

SERIEUS SPEL

revisie 3, 19 jul 2010



Aardbron
Ursulinenhof 46
4133 DJ Vianen
<http://pareltaal.nl/serieus-spel/>

revisie 3, 17 mei 2010

Je mag:

- **Delen** — het werk uitvoeren, kopiëren, verspreiden en onder bepaalde voorwaarden voor commerciële doeleinden gebruiken;
- **Remixen** — afgeleide werken maken.

Onder de volgende voorwaarden:

- **Naamsvermelding** — Je dient bij het werk de door de maker aangegeven naam te vermelden, maar niet zodanig dat de indruk gewekt wordt dat zij instemmen met jouw werk of jouw gebruik van het werk.
- **Conditioneel Commercieel** — Je mag het werk voor commerciële doeleinden gebruiken als je:
 - deze licentie door jou en een licentiegever getekend deponert bij de maker; en
 - 30% van de daarmee direct of indirect verkregen omzet per omgaande vergoedt aan de tekenende licentiegever;
 - een licentiegever onvoorwaardelijk in de gelegenheid stelt die omzet te controleren en verifiëren.
- **Gelijk delen** — Indien je het werk bewerkt dien je het daaruit ontstane werk uitsluitend krachtens deze zelfde licentie te worden verspreid.

Bij hergebruik of verspreiding dien je de licentievoorwaarden van dit werk kenbaar te maken aan derden.

Je mag afstand doen van een of meerdere van deze voorwaarden met voorafgaande schriftelijke toestemming van de maker.

Niets in deze licentie strekt ertoe afbreuk te doen aan de morele rechten van de maker, of deze te beperken.



Bespaar papier en maak een 'booklet': print op A4, dubbelzijdig over de korte zijde en vouw over de lange zijde. Het is ervoor ontworpen.



Vrij naar het Nederlands en Pareltaal gehaald uit o.a.:

- What is a knowledge game?: <http://www.gogamestorm.com/?p=88>
- The Perfect Planet: Comics, Games and World-Building: <http://www.hicksville.co.nz/PerfectPlanet.htm>

INHOUD

PARELTAAL 5

SERIEUS SPEL 7

Paradigmaverschuiver 9

De reis is het doel 9

Simplexiteit en materiële intelligentie 10

Doelgericht vrije structuur 11

Vermaak en spel zijn twee verschillende dingen 11

Wat maakt een spel anders? 12

Evolutie van de speelwereld 16

gedrevenheid om het doel te bereiken interacteren met het spelmateriaal, verschillende ideeën en strategieën toetsen en zich aanpassen aan de veranderende omstandigheden naarmate het spel vordert. Introduceer versturende prikkels gedurende het spel. Maak het spel geleidelijk complexer door nieuwe concepten of doelen toe te voegen.

5. **Verlaat de speelwereld** — Beëindig het spel zodra de speeldoelen of tijdsgrenzen bereikt zijn. Zorg voor een lichtgewicht ceremonie als duidelijke markering van het speeleinde.
6. **Evalueer het serieus spel** — Faciliteer na afloop een terugblik over GEVOELEN, GEDACHTEN EN GEDRAG, creëer RUIMTE VOOR REFLECTIE, doe een TEMPERATUURMETING, faciliteer een SOCRATISCHE DIALOOG, voer een MEEDOGENVOLLE DIALOOG of zet de ZES DENKHOEDEN op. Laat de reis — het spel en het proces zelf — het doel zijn bij een spel, ondanks dat het bereiken van een speeldoel de spelers een gevoel van bevrediging en vervulling geeft. Investeer in het proces, niet in de uitkomst. Richt alles op de verkenning van de denkbeeldige tijdruimte die zich afspeelt tijdens het spel en de inzichten die zich aandienen door die verkenning.

Bijvoorbeeld

- Serieus Gek Geld Spel
- Business Value Game
- XP Game

Oneindig spelen

Speelwerelden zijn alternatieve werkelijkheden, parallelle universa die we kunnen creëren en verkennen. De enige beperking is onze eigen creativiteit.

Een spel kan tevoren zorgvuldig worden ontworpen of samen in een handomdraai met bestaande materialen samengesteld worden. Een spel kan 15 minuten of meerdere dagen in beslag nemen. Het aantal mogelijke spelen en het aantal mogelijke werelden is oneindig.

