

# Eigenwijsjes, Tongbrekers en 1001 verhalen



Afgelopen periode hebben we veel nieuwe abonnees van Vertel eens... kunnen verrassen met het 'Klein vermakelijk 1001 Verhalen-vertel spel'. Lees hier het interview met de maakster van dit spel, dan begrijpt u meteen waarom de redactie het 1001 Verhalenspel een warm hart toedraagt.

TEKST: KATJA HANSMA

**G**rafisch vormgever Annemariet van Beers ontwikkelt spellen die communicatie en interactie tussen mensen verbeteren. Ze heeft inmiddels drie vrolijke en inventieve kaartenspelletjes uitgegeven, voor kinderen en hun opvoeders. In ieder spel vullen taal en beeld elkaar perfect aan. Beide zijn echter uiterst rekbare begrippen, in de wereld van Annemariet.

“Spelletjes spelen doorbreekt vastgeroeste patronen in de opvoeding en dat brengt nieuwe energie,” vertelt Annemariet. “Veel ouders voeden hun kinderen op zoals zij zelf zijn opgevoed en zoals hun ouders weer door hún ouders zijn opgevoed. Daar kunnen patronen of normen en waarden inzitten die helemaal niet passen bij het kind of bij deze tijd. Daarom wil ik spelletjes ontwerpen waarmee mensen (en vooral ouders en kinderen) op een creatieve manier met elkaar contact maken en kunnen ‘praten’.

Wat je een kind kunt meegeven (en jezelf), is dat het eerst alle gevoelens mag erkennen die er zijn. In het spel EigenWijsjes bijvoorbeeld zitten ook kaartjes met eigenwijze tekstjes zoals: ‘Ik mag een eigen mening hebben’. Zo’n waarde blijkt voor een kind vaak net zo spannend als voor de opvoeder. ‘Ik mag verdrietig zijn’ lucht een kind soms meer op dan het klassieke: ‘Wees es een vent’. Die laatste zit dus ook niet in het spel.

Met het 1001 Verhalen Vertel spel kun je door middel van kaartjes 1001 – en nog meer – verhalen maken. Alle deelnemers zitten hierbij wel eens met ongeduld, of willen het te perfect doen, of voelen schroom, zowel kinderen als hun ouders. Dat geeft wederzijds herkenning. Hoewel kinderen vaker onbevangen zijn, ze kunnen soms eindeloos doorvertellen met een megafantasie. Hoe dan ook: het

Vertel spel spelen is heel verrassend en vaak ook zó grappig. Plezier staat voorop en dat geeft ontspanning. Daarbij kan wederzijdse waardering en respect groeien en sta je meer open voor elkaar.”



## EigenWijsjes, coachingkaartjes

In 2003 bracht Annemariet het kaartenspel EigenWijsjes op de markt, waarmee kinderen van jongs af aan kunnen leren om op eigen wijze positief te denken. “Ouders spelen dit samen met hun kinderen of geven het pakje kaarten aan hun kinderen. Die kunnen er dan zelf mee aan de slag. Ik hoorde van een ouder, dat zijzelf én haar kind wekelijks een kaartje trekken en elkaar regelmatig helpen herinneren aan de positieve tekst. Dat geeft contact, communicatie en erkenning.

Het wordt ook in Remedial Teaching en coaching voor kinderen gebruikt. Ook bij de mentorlessen in het VMBO-onderwijs en het VO, worden EigenWijsjes dankbaar gebruikt. Ik hoorde dat zelfs managers in het kader van trainingen ermee de hei opgaan,” vertelt Annemariet.

“Uit de 52 kaartjes kun je er dagelijks één trekken of je trekt er één voor een spannende gebeurtenis. Kaartjes als ‘Ik kan het!’ of ‘Ik ben wijs!’ of ‘Ik ontmoet allemaal vrolijke mensen!’,



kunnen kinderen zelfvertrouwen geven, een positief zelfbeeld en een open houding naar de wereld om hen heen. Met veel oefening worden het allemaal Eigen en Wijze woorden van de kinderen zelf. “Het waardevolle is de intrinsieke motivatie. De EigenWijsjes zijn in de ik-vorm geformuleerd.” De reacties zijn net zo positief als de kaartjes zelf. “We stonden op een presentatie van een nieuwe module Omgangskunde van de Universiteit in Leiden, daar gingen we rond met een dienblad vol EigenWijsjes. Iedereen mocht er één trekken. De reacties waren vaak verbaasd: ‘Wat toevallig dat ik juist dit kaartje heb getrokken!’, of ‘Hé, dit is er net ééntje voor jou, Margreet’, waarop de Margreet tegensputtert: ‘Hoezo juist voor mij...’. Daarmee kwamen de verhalen wel los.”



