

Zo speel je Narratopia

Het Narratopia spel drijft op de levendige en verrassende kracht van **jouw eigen verhalen**! Het spel werkt het beste met 3 tot 6 spelers en duurt ongeveer 30 tot 60 minuten.

Het spel klaarleggen

In de doos vind je 42 vraagkaarten, 42 verbindingskaarten, 150 ronde munten, een vierkante muntenbank, een rechthoekige muntenmat per speler en een blok verhaalformulieren. Schud de twee stapels kaarten. Sorteert de munten en leg ze op de muntenbank. Je hebt ook een pen of potlood nodig.

Geef iedere speler **vier vraagkaarten** en **vier verbindingskaarten**. Plaats de overige kaarten in pakstapels. Houd wat ruimte over voor de kaarten die gebruikt zijn.

De oudste of jongste speler begint. Iedere beurt heeft **drie stappen**, op de volgende manier:

Jouw beurt – 1. Een verhaal vertellen

Als het de eerste ronde van het spel is, begin dan met je iets te herinneren **dat jou gebeurd is**. Kijk terug naar de laatste weken of maanden. Wat heeft je recent verrast? Kun je je een hoogtepunt of dieptepunt herinneren? Vertel iedereen wat er gebeurde. (als je het spel wil spelen rondom een thema, dan is dit het moment om dat samen te beslissen).

Als het niet de eerste ronde van het spel is, kijk dan naar je verbindingskaarten en de titels van de verhalen die al op tafel liggen. **Vind een verbindingskaart die een verbinding maakt** tussen een verhaal dat al is verteld en een verhaal dat jij wilt vertellen. Je mag met *ieder* verhaal dat op tafel ligt verbinden, ook met je eigen verhalen. **Lees de verbindingskaart die je hebt gekozen hardop voor**. Waar de kaart een open plek heeft, mag je je eigen woorden gebruiken. (Sommige kaarten bevatten hints die je kunnen helpen iets te bedenken). **Vertel** het verhaal waar je aan dacht **aan de anderen**.

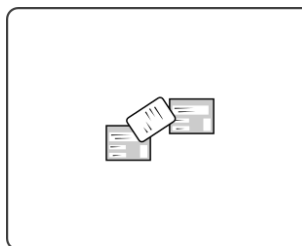
Als je klaar bent, geef het verhaal dan een titel, **schrijf de titel op een verhaalformulier** en leg het op de tafel. Als dit de eerste ronde van het spel is, leg het dan in het midden van de tafel. Is het niet de eerste ronde, gebruik dan je verbindingskaart om **je verhaal letterlijk te verbinden aan het verhaal dat je net vertelde, of dat iemand al verteld heeft**. (Zie illustratie)

Pak tenslotte een nieuwe verbindingskaart zodat je er altijd vier hebt.

Jouw beurt – 2. Vragen beantwoorden over jouw verhaal

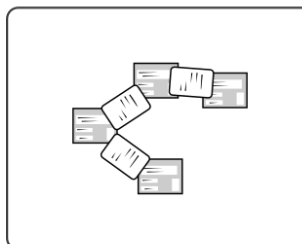
Vervolgens moet **iedereen behalve jijzelf** (in willekeurige volgorde) hun vraagkaarten gebruiken om **jou een vraag te stellen** over het verhaal dat je net vertelde. Luister naar de vragen die gesteld worden en beantwoord ze zoals jij wilt.

Voor de anderen: *Terwijl je naar het verhaal luistert, kijk naar je vraagkaarten en kies er een die je wilt gebruiken. Als het verhaal is afgelopen, als er een pauze is in het gesprek, lees dan jouw vraagkaart hardop voor. Waar de kaart een open plek heeft, mag je je eigen woorden gebruiken. Leg daarna die kaart weg en pak een nieuwe van de stapel (zo heb je er altijd vier).*



Jouw beurt – 3. Geven en nemen van munten

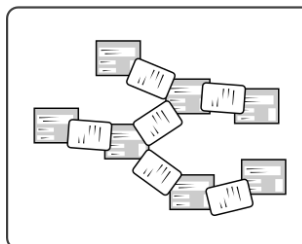
Iedere speler (inclusief jij, de verteller) kiest nu **een munt van de muntenbank** en geeft die aan een **andere speler**. Munten kunnen verwijzen naar verhalen, vragen, antwoorden of opmerkingen. Bewaar de munten op je muntenmat. Je beurt is nu over, en de beurt is aan de persoon links van jou.