Door het verbeelden, het creëren en het verkennen van mogelijk werelden open je de deur naar doorbraakdenken en echte innovatie. Door de PARADOX VAN ONTDEKKING vind je dingen die je niet zoekt en wanneer je niet kijkt. Maar als je nergens naar zoekt vindt je niets.

Homo ludens — de spelende mens. Volgens Johan Huizinga is het spel een noodzakelijke voorwaarde en van groot belang voor het voortbrengen van cultuur en samenlevingskunst.

Welke SERIEUS SPEL oefen jij op je werkplek, thuis? Welke ervaringen en inzichten heb jij gehad? Laat het ons weten Leef je leven als een SERIEUS SPEL. Geniet! Nu nog een spel om spelen te maken...

EVOLUTIE VAN DE SPEELWERELD



Bij nader inzien ontwikkelt elk spel zich als volgt door een aantal fasen: verbeeld de speelwereld, schep de speelwereld, ga de speelwereld binnen, verken de speelwereld, verlaat de speelwereld, evalueer het SERIEUS SPEL.

1. **Verbeeld de speelwereld** — Visualiseer een mogelijke wereld voordat je het spel begint. Schets een tijdelijke, veilige ruimte waarbinnen de spelers een nieuwe verzameling ideeën of mogelijkheden kunnen verkennen.
2. **Schep de speelwereld** — Geef je speelwereld vorm door grenzen, spelregels en speelmateriaal samen te stellen. Bepaal met grenzen de tijd en ruimte van de speelwereld — haar begin, haar einde en haar randen. Bestuur met spelregels — de wetten — het gedrag binnen de speelwereld. Bevolk de speelwereld met speelmateriaal en haar spelers.
3. **Betreed de speelwereld** — Sluit een overeenkomst met alle spelers voordat je de speelwereld binnengaat. Om dit overeen te komen dient iedereen de grenzen, regels en het materiaal te begrijpen; wat ze vertegenwoordigen, hoe ze werken, waar toe ze dienen, en zo voort.
4. **Verken de speelwereld** — Beziel de kracht die de verkenning drijft met heldere doelen. Schep met de doelen de noodzakelijke richting en spanning tussen de beginsituatie en de gewenste situatie. Definieer de doelen vooraf of door de spelers binnen de context van het spel. Laat spelers in hun

PARELTAAL

SERIEUS SPEL is één enkele PAREL uit PARELTAAL. Elke PAREL vangt werkende wijsheid. Tekst in KLEINKAPITAAL verwijst naar een PAREL uit PARELTAAL. Elke keer als je een parel toepast vervul je een wens of behoefte. PARELS versterken elkaar over en weer en vormen zo een taal — PARELTAAL — een web van werkende wijsheid. Elke PAREL vervult een of meer wensen in een bepaalde context of situatie. Als je een probleem hebt, keer het dan eerst om naar een wens of behoefte en zoek daar vervolgens de juiste PARELS erbij. De context geeft betekenis aan de PAREL. Toepassing van een PAREL in een bepaalde context levert een nieuwe, helere situatie op. Door toepassing van een PARELSNOER of recept ontvouwt zich zo een voortdurend helere situatie.

De SPREEKSTOK helpt je bijvoorbeeld je zegje te kunnen doen tijdens vergaderingen. BREED, DIEP EN DWARS zorgt voor een juiste samenstelling van een groep mensen voor een brainstorm: $\frac{1}{3}$ specialisten, $\frac{1}{3}$ generalisten en $\frac{1}{3}$ WIJZE DWAAS. Een WIJZE DWAAS is iemand die vanuit een positie van onschendbaarheid ongemakkelijke vragen mag stellen zodat alles wat besproken dient te worden besproken kan worden.

Zoals je merkt leent PARELTAAL zich uitstekend om IN GEWOON NEDERLANDS uit te drukken waar het om gaat. PARELTAAL verweven met de spraak van alle dag leidt tot een reeks betekenisvolle gebeurtenissen die uit een vloeistof lijken op te komen. Constant in beweging in een onderling verbonden flux.

Op <http://pareltaal.nl/> vind je de WIKI met een kweekvijver voor honderden parels.

