog voorwerpen over?” Zo ja, dan klopt er iets niet. Zoek uit welke speler de mist in is gegaan en vertel de groep, “Speler X moet nog eens naar zijn/haar eis kijken.” Laat ze het vervolgens zelf uitzoeken.

Als spelers een ronde goed afgesloten hebben, kun je ze vertellen om hun instructies op te ruimen. Ze kunnen vervolgens kort met elkaar overleggen hoe ze het tijdens de volgende ronde beter kunnen doen. De volgende ronde zal immers een stuk moeilijker zijn, en ze hebben er dus een goed plan voor nodig. Hierna kunnen ze de volgende envelop openen.

Als een groep klaar is voordat de tijd op is, dan kunnen ze bij de andere groepen gaan kijken. Zorg wel dat ze in de buurt blijven, voor bij de evaluatie.

**Andere groepsgroottes**

Bij elke ronde zijn er acht spelers nodig. Dit is dus de ideale groepsgrootte. Met negen of tien spelers per groep kan er elke ronde één of twee toeschouwers zijn. (Hiervoor zijn de toeschouwersinstructies.) Dit werkt allemaal prima.

Het wordt lastiger als je spelers tekort hebt. Bij zeven spelers zal één van de spelers een dubbelrol hebben. Hij of zij krijgt twee instructiebriefjes en mag dus meer objecten aanraken. Het is wel handig om de juiste kaartjes te combineren, om niet te veel voordeel te geven. Voor ronde 1: combineer A en F. Voor ronde 2: combineer B en F. Voor ronde 3: combineer B en H.

Indien je zes spelers hebt haal je hetzelfde trucje uit met een andere speler. Hij/zij krijgt dan ook twee kaartjes. Voor ronde 1: combineer C en G. Voor ronde 2: combiner C en D. Voor ronde 3: combineer F en G. Hiermee voorkom je dat deze spelers hun eigen kunstwerkeis direct uit kunnen voeren.

**Spelevaluatie**

Aan het einde kun je het spel evalueren. Dit is waarschijnlijk het meest educatieve deel van het spel, dus als het doel is om iets te leren, dan moet je dit zeker doen.

Het idee is dat er in een team altijd een gemeenschappelijk doel is. Echter, iedereen in het team heeft andere vaardigheden (uitgebeeld door wat je aan mag raken) en ook andere kennis over hoe dat doel het best bereikt kan worden (uitgebeeld door je eigen kunstwerkeis). Hierdoor is het vaak nodig om andere mensen dingen te laten doen. Maar hierdoor moeten er wel een paar regels in het team zijn.

De vraag voor de groep is dan ook, wat voor regels hebben zij gebruikt bij het spel? Er kunnen verschillende antwoorden zijn. De volgende antwoorden zijn veel voorkomende voorbeelden.

* Je moet duidelijk maken wat je precies aan mag raken: wat je kunt doen.
* We moeten naar iedereen luisteren. Niet alleen de persoon die het meest de aandacht trekt.
* Elk persoon moet voor zichzelf bepalen wanneer het het juiste moment is om de aandacht te trekken. Als eerste de aandacht trekken is lang niet altijd het beste.
* Er moet vertrouwen binnen het team zijn. Als je een teamgenoot een opdracht geeft, moet hij/zij niet te veel gedetailleerde vragen stellen, maar met vertrouwen de opdracht opvolgen.

Groepen kunnen ook met andere ideeën gekomen zijn.

Vervolgens kun je de groepen vragen om na te denken over de teams waar ze normaal, in hun dagelijks leven, mee te maken hebben. Hebben die teams deze regels die we net bedacht hebben? Zo niet, wat kan er aan gedaan worden om ervoor te zorgen dat dit beter wordt? (Hint: begin met telekinese spelen.)