Einde van het spel

Stop zodra iedereen **drie verhalen** heeft verteld.

Vergelijk nu je munten. Van welke soort munt heeft iedereen er het meest? Wie heeft de meeste gelijke munten? Wie gaf de beste informatie? Wie had diepe gedachten? Wie verraste iedereen?



Maak herinneringen

Je kunt de verhaalformulieren gebruiken om **een verzameling te maken** van het spel dat je net speelde. Vul de vertellers en de verbindingen er op in voordat je de formulieren weghaalt (als je dat al niet gedaan hebt). Maak op de achterkant van elk blaadje **wat aantekeningen** over het verhaal en het gesprek erover. **Beschrijf het spel** op een bijgesloten spelformulier. Je hebt nu een bundel herinneringen om te bewaren en jaren later van te genieten.

Narratopia en verhalen vertellen

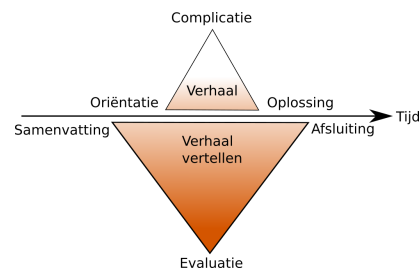
(Dit is extra informatie voor nieuwsgierigen. De spelinstructies staan op de andere zijde.)

Allerdaagse gesprekken hebben een **tik-tak** ritme: ik praat, jij praat, zij praat, hij praat. Wanneer iemand echter een verhaal vertelt, verandert het ritme omdat maar een persoon **de aandacht heeft**. Daarom is het vertellen van een verhaal een **privilege** (mensen luisteren) en een **risico** (omdat mensen dingen horen die ze misschien niet leuk vinden). We leren van jongeren af aan om het delen van verhalen te omringen met rituele communicatie om van het privilege te genieten en het risico te verkleinen.

De vorm van een verteld verhaal

De **vertelde gebeurtenissen** in ieder gedeeld verhaal herkennen we uit film-scenario's. In de **oriëntatie** worden de situatie en hoofdpersonen beschreven. In de **complicatie** ziet de protagonist (hoofdrolspeler) de uitdagingen onder ogen en reageert daarop. De **oplossing** maakt het verhaal compleet.

Eenvoudig, niet? Nou, het delen van ervaringen in een gesprek is ingewikkelder dan je zou denken. Tijdens het vertellen van een gebeurtenis onderhandel je over toestemming iets te vertellen en over de bereidheid om te luisteren.



De samenvatting: Hoe zit het met een verhaal?

Het vertelritueel begint met een **samenvatting**, een voorstel om een verhaal te vertellen. Mensen zeggen “Op een dag ...” Of “Mijn tante deed ...” en dan *wachten* ze om te zien of de mensen om hen heen luisteren. Als de anderen aandacht hebben, gaat de verhalenverteller verder.

Tijdens de samenvatting brengen mensen gewoonlijk snelle veranderingen in hun verhaal aan om het aan het gesprek aan te passen. Ze kunnen **formulerende zinnen** gebruiken (“Ik zal nooit het moment vergeten”), het verhaal **anders omkleden** (“Ik liet de hond uit – het was een grote hond – wij liepen samen”), belangrijke woorden **herhalen** (“het was een warme dag – zo’n warme dag”), **autoriteit** aanroepen (“Mijn baas vond het grappig”) of refereren aan een verhaal dat iemand anders eerder deelde (“Dat doet me denken aan ...”).

Als de spelers de lege stukken invullen, worden de **verbindingsskaarten** van Narratopia de samenvatting van het verhaal. De teksten op de kaarten staan voor de redenen waarom mensen verhalen aan elkaar rijgen tot ketens, zoals gewoon **herinneringen** ophalen, ervaringen **vergelijken**, **advies** geven, je acties of overtuigingen **laten horen**, **vergelijkingen** maken en **betekenis geven** aan het huidige onderwerp.

De evaluatie uitspraak: Dit verhaal is het waard gehoord te worden.