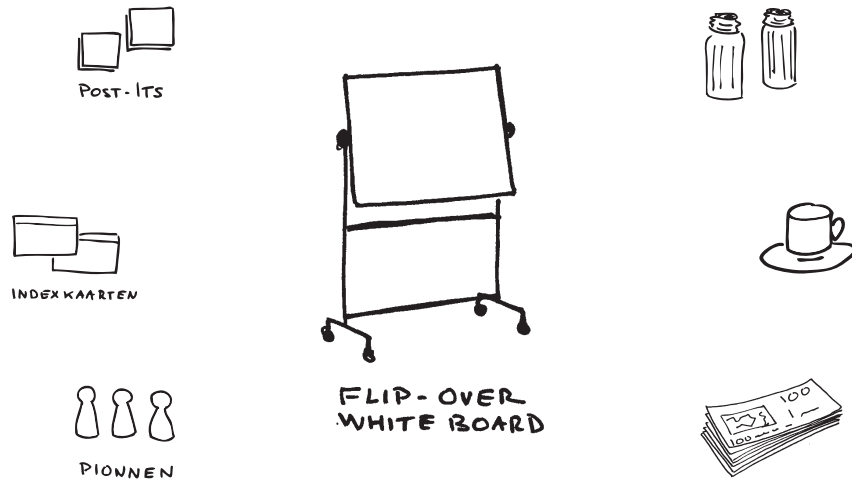


Post-lts, speelgeld, pionnen, speelstukken, indexkaarten, tellers, tekens, fiches, dobbelstenen. Zelfs een peper- en zoutstel, suikerzakjes, kop en schotel, glazen en snoep maken de speelwereld tastbaar en mobiel.

Speeldoel— Spelers moeten een manier hebben om te weten wanneer het spel over is. Het doel is de eindsituatie waar iedereen naar streeft en door iedereen begrepen en overeengekomen is. Zo is het doel van een tenniswedstrijd bereikt zodra een van de spelers de eerste twee sets gewonnen heeft. Vaak wordt een spel ook in tijd beperkt. Zo duurt een normaal voetbalspel twee helften van drie kwartier elk.

Johan en Ronald bereiken telkens het doel als ze met de bal de boom raken en het spel eindigt zodra een speler op die manier vijf punten heeft verzameld.

Deze vertrouwde elementen vind je terug in elk spel—schaken, poker en boter, kaas en eieren.



Speelmateriaal— De meeste spelen gebruiken fysiek spel materiaal of artefacten: objecten die informatie over het spel bevatten, hetzij intrinsiek of in hun positie. Een artefact is een ding dat betekenis heeft voor mensen en het mogelijk maakt die betekenis met je mee te dragen, net zoals we dat met onze laptops doen. Schaakstukken hebben bijvoorbeeld stuk voor stuk een heldere betekenis. Als je hun betekenis niet weet, kan je het schaakspel niet spelen. Speelstukken in SERIEUS SPEL maken het spel tastbaar voor ons en vertegenwoordigen betekenis. Artefacten stoppen betekenis in beweging en maken het draagbaar.

De bal en de boom in het spel van Johan en Ronald zijn zulke objecten. Zodra de bal de boom raakt wordt er een punt gescoord. Dat is informatie.

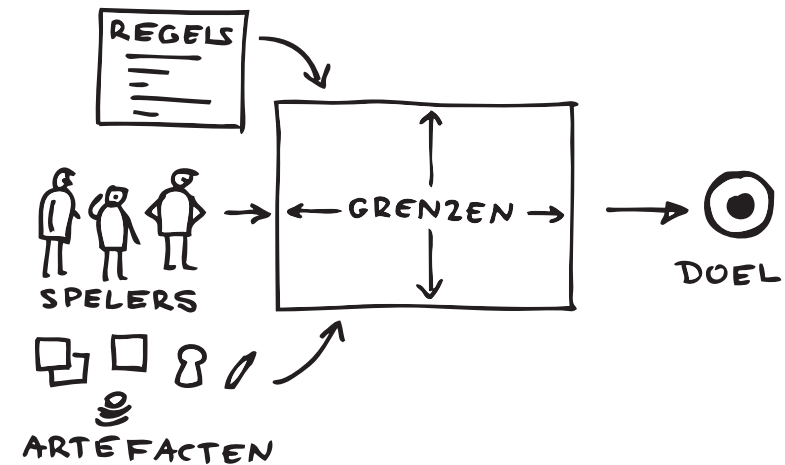
Speelmateriaal wordt gebruikt om de voortgang van het spel bij te houden, het spel te volgen en in één oogopslag een beeld van huidige toestand te kunnen zien. We kunnen ons bijvoorbeeld makkelijk voorstellen dat Johan en Ronald bij elk punt een steen toevoegen aan hun eigen stapel om zo de score bij te houden.

