



JOIN THE JAM! **SPEL**REGELS

# ONDERDELEN VAN HET SPEL

## ONDERDELEN VAN HET SPEL

- spelbord
- spelregelboekje
- 45 kanskaarten
- 120 vraagkaarten verdeeld over 5 thema's
- 9 praatplaten
- 12 breakkaarten
- 1 start- en 1 eindopdracht
- 1 mini-Join the Jam Canvas
- 3 pionnen

## BENODIGDHEDEN DIE NIET ZIJN BIJGELEVERD:

- De speciale spelpagina's op [www.jamcultures.nl](http://www.jamcultures.nl)
- Print per team 1 Join the Jam Canvas, A3 of 2 A4-tjes (download via [www.jamcultures.nl/spel/downloads](http://www.jamcultures.nl/spel/downloads))
- Pennen
- Telefoon met een timerfunctie en met de mogelijkheid om QR-codes te scannen en korte videofragmenten af te spelen

# DOEL VAN HET SPEL

Het Jam Cultures Spel geeft inzichten, inspiratie en handvatten om de kracht van diversiteit in organisaties beter te benutten. Het daagt je uit om manieren te bedenken om jullie eigen organisatiecultuur nog meer open te stellen voor nieuwe gezichten en andere meningen. Het doel is niet alleen om erover te praten, maar ook om plannen te maken om inclusie handen en voeten te geven zodat je echt aan de slag kunt gaan.

Je bent het vast niet altijd met elkaar eens. Dat is goed. Verschillende manieren van kijken en daarmee omgaan, is de kern van samenwerken. Diversiteit is net als een jamsessie: je weet niet precies wat de ander zal zeggen, maar je belooft altijd oprecht naar elkaar te luisteren. Het bordspel is gebaseerd op de Jamcirkel.

Dit model is afkomstig uit het boek Jam Cultures, geschreven door Jitske Kramer.

Het spel is als een jamsessie. We combineren meningen en ideeën om met elkaar aan de slag te gaan. Op de Jam Cultures website vind je een speciale spelpagina met filmpjes en een aantal downloads. Bij sommige spelvragen verwijzen we naar een kort filmpje via een QR-code.



Kijk hier een filmpje met een korte spelintroductionie.

**VEEL PLEZIER EN MOOIE GESPREKKEN GEWENST!**

# UITLEG JAMCIRKEL

Hoe je tot meer inclusie komt, heeft Jitske Kramer in haar boek Jam Cultures samengevat in de Jamcirkel. In het dagelijks leven doorloop je dit proces soms in een paar minuten en soms in een aantal jaren.

## FASE 1 - LEEF HET LEVEN

Geniet van alles wat zich aandient. Wees je zelf met je prettige en onprettige eigenschappen. Stel je open voor anderen en vind wat je vindt.

*Je ervaart opeens een verschil, bij die ander, groot of klein. Je routine wordt doorbroken...*

## FASE 2 - OPENSTELLEN

Nu er verschillen in beeld komen is het belangrijk te voelen waar je bent, waar je staat en dan te weten waar je bent.

Tijd om in je hoofd met jezelf het gesprek aan te gaan, vol emoties en oordelen.

Tijd voor het onder ogen komen van overtuigingen en aannames.

Tijd voor het jezelf openstellen.

*Er ontstaat ruimte voor verwondering en nieuwsgierigheid en luisteren naar de ander. Tijd voor verbazing...*

Het spel volgt deze 4 fases van de Jamcirkel, waardoor je ze stap voor stap leert kennen.

## FASE 3 - EXPLOREREN

Onderzoek de verschillen, overeenkomsten en alle mogelijke invalshoeken met open hart en open ogen. Wees nieuwsgierig vanuit begrip en medeleven. De erkenning dat in alles een waarheid zit en dat iedereen stukjes van die waarheid meeneemt.

*En dan merk je dat je de situatie van meerdere kanten kunt ervaren, voelen en begrijpen...*

## FASE 4 - CREËREN

Tijd voor het maken van afspraken over hoe je met elkaar echt verder gaat. Wat moet er praktisch afgesproken worden? Welke belangen moeten nog verder bij elkaar worden gebracht?

Welke keuzes moeten worden gemaakt?

Welke oplossingen hebben we nog te zoeken?

*Handel naar wat is besloten. Geniet van elkaar, jezelf en het leven...*



Kijk hier naar een filmpje met een korte uitleg over de Jamcirkel.

