

Spelregels

360 Stories is een spel zonder winnaar of verliezer. Een spel voor met z'n tweeën of voor een hele groep. Je speelt het een uurtje of een hele nacht... 360 Stories is een uitnodiging om bijna verdwenen herinneringen op te halen en samen allerlei verhalen uit te wisselen. Verhalen van heel vroeger, van nu of van daar tussenin. Banale verhalen of juist emotionele gebeurtenissen. Je houdt het lekker luchtig of je gaat heel diep: jij bepaalt welk verhaal je vertelt.



Bordspel

Het 360 Stories spelbord is opvouwbaar en in de doos gemakkelijk mee te nemen. Speel 360 Stories bij vrienden, op feestjes, tijdens een picknick of gewoon thuis. Zorg wel voor een vlakke ondergrond! De afbeeldingen en teksten op het bord vormen het onderwerp van jouw verhaal. Vertel spontaan over de eerste associatie die bij je opkomt. Help eventueel de verhalen op gang door elkaar aan te moedigen en door te vragen.

Pijl

De 360 Stories pijl geeft letterlijk richting aan je verhalen. De pijl draait rond en blijft stilstaan bij vier verhaallagen, rood, geel, groen en blauw. Voer de spanning op door de vier teksten hardop te noemen, neem even de tijd voordat je het spel laat kiezen voor een definitief verhaalonderwerp. Welk verhaal je uiteindelijk vertelt en in welke periode van je leven dit verhaal zich afspeelt, wordt bepaald door de twee dobbelstenen.

Dobbelsteen met kleur

De dobbelsteen met de gekleurde vlakken bepaalt welk verhaal je gaat vertellen, binnen de door de pijl aangegeven keuzemogelijkheden. De kleuren van de dobbelsteen corresponderen met een verhaallaag op het bord. De dobbelsteen heeft ook een wit en een zwart vlak, gooi je wit dan mag je zelf je kleur kiezen óf nog een keer gooien, bij zwart bepaal je ook zelf je kleur maar mag je, als je dat wilt, de vertelbeurt ook aan iemand anders geven...

Dobbelsteen met stippen

De gewone dobbelsteen bepaalt over welke fase in je leven je verhaal moet gaan. Ben je bijvoorbeeld uitgekomen op het onderwerp 'geluk' dan bepaal je met je worp binnen welke leeftijdsgrenzen jouw verhaal over geluk moet gaan. Sommige begrippen zijn misschien wel eens lastig. Ben je bijvoorbeeld 70 jaar en moet je vertellen over 'internet' in de eerste periode van je leven, dan heb je een uitdaging! Vertel dan dat er toen nog geen internet was, maar hoe werken en communiceren ging voordat de wereld online was.

Leeftijdtabel

Bij het spel zit een leeftijdtabel zodat je snel kunt zien in welke periode jouw verhaal zich afspeelt. Iedere leeftijd is verdeeld in zes perioden, de zes mogelijkheden die je met de dobbelsteen bepaalt. Gooi je een één dan vertel je een verhaal uit de eerste periode van je leven, gooi je een zes dan kies je uit een achterliggende periode tot nu. De leeftijdtabel is een hulpmiddel om snel te zien hoe oud je ook alweer was in elk van de zes perioden.

SPELREGELS

360 Verhalen is een spel zonder winnaar of verliezer. Een spel voor met z'n tweeën of voor een hele groep. Je speelt het een uurtje of een hele nacht... 360 Verhalen is een uitnodiging om bijna verdwenen herinneringen op te halen en samen allerlei verhalen uit te wisselen. Verhalen van heel vroeger, van nu of van daar tussenin. Banale verhalen of juist emotionele gebeurtenissen. Je houdt het lekker luchtig of je gaat heel diep: jij bepaalt welk verhaal je vertelt.



BORDSPEL

Het 360 Verhalen spelbord is opvouwbaar en in de doos gemakkelijk mee te nemen. Speel 360 Verhalen bij vrienden, op feestjes, tijdens een piknick of gewoon thuis. Zorg wel voor een vlakke ondergrond! **De afbeeldingen en teksten op het bord vormen het onderwerp van jouw verhaal.** Vertel spontaan over de eerste associatie die bij je opkomt. Help eventueel de verhalen op gang door elkaar aan te moedigen en door te vragen.