De spelers zelf zijn ook 'speelmateriaal' in de zin dat hun positie informatie over de toestand van het spel kan bevatten zoals de positie van de spelers in een voetbalwedstrijd of de positie van schaakstukken op een schaakbord.

Schaakmeesters kunnen met een blinddoek schaken omdat ze het hele spel in hun hoofd kunnen bevatten. Maar met een schaakbord en schaakstukken is het een stuk makkelijker.

Als je tijdens een vergadering alleen maar praat, dan wordt het een warboel, mistig en vaag omdat je van iedereen verwacht alle informatie in hun hoofd bij te houden. Het is heel moeilijk om te bedenken wat je met al die informatie kan en wil doen als je het allemaal in je hoofd moet bijhouden. Dus pak die informatie en maak het tastbaar, beweegbaar, mobiel. Gebruik zaken zoals flip charts,

SERIEUS SPEL



...geleid door het GROOTSE GEVAARLIJKE GEDURFDE DOEL in de vorm van een HOSHIN KANRI ontwerp je een nieuw systeem of onderzoekt een bestaand systeem.



Je wilt glashelder inzicht in de impact van een systeem dat daardoor mogelijk zelfs een paradigmaverschuiving teweegbrengt. Je wilt de impact van haar regels en afspraken op de mens en haar omgeving duidelijk voelen zodat je de juiste ontwerpkeuzes maakt. Je wilt de diepste stringen van systemen begrijpen.

SERIEUS SPEL, de meest ontwikkelde, gestructureerde, sociale en schaalbare vorm van spel, biedt het perfecte mechanisme voor het organiseren van samenwerkend creatief werk in een netwerkeconomie en verandering van zienswijze—paradigmaverschuiving. Bovendien leer je sneller en plezieriger met SERIEUS SPEL en versterkt SERIEUS SPEL het teamverband.

Zet SERIEUS SPEL in om:

- zakelijke uitdagingen te verkennen en onderzoeken;
- samenwerking te verbeteren;
- nieuwe inzichten en zienswijzen te genereren over de manier waarop de wereld werkt; en

- nieuwe mogelijkheden te ontdekken die wij er kunnen vinden.

SERIEUS SPEL:

- bevordert actief en kritisch leren door de speciale opzet van alle aspecten van de leeromgeving;
- geeft de anders magere woorden betekenis, kennis en wijsheid, juist door allerlei beelden, teksten, symbolen, interacties, abstracte ontwerpen en geluid;
- is toegankelijk voor beginners zonder saai te zijn voor experts.
- geeft energie aan de deelgevers en ontsteekt hun emoties waardoor ze als geheel persoon meedoen — een noodzakelijk element als je inzichten én creatieve resultaten wilt;
- geeft aan spelers een VEILIGE PLAATS OM TE DELEN, zich aan te sluiten en vrij informatie en ideeën uit te wisselen;
- vergroot zekerheid, vertrouwen en slagvaardigheid door de werkelijkheid tijdelijk op te schorten en een emotioneel veilige plaats voor exploratie en de introductie van ‘gekke’ ideeën te scheppen — een context waarbinnen het veilig is om te spelen, waar risico juist iets is om te verkennen en niet te vrezen;
- biedt mechanismen voor interactie en creatieve samenwerking: meerpartijensysteem, deelgeving, interdisciplinair;
- creëert een GEMEENSCHAPPELIJKE WOORDENSCHAT en taal voor het beschrijven van complexe systemen IN GEWOON NEDERLANDS;
- koestert het principe van DELEN IS VERMENIGVULDIGEN;
- legt verbindingen tussen werelden die gewoonlijk moeilijk met elkaar communiceren;
- is ‘regellicht’ — staat alles toe dat niet verboden is.