# KLAAR VOOR DE START?

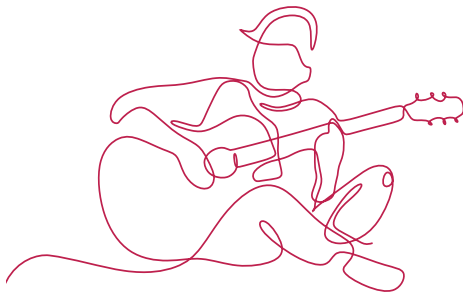
## SPELBORD NEERLEGGEN

1. Vouw het spelbord uit
2. Schud de kanskaarten en leg ze naast het spelbord
3. Schud de vraagkaarten (Onderscheid, Macht, Waarheid, Vertrouwen, Lef) per soort en leg ze naast het spelbord
4. Leg de praatplaten naast het spelbord
5. Leg de breakkaarten op de aangegeven plek op het spelbord
6. Leg de eindopdracht en daarbovenop de startopdracht in het midden van het spelbord
7. Zorg dat per team een Join the Jam Canvas klaarligt

## RITME EN TIJD

Het doel van het spel is niet om zo snel mogelijk terug te zijn bij de startpositie. Het doel is om met behulp van de kaarten waardevolle gesprekken te voeren en tot concrete acties te komen om jullie diversiteits- en inclusiedoelen te behalen. Spreek een maximale speelduur af. Neem minimaal anderhalf uur. Je kunt er ook een halve of een hele dag over doen.

Combineer dan de spelopdrachten met bijvoorbeeld wandel- en extra kennissessies. Zorg hoe dan ook dat je minimaal 20 minuten voor de eindopdracht reserveert.



## SPELLEIDER

Je zult merken dat sommige kaarten veel gespreksstof opleveren. Gebruik de timer op je telefoon om hier niet eindeloos in te verdwalen. Wijs een spelleider aan die de tijd in de gaten houdt en waar nodig als gespreksleider optreedt. Deze spelleider kan onderdeel zijn van een van de teams of juist niet. Op pagina 12 vind je een aantal tips en trucs voor de spelleider om het spel te versnellen of vertragen.

## INDELEN VAN DE TEAMS

Vorm teams van 2 tot 3 personen. Zorg dat je met mensen uit je eigen organisatie in één team zit. Hoort iedereen bij dezelfde organisatie? Maak dan teams per organisatieonderdeel, afdeling of functiegroep. Kies per team een pion. Er zijn maximaal 3 teams. Met je team speel je 'tegen' de andere teams.



# KANSKAARTEN: WAARDEBEPALING

Op de kanskaarten staat hoeveel plekken jullie pion per beurt vooruit of achteruit mag of blijft staan. Elke beurt trekt een team een kanskaart en volgt de aanwijzingen op de kaart op. De kanskaarten met de woorden 'oogsterkte' en 'voornaam' hebben een unieke waarde. Die is afhankelijk van de persoonlijke kenmerken van de spelers per team. Voordat jullie het spel spelen, spreken jullie samen deze waarde af.



Kijk hier eventueel een filmpje met een korte uitleg over de waarde-bepaling.

## WAARDEBEPALING KANSKAART 'OOGSTERKTE'

Bepaal welk team de meeste punten heeft voor 'oogsterkte'.

- Niet iedereen kan even goed zien. Sommigen dragen een bril, anderen lenzen. Reken voor jezelf jouw oogpunten uit door de waarden per oog bij elkaar op te tellen (-4 en -2 maakt -6). Tel binnen het eigen team alle oogafwijkingen bij elkaar op (bijvoorbeeld -3, +2, -6, dat is dan in totaal -7). Bepaal welk team het hoogste getal heeft (-3 is natuurlijk hoger dan -8), welk team de middelste score heeft en welk team de laagste.

- Gelijke score? Dan tellen cilinders en 'slecht zien in het donker' ook mee. Zorg dat jullie een rangorde per team krijgen: hoogste, middelste en laagste score.

- Het lot heeft bepaald dat elke keer dat de kanskaart 'oogsterkte' getrokken wordt alle teams hun pion moeten verplaatsen. Het team met de hoogste score zet 2 stappen vooruit. Het team met de middelste score gaat 1 stap vooruit. Het team met de laagste score doet 1 stap achteruit.

## WAARDEBEPALING KANSKAART 'VOORNAAM'

Bepaal welk team de meeste punten heeft voor 'voornaam'.

- De eerste letter van je voornaam levert punten op. Kijk in het schema hoeveel jouw eerste letter waard is. Tel vervolgens per team deze punten bij elkaar op. Bepaal welk team het hoogste getal heeft.
- Gelijke score? Dan telt de eerste letter van ieders achternaam mee. Zorg dat jullie een rangorde per team krijgen: hoogste, middelste en laagste score.

