



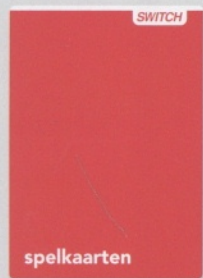
Wat is Switch voor een spel en wat is het doel van het spel?

De naam zegt het al: Switch is bij elke beurt weer een geheel ander spel. Om de paar minuten verandert het spel in een totaal ander spel. Alle spelrondes zijn kort.

Het doel van Switch is – naast een gezellig tijdverdrijf – om ‘mee te bewegen’ met het spel, ja te zeggen tegen elke verandering en... de beste te worden door zo veel mogelijk sterren te verwerven. Ondertussen leer je ook nog een paar ‘omdenkenskills’, hopen wij.

Hoe speel je Switch?

Verzamel een groep van 4 tot 8 spelers en ga om een tafel zitten. Zorg dat je naast het spel ook penne, papier en een timer (bijvoorbeeld op een telefoon) bij de hand hebt.



spelkaarten

deze leg je gedekt in het midden van de tafel



cijferkaarten

4 kleuren, elk 10 cijfers



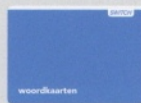
sterkaarten

met deze win je



ja/neekaarten

die met de ja of nee erop (duh)



woordkaarten

die met de woorden erop

Hoe gaat een beurt?

De spelers zijn met de klok mee aan de beurt. Als je aan de beurt bent, ben je de **switcher**. Je pakt de bovenste spelkaart van de stapel en leest deze hardop voor. Elke kaart is een (kort) spel. Hoe het spel precies werkt en wat je nodig hebt voor dat spel staat allemaal op de kaart.

Achterdehandjes

Tussen de spelkaarten zitten ook kaarten die ‘Achterdehandjes’ heten. Die zijn (dus) om achter de hand te houden door de speler die de kaart trekt. Ben je aan de beurt en pak je zo’n kaart, dan mag je ‘m lezen (maar niet aan de andere spelers laten zien!) en leg je hem gedekt voor je neer. Je kunt ‘m meteen, maar ook op een later moment inzetten, dat staat op de kaart. Daarna mag je uiteraard gewoon een spelkaart omdraaien.



Hoe win je Switch?

Elk spelletje heeft 1 of meerdere winnaars. Op de kaart staat hoe je kunt winnen. Als je wint, heb je een ster verdiend, die mag je van de stapel pakken en voor je neerleggen. Als je 5 sterren hebt bemachtigd, mag je die omruilen met een 5-sterrenkaart. Degene die aan het eind van het spelen van Switch de meeste sterren heeft weten te bemachtigen, is de winnaar.





Hoe lang speel je door?

Als je kort wilt spelen en je hebt weer eens te weinig tijd omdat iedereen zo nodig ergens anders heen moet, dan speel je totdat iedereen aan tafel 1 keer aan de beurt is geweest met een spelkaart trekken. Als je langer wilt spelen (en dat begrijpen we maar al te goed), dan doe je 2 of meer rondjes, of totdat het bier of de spelkaarten op zijn of zo. Zie maar.

EASY

Je speelt totdat iedereen aan tafel **1 keer** aan de beurt is geweest met een spelkaart trekken.

▶ NORMAL

Je speelt totdat iedereen aan tafel **2 keer** aan de beurt is geweest met een spelkaart trekken.

HARD

Je speelt **alle** kaarten.
Voor de echte diehards onder ons.

Dit moet je nog weten

Op de spelkaarten worden allerlei termen gebruikt waarvan het wel even handig is als je weet wat we ermee bedoelen. Hier komen ze:

Switcher: daarmee bedoelen we degene die aan de beurt is en de spelkaart heeft getrokken.

Met de klok mee: de volgorde van beurten is in dit geval zoals de wijzers van de klok draaien. De volgende speler is dus de speler links van je. Staat het er niet bij, dan mag je zelf de volgorde van de beurten in het spelletje bepalen.

Zet een timer: er is altijd wel iemand met een telefoon aan tafel, toch? Anders gebruik je een stopwatch en als je echt onder een steen leeft of een elektrosvrij spelweekend op de hei hebt, gebruik je een zandloper uit de spellenbox van je vakantiebungalow.

Stemmen: als er staat 'de spelers stemmen wie de winnaar is', dan tel je met elkaar tot 3 en op 3 wijzen jullie allemaal tegelijk de winnaar aan. Zo simpel is het. Bij Switch mag je alleen nooit op jezelf stemmen.
Af zijn: hiermee bedoelen we dat je de rest van het spelletje niet meer mee mag doen. Too bad.

Punten: bij sommige spellen moet je tussendoor punten tellen. Dat kun je gewoon op een papiertje bijhouden met elkaar. Of op een telefoon. Wat jij wilt. Vogel maar lekker met elkaar uit hoe je dat wilt doen.

Wat te doen bij een gelijkspel? Simpel: die spelers krijgen allen een ster. Sommige spellen lenen zich ervoor om nog een ronde te doen. In dat geval: zeker doen. Eén winnaar is toch leuker dan twee, nietwaar?