Daarom:

Vang de essentiële regels en afspraken in een interactieve spelvorm en speel het spel met een BREED, DIEP EN DWARS team zodat je het systeem aan den lijve voelt. Besteed aandacht aan de regels en aan degenen die daar de macht over hebben. ZIEN IS GELOVEN, dus neem een PROEF OP DE SOM en toets het systeem aan de BEGINSELEN en het GROOTSE GEVAARLIJKE GEDURFDE DOEL.



Als de geest eenmaal verruimd is na een SERIEUS SPEL is een WERELDCAFÉ of VISSENKOMDIALOGOOG vaak een goed vervolg.

andere wereld, een modelwereld. De spelers dienen vrij en willig in te stemmen met, en zich te voegen naar de regels van die ruimte. Het is geen spel als de spelers gedwongen worden te spelen.

De overeenkomst tussen de spelers om de werkelijkheid tijdelijk op te schorten schept een VEILIGE PLAATS OM TE DELEN waarin de spelers kunnen deelnemen in gedrag dat mogelijk riskant, ongemakkelijk of zelfs onbeschoft is in hun normale leven. Door in te stemmen met een aantal regels — van achter de lijn schieten, om de beurt de bal schoppen — treden Johan en Ronald een gedeelde wereld binnen. Zonder die afspraak is dat spel niet mogelijk.

Grenzen — Een spel heeft grenzen in tijd en ruimte. Er is een tijdstip waarop het spel begint — zodra de spelers de speelruimte binnengaan — en een tijd waarop ze de speelruimte verlaten en daarmee het spel eindigen.

De speelruimte kan gepauzeerd worden voor de lunch of een sanitaire stop. Normaal heeft het spel een ruimtelijke grens waarbuiten de spelregels niet gelden. Stel je voor dat kijkers zich verzamelen om de schietwedstrijd te volgen. Het is helder dat ze zich niet tussen speler en boom kunnen voegen of de spelers afleiden zonder dat ze het spel verpesten of tenminste veranderen.

Speelregels — Binnen de speelruimte stemmen de spelers in om volgens de regels waarmee de speelwereld werkt te spelen. De speelregels bepalen de beperkingen van de speelruimte, net zoals zwaartekracht als natuurwet de echte wereld beperkt.

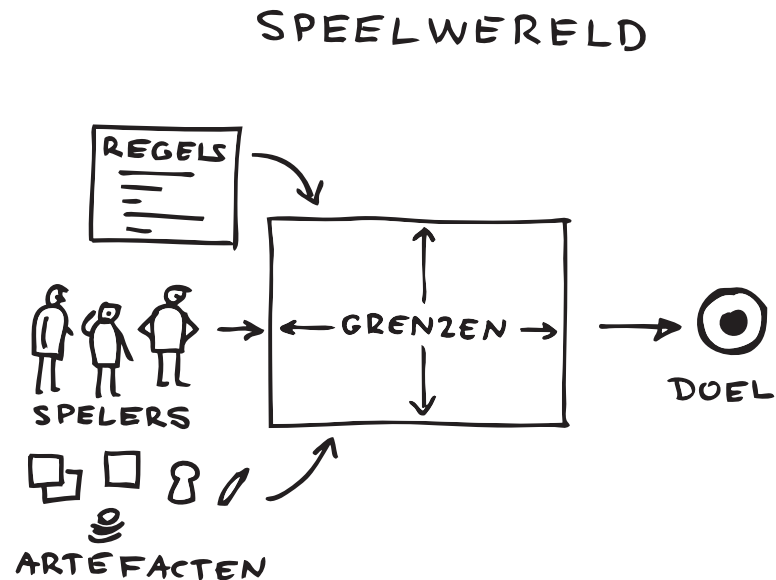
Volgens de regels van de speelwereld kunnen de jongens net zo min de bal van de verkeerde kant van de lijn schieten als dat ze de bal omhoog kunnen laten vallen.

Natuurlijk kan je de speelregels aan je laars lappen, maar niet zonder dat je de speelruimte schendt — iets dat we valsspelen noemen.

Spel—Johan wacht op zijn vriend Ronald. Al snel verschijnt Ronald en samen lopen ze elkaar de bal toespelend over de stoep. Nu heeft het spel ook een sociale dimensie gekregen: de actie van Johan roept een reactie van Ronald op en andersom. Johan en Ronald spelen een soort van geïmproviseerd gesprek waarin ze elkaar betrekken met de bal als medium. Dit soort spelen heeft geen duidelijk begin of einde. Het spel vloeit naadloos van de ene toestand in de andere. Vloeiend spel.