- Het lot heeft bepaald dat elke keer dat de kanskaart 'voornaam' getrokken wordt alle teams hun pion moeten verplaatsen. Het team met de hoogste score zet 2 stappen vooruit. Het team met de middelste score gaat 1 stap vooruit. Het team met de laagste score doet 1 stap achteruit.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

# WAAROM ZO'N GEKKE WAARDEBEPALING?

**'Het gaat toch om kwaliteit?' Dat is een uitspraak die je veel hoort in discussies over meer diversiteit. Natuurlijk gaat het daarom. Iedereen wil mensen met de juiste kwaliteiten op de juiste plek. Maar we zien ook dat bepaalde eigenschappen je net even wat meer kansen in het leven kunnen geven.**

Denk bijvoorbeeld aan je leeftijd, of je accentloos Nederlands spreekt, of je verlegen bent of niet, of je wel of geen hoofddoek draagt. Ook dingen waar je geen invloed op hebt spelen mee, zoals het opleidingsniveau van je ouders, je huidskleur, je seksuele voorkeur en of je in een rolstoel zit of niet. Niet iedereen met dezelfde kwaliteiten heeft dezelfde kansen in het leven. Niet eerlijk? Dat klopt.



# SPELREGELS: START



Kijk hier eventueel een filmpje met de speluitleg.

**Start:** Zet alle pionnen op de startplek. Elk team doet de startopdracht om het doel voor jullie eigen organisatie helder te krijgen. Zitten alle spelers in dezelfde organisatie? Doe deze opdracht dan met alle teams samen. Streeftijd 10 minuten.

**Start de jam:** De jamsessie kan beginnen. Het team met de hoogste voornaamwaarde pakt een kanskaart en volgt de aanwijzingen op de kanskaart. Moeten jullie een aantal plekken achteruit, dan blijf je op de startpositie staan en gaat de beurt naar het volgende team.

**Vraagkaarten:** Beweeg de pionnen met de klok mee. Jullie komen op een van de vakjes uit. Deze vakjes corresponderen met de vraagkaarten in de 5 inclusie thema's (onderscheid, macht, waarheid, vertrouwen, lef). De spelleider, of het volgende team, pakt de juiste vraagkaart en leest deze voor aan het team dat aan de beurt is. Er zijn reflectie-, kennis- en dilemma kaarten. Bij een kenniskaart staat het juiste antwoord. Bij de andere kaarten bepaal je samen of het antwoord genoeg diepgang heeft. Zet eventueel een timer per kanskaart (bijvoorbeeld 3 minuten). Laat het goede gesprek leidend zijn en verlies de totale speeltijd niet uit het oog. Zoek met elkaar het passende speelritme.

**Noteer na elke vraagkaart alle inzichten op jullie eigen Join the Jam Canvas.**

## ...VERDER

**Breakkaarten:** Zodra een team op een breakplaats komt, gaan alle teams hier naartoe. Het team dat hier als eerste komt, kiest een van de drie breakopdrachten. Elk team maakt tegelijkertijd dezelfde opdracht. Hier hebben jullie maximaal 10 minuten voor. Deel jullie bevindingen met elkaar en noteer de inzichten en mogelijke acties op jullie Join the Jam Canvas. Het team dat als eerste aankwam, pakt een kanskaart en het spel gaat door.

**Einde:** Ga net zo vaak rond tot alle breakopdrachten gespeeld zijn of tot de afgesproken speeltijd op is. Zorg dat je minimaal 20 minuten voor de eindtijd met de eindopdracht aan de slag gaat. Ook kun je nog tijd reserveren voor de nabeschuiving (zie pagina 13).

**Eindopdracht:** Lees de eindopdracht met alle teams. Formuleer per team op basis van alle inzichten uit het spel jullie gezamenlijke acties die je morgen kunt doen: concreet, helder, uitdagend en aantrekkelijk. Streeftijd: 10 minuten in de afzonderlijke teams en nog eens 10 minuten om de acties met elkaar te delen.

**Winnaar:** De winnaar van het spel is het team dat de beste en de meeste manieren weet te vinden om hun organisatie woest aantrekkelijk te maken voor alles en iedereen. En natuurlijk mogen jullie alle ideeën benutten in de eigen praktijk. De kennis van de één is vaak de oplossing voor de ander. Verzin zelf een passende prijs!

## EXTRA VOOR DE SPELLEIDER: TIPS EN TRUCS



Kijk hier eventueel een filmpje met tips en trucs.