Tip Soms lijkt een spel misschien wat ingewikkeld door de vele stappen die worden uitgelegd. Voer dan gewoon een voor een de stappen op de kaart uit, dan merk je vanzelf hoe het gaat. Je hoeft niet alles in één keer te onthouden. Je kunt natuurlijk ook eerst een oefenrondje spelen.





Ja-maar... wat als er geen regels zijn?

Natuurlijk komt het weleens voor dat er iets gebeurt in een spel waarvoor geen regels op de kaart staan. Dat kan ook niet, want daarvoor is de kaart veel te klein. In dat geval: bedenk even zelf welke regels jullie willen hanteren. Dat kunnen jullie. Voel jullie vrij om ook ónze regels te veranderen als jullie het daar samen over eens zijn. Het gaat tenslotte om het spel, niet om de regels.

Maar wat heeft dit allemaal met omdenken te maken?

Mocht je nog niet weten wat omdenken is: omdenken is een manier van denken waarbij je van een probleem een mogelijkheid maakt. In plaats van het probleem weg te werken of op te lossen, gebruik je als het ware de energie die in het probleem zit om er iets nieuws van te maken. Wat is een probleem precies voor ding? We denken dat het probleem altijd 'de ander' is. Of 'het weer'. Of 'het virus'. Maar bij nadere beschouwing is een probleem altijd een tegenstelling tussen feiten en verwachtingen. Denk maar even met ons mee.

Als je een popconcert bezoekt, is regen een probleem. Maar als je boer bent en het is wekenlang droog geweest, dan is regen juist een zegen.

Wat betekent regen dus? Helemaal niks. Regen is slechts een feit. Een gegeven. Regen wordt pas een probleem als wij verwachten dat het droog is. Kortom, een probleem is altijd een tegenstelling tussen een feit en een daaraan tegengestelde verwachting. Tussen wat-is en wat-zou-moeten-zijn. Om een probleem om te kunnen denken, moet je dus bereid zijn om

zowel de feiten als je verwachting te onderzoeken. Dat lijkt makkelijk, maar geloof ons, in de praktijk is het supermoeilijk. Je moet namelijk beschikken over ogenschijnlijk tegengestelde vaardigheden als bijvoorbeeld logisch denken en creativiteit. Met dit spel train je vaardigheden (wij noemen ze skills) die je nodig hebt als je wilt gaan omdenken. We onderscheiden 4 categorieën:

I	D	C	H
Impro	Denken	Creativiteit	Handelen
flexibiliteit, meebewegen, ja zeggen, improviseren	de feiten zien, logisch redeneren, aannames herkennen	out of the box, combineren, nieuwe dingen bedenken	doen, kijken, luisteren, voelen, snel handelen

Op elke spelkaart staan onderaan icoontjes die verwijzen naar de verschillende skills, zodat je in één oogopslag kunt zien wat je met dit spel (vooral) kunt oefenen.

Mocht je Switch voor een bepaald doel willen gebruiken en niet alleen maar 'in het wilde weg' willen spelen, dan kun je een selectie van de spelkaarten spelen. Als je bijvoorbeeld met je collega's je creativiteit wilt vergroten, selecteer dan de spelkaarten met het betreffende icoontje en speel die spelletjes.

Ideeën

Het kan natuurlijk goed zijn dat jullie tijdens het spelen van Switch op nieuwe ideeën komen. Ideeën over de regels, de kaarten, nieuwe spelletjes: daar zijn we erg nieuwsgierig naar. Heb je een leuk idee of een opmerking: mail het ons! Dat kan naar switch@omdenken.nl.





Wil je meer weten over Omdenken?

Op onze website www.omdenken.nl vind je boeken om verder te lezen over wat omdenken is, maar ook scheurkalenders, agenda's en allemaal andere leuke dingen voor de heb. Of de geef, natuurlijk. Of de krijg. Er staan trouwens ook duizenden verhalen en voorbeelden van omdenken op onze website. Laat je inspireren, veel plezier!

© 2020 Ja-maar B.V., Utrecht

© 2020 A.W. Bruna Uitgevers B.V., Amsterdam

Spelontwerp

Jan Gunster, Annemargreet Dwarshuis

Grafisch ontwerp en illustraties

Jan Gunster

Tekst en redactie

Annemargreet Dwarshuis

Met dank aan:

Djimo, Mady voor spelideeën, **Ank** voor het meedenken over de speluitleg, **Mady** voor het organiseren van alle tests, **Johannette, Jeroen, Bibeche, Nelleke, Berthold, Sabine, Jochem, Beer, Michaël, Rogier, Douwe, Vera, Daan, Joppe, Arthur, Remco, Erwin, Joep, Felix, Jelle, Tes, Remco, Michiel, Timothy, Peter, Eva, Sander, Denise, Marc, Mark, Mark en Marco, Evelien, Jules, Stijn, Daniel, Tessel, Door, Bryce, Marjon, Heleen, Alexander, Jasper, Anandi, Jitka, Lotte, Elmy, Noor, Lot, Nikkie** voor het testen en alle waardevolle feedback.