Johan en Ronald komen aan bij het park en ze raken verveeld door de bal alleen maar heen en weer te spelen. Johan zegt “Laten we om de beurt proberen die boom te raken. Je moet van achter deze lijn schieten.” Johan trekt met zijn voet een streep in de grond. “Elke keer als je de boom raakt krijg je een punt. De eerste met vijf punten wint.” Ronald vindt het een prima idee en ze beginnen te spelen. Nu is het vermaak een spel geworden, een fundamenteel andere soort vermaak.

WAT MAAKT EEN SPEL ANDERS?



Speelruimte—Een spel binnentreden is als het binnentreden in een andere ruimte, waar de regels van het normale leven tijdelijk worden opgeschort en vervangen door de spelregels van de speelruimte. Het spel schept tijdelijk een

PARADIGMAVERSCHUIVER

Volgens systeemensen is SERIEUS SPEL één manier om een paradigma te veranderen. Maak een SERIEUS SPEL door een model van een systeem te maken dat je buiten het systeem plaatst en je zo dwingt om de ogen te openen en met een FRISSE BLIK het geheel te zien. Systeemensen zeggen dat omdat hun eigen paradigma's op die manier zijn gewijzigd.

Je kunt zeggen dat paradigma's moeilijker zijn te veranderen dan elk ander aspect van een systeem. Maar er is niets fysieks of duur of zelfs langzaam aan een paradigmaverschuiving. Bij elk individu gebeurt dit in een oogwenk. Een klik in de geest, een nieuwe manier van kijken is voldoende. Eureka!

Het leger kent de voordelen van SERIEUS SPEL al heel lang. SERIEUS SPEL speelt een sleutelrol in oefeningen omdat ze de enige manier zijn om de 'mist van de strijd' te simuleren—de dubbelzinnige krachten die zich aandienen wanneer de echte wereld van de harde praktijk en de perfecte wereld van theorieën en plannen niet overeenkomen. Op deze manier is SERIEUS SPEL niet slechts beschrijvend maar generatief: SERIEUS SPEL **genereert nieuwe mogelijkheden, nieuwe inzichten** en leidt mogelijk tot een paradigmaverschuiving. De paradigmaverschuiving nodigt vervolgens uit tot het vernieuwen van het GROOTSE GEVAARLIJKE GEDURFDE DOEL.

Natuurlijk verzetten individuen en samenlevingen zich tegen uitdagingen van hun paradigma. Dit verzet is harder dan tegen elke andere vorm van verandering.

DE REIS IS HET DOEL

Ondanks de structuren en doelen van SERIEUS SPEL zijn haar resultaten nooit voorspelbaar. Elk SERIEUS SPEL ontvouwt zich anders onder de acties en keuzes van haar spelers. De REIS IS HET DOEL, daarom speelt de FACILITATOR ALS REISAGENT hierbij een doorslaggevende en enthousiasmerende rol en biedt ongekende bestemmingen aan die de zin aanwakkeren.

SERIEUS SPEL is de lingua franca van de kennis- en belevingseconomie. Niet alleen individuen en kleine teams van technologiestarters, maar ook de grootste ondernemingen van het digitale tijdperk—bedrijven zoals Hyves en TomTom—adoptereren de praktijk van SERIEUS SPEL in hun dagelijkse werk.

SERIEUS SPEL stelt ons door interactieve modellen in staat om snel en doeltreffend complexe systemen te begrijpen. Monopoly is een vereenvoudigd model van een economie. Boter, kaas en eieren, dammen en schaken zijn min of meer complexe modellen van strijd.

SERIEUS SPEL is een complex adaptief systeem waarin de spelers acteren en reageren op elkaars acties op een complexe dynamische manier.

SERIEUS SPEL wordt beoefend door de het front van de kenniseconomie en toetst modellen van bedrijfsscenario's, -omgevingen en -interacties.

SERIEUS SPEL modelleert niet alleen systemen maar staat tegelijkertijd haar spelers toe die systemen van binnenuit te ervaren — er doorheen te varen — net zoals echte mensen — klanten, burgers — dat ook doen.

Mensen doen mee aan SERIEUS SPEL omdat ze dat willen, niet omdat ze het moeten of omdat iemand ze dat opdroeg — geheel vrij en willig.