**De spelleider faciliteert het gesprek, houdt de tijd in de gaten en houdt in de gaten wie er aan de beurt is. Je kunt als spelleider een aantal dingen doen om, afhankelijk van de dynamiek, het spel te vertragen of te versnellen. Hierna vind je een aantal tips en trucs. Zet ze niet te veel of te snel in. Een beetje ongemak mag best gevoeld worden. Heb het hierover, het is onderdeel van een goede jamsessie. Soms is er extra vaart of aandacht voor iets nodig. Wees creatief in je begeleiding. Versnel en vertraag. Maak er een mooie jamsessie van!**

- Versneller: 'Ik krijg net een telefoontje dat iedereen door mag naar de volgende breakkaart!'
- Vertrager: deze vraag roept veel op. Maak een wandeling met het team om hier langer over te spreken.
- Wanneer een team door allerlei pechkaarten maar niet vooruitkomt, kan dit gelach, gedoe en frustratie opleveren. Laat het ongemak ontstaan. Dit gevoel gaat immers over de kansongelijkheid in het leven, een belangrijk onderwerp bij diversiteit en inclusie. Versneller: de spelleider kan ervoor kiezen om dit team een 'steunmaatregel' aan te bieden. Leg het spel even stil en geef aan dat er subsidie is binnengekomen om deze kansarme groep te helpen. Zij mogen op het vakje voor het verste team gaan staan. Onder één voorwaarde: dat zij iedereen in het spel expliciet bedanken voor deze prachtige kans. Het wordt zeer gewaardeerd wanneer zij gedurende het hele spel op vele momenten hun dankbaarheid blijven tonen.

# NABESCHOUWING

**Een paar vragen om samen terug te kijken op het spel.**

- Hoe was het om met de kanskaarten te spelen, vooral die van 'oogsterkte' en 'voornaam'? Hebben jullie je hieraan gestoord? Hebben jullie op een gegeven moment de spelregels aangepast of bleven jullie het spelen zoals in de spelregels staat?
- Voelde het soms ongemakkelijk? Welke meningen schuurden? Wat was spannend? Hoe zijn jullie met het ongemak omgegaan?
- Lukte het om je eigen geluid te laten horen en tegelijkertijd te luisteren naar de mening van anderen?
- Hoe omschrijf je jullie jamsessie: jazz, hardrock, klassiek, reggae, anders?

**Speelden jullie met verschillende teams uit één organisatie?**

Over welk cultuuronderdeel van de organisatie verschillen jullie wezenlijk van mening en welke overeenkomsten delen jullie? Wat heeft jullie het meest geraakt en wat het meest verbaasd?

**Speelde je met verschillende organisaties?**

Waar hebben jullie je het meest over verbaasd bij de andere teams? Wat vonden jullie schokkend? Wat maakt een van de andere teams 'woest aantrekkelijk'?



OVER DE AUTEURS  
JITSKE  
KRAMER

Jitske Kramer is corporate antropoloog en reist de wereld over om te leren van traditionele healers, leiders, verrassende innovators en willekeurige voorbijgangers. Ze brengt haar kennis en ervaringen via ijzersterke lezingen en masterclasses naar de wereld van organiseren, samenwerken en leiderschap. Om de slagkracht en resultaten van individuen en groepen te verbeteren (en de wereld gewoon een beetje mooier te maken).

Ze heeft de ambitie om organisaties te activeren om voor alles en iedereen woest aantrekkelijk te zijn. En het liefst ook nog verrukkelijk eenvoudig. In haar verhalen wordt wat vertrouwd is vreemd. En wat vreemd is vertrouwd.

Auteur van Deep Democracy – De wijsheid van de minderheid, Wow! Wat een verschil, Jam Cultures – Over inclusie: meedoen, meepraten, meebeslissen, Voodoo – Op reis naar jezelf via eeuwenoude rituelen, Werk heeft het gebouw verlaten en coauteur van De Corporate Tribe (Managementboek van het Jaar 2016) en Building Tribes. Oprichter van Human Dimensions.

Meer informatie:  
[www.jitskekramer.nl](http://www.jitskekramer.nl)  
[www.humandimensions.nl](http://www.humandimensions.nl)





**Jacqueliën Willemse is arbeids- en organisatiepsycholoog en werkt als organisatieadviseur, organisatieontwikkelaar, trainer, spreker en noemt zich een gids. Ze maakt mensen graag wegwijs vanuit de drijfveer om de wereld mooier te maken door haar wijzer te maken. Dit door mensen bagage mee te geven zodat ze hun eigen pad kunnen uitzetten en volgen. Door het wereldbeeld te vergroten. Door wijsheid deelbaar te maken zodat het zich kan vermenigvuldigen.**

Ze staat bekend om haar beeldende en creatieve manier van werken. Ze is in staat om complexiteit terug te brengen naar eenvoud, zonder dat iets oppervlakkig wordt. Wat overgebracht moet worden, geeft ze letterlijk vorm en vertaalt ze naar een belevenis. Ze heeft het talent om door beeld, metafoor, symboliek, ritueel en verrassing bij te dragen aan organisatieontwikkeling.