Als de samenvatting is aangepast en geaccepteerd begint het verhaal pas écht. De meeste vertelde verhalen zijn doorspekt van **evaluatie-uitspraken**. Het zijn opmerkingen die niet strikt noodzakelijk zijn voor de verhaallijn. Evaluatie-uitspraken zijn rechtstreekse communicatielijnen van de verteller naar het gehoor, en ze bevatten een boodschap: dit verhaal is het (nog steeds) waard gehoord te

worden. Evaluatie uitspraken bevatten vaak **overdrijvingen** (“Ik heb nog nooit iemand zo van streek gezien”); **gerapporteerde uitspraken** (“Toen zei ze: ‘Nee meneer, u krijgt het niet terug’”); of **bevestigings-verzoeken** (“Heb je ooit zoiets gehoord?”).

Narratopia heeft geen expliciete ondersteuning voor evaluatie-uitspraken omdat deze tijdens het vertellen van het verhaal plaatsvinden. Het is niet handig om tijdens het vertellen een verhaal onderbreken. Als mensen echter naar verhalen luisteren en naar hun vraagkaarten kijken, verbinden ze vragen met evaluatie-uitspraken zodat ze de juiste vragen kunnen stellen.

De afsluiting: Ik ben klaar, laten we praten.

Het eind van een verteld verhaal, de **afsluiting** of **coda** geheten, is nog een stuk rituele onderhandeling. Tijdens de afsluiting **sluit** de verteller **de cirkel** van vertelde gebeurtenissen, brengt de tijd terug naar het heden en geeft de controle over het podium terug aan het publiek. Tijdens de afsluiting geeft de verteller meer bewijs van de waarde van het verhaal, door elementen als een **concluderende formulering** (“Ik ben het levende bewijs”), een **samenvatting** van het verhaal (“En zo leerde ik dat buschauffeurs niet te vertrouwen zijn”) of een referentie naar **autoriteit** (“Mijn vader zei dat hij zoiets nog nooit gehoord had”).

De **vraagkaarten** van Narratopia ondersteunen de afsluiting door mensen vragen te geven die **interessant zijn om te stellen en om te beantwoorden**. De kaarten zijn gebaseerd op typische reacties van het publiek, zoals het overwegen van de **perspectieven** van de verteller en de karakters, het begrijpen van de **krachten** die aan het werk zijn, het afwegen van de **verantwoordelijkheden**, schuld, hulp en hindernissen, nadenken over **verbindingen** tussen het verhaal en andere ervaringen en het doornemen van **was-als** scenario's.

De **munten** van Narratopia ondersteunen de afsluiting omdat ze staan voor de **gebaren van waardering** die het publiek (en de verteller) maken aan het einde van een verhaal. Dat soort gebaren zijn gewoonlijk subtiel en onderbewust. Ze bestaan vooral uit oogcontact, gezichtsuitdrukkingen en lichaamstaal. Als er *geen* gebaren van waardering zijn, valt hun afwezigheid mensen op en passen ze hun gedrag daarna aan. Niemand kan het spel van het delen van verhalen alleen spelen.

Waarom is dit zo ingewikkeld?

Als we iemand iets geven, is de verpakking een fysieke vertegenwoordiging van een geritualiseerde boodschap. Die zegt, “Dit cadeau is een aanbod van mij aan jou. Houd rekening met mijn gevoelens en het maak het alsjeblieft niet voor mijn ogen stuk. Doe op z'n minst *alsof* je het mooi vindt en het gebaar waardeert.”. In andere woorden, we gebruiken cadeaupapier om een **omgeving van niet-kritische acceptatie** aan te duiden. We leren als kind al om deze signalen te herkennen en accepteren verpakte cadeautjes genadig, zelfs als ze niet gewenst zijn.

Verhalen werken op dezelfde manier, op twee niveaus. De buitenkant van de verpakking bestaat uit de vertelrituelen rondom het vertellen. En de binnenkant is het verhaal zelf, dat is een manier om **gevoelens, overtuigingen en meningen veilig te openbaren** zonder een beroep te doen op de waarheid die anders onmiddellijk tot ruzie zou leiden. Als we elkaar verhalen vertellen, geven we elkaar cadeaus die ons dichter bij elkaar brengen, ons helpen te blijven leren en het **leven leuk maken**. 😊