PIJL

De 360 Verhalen pijl geeft letterlijk richting aan je verhalen. De pijl draait rond en blijft stilstaan bij vier verhaallagen, rood, geel, groen en blauw. Voer de spanning op door de vier teksten hardop te noemen, neem even de tijd voordat je het spel laat kiezen voor een definitief verhaalonderwerp. Welk verhaal je uiteindelijk vertelt en in welke periode van je leven dit verhaal zich afspeelt, wordt bepaald door de twee dobbelstenen.



DOBBELSTEEN MET KLEUREN

De dobbelsteen met de gekleurde vlakken bepaalt welk verhaal je gaat vertellen, binnen de door de pijl aangegeven keuzemogelijkheden. De kleuren van de dobbelsteen corresponderen met een verhaallaag op het bord. De dobbelsteen heeft ook een wit en een zwart vlak, gooi je wit dan mag je zelf je kleur kiezen of nog een keer gooien, bij zwart bepaal je ook zelf je kleur maar mag je, als je dat wilt, de vertelbeurt ook aan iemand anders geven.



DOBBELSTEEN MET STIPPEN

De gewone dobbelsteen bepaalt over welke fase in je leven je verhaal moet gaan. Ben je bijvoorbeeld uitgekomen op het onderwerp 'geluk' dan bepaal je met je worp binnen welke leeftijdsgrenzen jouw verhaal over geluk moet gaan.

Sommige begrippen zijn misschien wel eens lastig. Ben je bijvoorbeeld 70 jaar en moet je vertellen over 'internet' in de eerste periode van je leven, dan heb je een uitdaging! Vertel dan dat er toen nog geen internet was, maar hoe werken en communiceren ging voordat de wereld online was.



LEEFTIJDtabel

Bij het spel zit een leeftijdtabel zodat je snel kunt zien in welke periode jouw verhaal zich afspeelt. Iedere leeftijd is verdeeld in zes perioden, de zes mogelijkheden die je met de dobbelsteen bepaalt. Gooi je een één dan vertel je een verhaal uit de eerste periode van je leven, gooi je een zes dan kies je uit een achterliggende periode tot nu. De leeftijdtabel is een hulpmiddel om snel te zien hoe oud je ook alweer was in elk van de zes perioden.

Share your stories.

Een goed verhaal, een écht verhaal, inspireert. Mensen die elkaars verhalen horen, begrijpen elkaar beter. En al vertellend begrijp je vaak ook jezelf beter. Dus durf, speel 360 Verhalen en vertel je verhalen ook aan anderen. Je kunt een kort stukje, een foto of een filmpje delen via www.360verhalen.nl of de facebookpagina 360verhalen. **Verhalen verrijken de wereld.**

**GOOI DE DOBBELSTEEN * KIES DE LEEFTIJD HET DICHTST BIJ JE EIGEN LEEFTIJD
KIJK IN DE TABEL OM TE BEPALEN IN WELKE PERIODE VAN JE LEVEN HET VERHAAL ZICH AFSPPELT**

Voorbeeld tabel: Je gooit 6 en jouw leeftijd is 32 (bij benadering 30 in de tabel)
dan wordt het een verhaal uit de periode 20 t/m 25 jaar van jouw leven.

JOUW LEEFTIJD BIJ BENADERING >		10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	PERIODE IN JE LEVEN >
JOUW WORP ▼	1	0-2	0-3	0-3	0-4	0-5	0-6	0-7	0-8	0-8	0-9	
2	2-3	3-5	3-7	4-8	5-10	6-12	7-13	8-15	8-17	9-18		
3	3-5	5-8	7-10	8-13	10-15	12-18	13-20	15-23	17-25	18-28		
4	5-7	8-10	10-13	13-17	15-20	18-23	20-27	23-30	25-33	28-37		
5	7-8	10-13	13-17	17-21	20-25	23-29	27-33	30-38	33-42	37-46		
6	8-nu	13-nu	17-nu	21-nu	25-nu	29-nu	33-nu	38-nu	42-nu	46-nu		