Coauteur van Breindidactiek, helpen leren met breinkennis.

Meer informatie:  
[www.jacqueliënwillemse.nl](http://www.jacqueliënwillemse.nl)  
[www.guidetolead.nl](http://www.guidetolead.nl)  
[www.doorzienwijzer.nl](http://www.doorzienwijzer.nl)

OVER DE AUTEURS  
**JACQUELIËN  
WILLEMSE**

## COLOFON

Ontwerp: The Green Surfer, [www.thegreensurfer.com](http://www.thegreensurfer.com)  
Redactie: Ria Harmelink Journalistieke Producties  
Auteursfoto's: Mettina Jager/ Maeike Blauw

© 2021 Jitske Kramer en Jacqueliën Willemse  
Human Dimensions Publications

[www.jitskekramer.nl](http://www.jitskekramer.nl)  
[www.humandimensions.nl](http://www.humandimensions.nl)  
[www.jamcultures.nl](http://www.jamcultures.nl)  
[www.jacqueliënwillemse.nl](http://www.jacqueliënwillemse.nl)  
[www.guidetolead.nl](http://www.guidetolead.nl)  
[www.doorzienwijzer.nl](http://www.doorzienwijzer.nl)

ISBN 978 90 81 449441

Behoudens de in of krachtens de Auteurswet van 1912 gestelde uitzonderingen mag niets uit deze uitgave worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen, of enig andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.



# DANKWOORD

De aanleiding voor het ontwikkelen van dit spel was het Nationaal Jaar Vrijwillige Inzet 2021. Jacquélien Willemse ontwikkelde als programmaleider in dit kader de 'Expeditie Nieuwe Gezichten', dat vrijwilligersorganisaties ondersteunt met het betrekken van nieuwe gezichten om te komen tot meer diversiteit en inclusie.

Tijdens deze expeditie gaat elke organisatie aan de slag met de eigen organisatiecultuur. Het gedachtegoed van Jitske Kramer is daarbij als uitgangspunt gebruikt.

**Dit spel is gemaakt met de hulp en inzet van velen. Wij bedanken daarom:**

- Oranje Fonds, VSBfonds en Kansfonds voor een financiële bijdrage aan de Expeditie Nieuwe Gezichten, georganiseerd door Vereniging NOV, waardoor dit spel beschikbaar kwam voor 2500 organisaties.
- Scouting Nederland vanwege een eerste conceptspel waarop we konden voortborduren.
- Het Nationaal Jaar Vrijwillige Inzet/Mensen maken Nederland en het fantastische team waarmee we dit jaar mogelijk mochten maken:

- Monique, Yvonne, Iris, Chulah, Sylvia, Jeroen, Tiki en Steffen, maar zeker ook Joost, Mark, Sanne, Nancy, Joanne, Geertje, Wanda, Jeannette, Petra, Petra en Ronald. Verbonden via Vereniging NOV.

- Deelnemers aan de eerste (meta)Expeditie Nieuwe Gezichten: Merel, Neel, Aysien, Dorine, Petra, Leonie, Kor, Bein, Machteld, Aimée, Hannie, Sandra, die het aandurften om met de eerste (veel te ingewikkelde) versie het spel met hun organisaties te spelen en ons feedback gaven. En natuurlijk de meta-trainers Bram en Jeroen.

- Jacquélien dankt Max, haar zoon die heeft ervaren wat inclusie en diversiteit voor verschil heeft gemaakt in zijn leven en Bas, haar partner die blijft inspireren met zijn wijsheid: meedenken, meevoelen en meeleven.

- Jitske dankt haar kinderen Julia en Mees voor hun scherpe observaties over de impact van diversiteit in het leven van een tiener.

- Het team van Human Dimensions, dat met hun onuitputtelijke stroom van inspiratie concrete input gaven.

- Anneke van Dijk en Loes Schokker van Verhaal met Impact, die met hun wijsheid in de wereld van de uitgeverijen het mogelijk maakten om het verhaal over Jam Cultures ook via dit spel uit te dragen.

- Bart van de Valk en Jacob Christoffels van The Green Surfer, die met hun vormgeeftalent dit spel tot leven hebben gebracht.