Net zoals een bedrijfsproces betreft SERIEUS SPEL mensen, heeft het structuur en doelen. Echter, waar een bedrijfsproces gezien kan worden als een ketting van oorzaak en gevolg dat naar een voorspelbaar resultaat leidt, werkt een SERIEUS SPEL meer zoals een systeem in de echte wereld, waar resultaten onvoorspelbaar zijn en kleine veranderingen in variabelen en context dramatische verschillen in het resultaat genereren.

SIMPLEXITEIT EN MATERIËLE INTELLIGENTIE

De wet van toenemende complexiteit vereist niet-lineaire praktijken. Het vereist vermogen tot snelle aanpassen aan veranderende omgevingen. Zoals Darwin ooit zei:

“Het is niet de sterkste van de soort die overleeft, noch de meest intelligentste. Het is degene die zich het beste aan kan passen aan veranderende omstandigheden.”

SERIEUS SPEL helpt om op vele manieren om te gaan met complexiteit. Door gebruik van spelborden, -stukken, munten, tekens, en zo voort, kunnen spelen complexe informatie verdelen in de omgeving en zo een informatielandschap creëren dat de geesten van de spelers bevrijdt zodat ze zich kunnen verbinden met de huidige situatie zonder oversimplificatie.

Wetenschappers die het leren en kennen onderzoeken noemen deze vorm van informatieverdeling ‘materiële intelligentie’ — de verlengde geest.

Deze tastbare dingen en hun omgeving geven vorm aan denken, wensen vervullen en kennis — ze informeren, letterlijk. De materiële intelligentie bevrijdt de speler zodat haar geest bezig kan zijn met andere zaken terwijl ze de resultaten van haar eigen denken combineert met de kennis opgeslagen in materiële objecten en zo nog krachtiger effecten sorteert.

Serius spelende teams ontwikkelen in de loop der tijd diepe ingebedde ervaring en teamdynamiek die niet op een andere wijze bereikt kan worden.

Terwijl spelers ervaring opdoen door middel van spel bouwen ze ook

vaardigheden en intuïtie op om complexe informatieruimten te navigeren en om snel te reageren in de echte wereld.

DOELGERICHT VRIJE STRUCTUUR

Het doel van een SERIEUS SPEL:

- is voldoende ‘los’ om op verschillende manieren te worden bereikt — afhankelijk van haar spelers en context verschilt de uitkomst van spel tot spel;
- gidst gericht de activiteiten zonder het voorschrijven van een bepaalde eindsituatie.

De VRIJE STRUCTUUR van een SERIEUS SPEL schrijft geen enkele benadering voor, maar geeft juist ruimte voor vele benaderingswijzen, tactieken en strategieën. Dit geeft ruimte aan kansen, afdwalingen en serendipiteit — toevallige waardevolle ontdekkingen onderweg.

Creativiteit wordt door de beperkingen van de spelregels eerder aangemoedigd dan afgezwakt.

Een SERIEUS SPEL kan zeer snel worden ontworpen, ad hoc, om situaties het hoofd te bieden zodra ze zich voordoen. Om effectief te zijn vereist SERIEUS SPEL niet altijd formele hiërarchie, structuur of zorgvuldige planning. SCENARIO'S DEFINIËREN DE WENS en SERIEUS SPEL maakt het mogelijk om die scenario's en prototypes te maken en te testen, om veilig een PROEF OP DE SOM te nemen met de voorziene toekomst uit het GROOTSE GEVAARLIJKE GEDURFDE DOEL te onderzoeken en simuleren. De ervaringen opgedaan met SERIEUS SPEL kunnen zo weer gebruikt worden om die voorziene toekomst en de doelen aan te scherpen en helderder te krijgen.

SERIEUS SPEL is de toekomst van werk — niet in theorie maar in praktijk.

VERMAAK EN SPEL ZIJN TWEE VERSCHILLENDE DINGEN

Vermaak — Johan speelt met zijn mooie voetbal en schopt de bal tegen een muur. De bal stuitert terug en hij stopt de bal met zijn voet en schopt de bal weer weg. Langzaam en zeker wordt Johan steeds behendiger in zijn spel. Johan leert spelenderwijs het verband tussen de bewegingen van zijn lichaam en de bewegingen van de bal in de ruimte. Associatief spel.