## Eigen Wijze uitgeverij

Het kaartenspel EigenWijsjes is de eerste uitgave van Annemariet eigen uitgeverij. Dubbelzes uitgeverij ontstond doordat Annemariet, koste wat het kost, het belangrijk vond dat de EigenWijsjes op de markt zouden komen. “Twee wijze moeders, mijn zus Lo van Beers en haar vriendin Brigitte Westerkamp zijn de auteurs. Op een dag liet mijn zus de kaartjes zien en vertelde over moeilijkheden met een uitgever die het misschien wilde uitgeven. Zodra ik de tekstjes zag, wilde ik ze helpen en was ik verkocht: ‘Dit is echt belangrijk, wat een kwaliteit, het kan zoveel goed doen voor kinderen en opvoeders.

**“Ik wil spelletjes ontwerpen waarmee mensen (en vooral ouders en kinderen) op een creatieve manier met elkaar contact maken en kunnen ‘praten’.”**

Dit moet worden uitgegeven, maar het moet er dan wel nog écht goed uit gaan zien!’ dacht ik meteen.” Annemariet verzorgde de vormgeving voor stevige kaartjes met grappige tekeningen en maakte alles klaar voor de drukker. “Een uitgeverij vinden viel uiteindelijk tegen. De uitgever die eerder interesse had getoond vond het ineens toch niet meer een lucratief product. Ik heb veel gebeld met allerlei mensen en rondgekeken naar andere mogelijkheden. Zo leerde ik eigenlijk heel veel. Tot iemand voorstelde dat ik het zelf zou uitgeven. Tja, uh... waarom niet? Ik had al heel wat praktische zaken geleerd uit allerlei gesprekken, dus ik zag het eigenlijk wel voor me. Als niemand de EigenWijsjes wil uitgeven doe ik het wel zelf, dit was achteraf in vele opzichten de beste conclusie die ik toen heb kunnen trekken.”



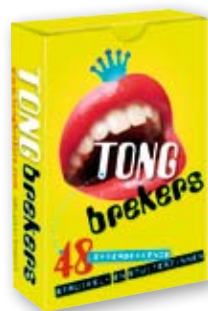
“De naam voor mijn uitgeverij werd Dubbelzes. Dat staat voor de positieve mentale kracht die hoop je kan geven. In een spel hoop je vaak dat je dubbelzes gooit, want dan gebeurt er altijd iets positiefs: je krijgt een extra kans, of verdient in één klap een flinke voorsprong of zo. Je hoeft in ieder geval nooit terug naar ‘af’ of beurten over te slaan. Humor en positief denken, dat past bij mijn filosofie. Je ziet vaak dat als mensen in een ellendige situatie zitten, zoals armoede, onderdrukking of gevangenschap, het hebben van hoop hen de mentale kracht geeft om door te gaan.”

“De eerste oplage van EigenWijsjes was 6.000 spelletjes. Gigantisch duur. Ik dacht nog: ‘We zien wel of we ooit nog op vakantie kunnen’. Boven verwachting (of eigenlijk geheel volgens mijn verwachting) was de hele oplage supersnel uitverkocht. Nu drukken we EigenWijsjes met 15.000 per keer. Totaal zijn er al bijna 85.000 pakjes kaarten verkocht. De uitgeverij loopt nu prima. De basisopleiding Uitgeverij die ik inmiddels heb afgrond, was nog wel een zinvolle en noodzakelijke aanvulling. Ik ben nu uitgever, maar ik blijf vooral ook vormgever en wil graag geraakt worden door waardevolle ideeën en dat vertalen in vorm.”

**“Ik liet een enorme oplage drukken en dacht nog: ‘We zien wel of we ooit nog op vakantie kunnen.’”**

## Tongbrekers

Achteenveertig lekkerbekkende, struikel- en stuiterzinnen waren vooral bedoeld om weer eens een ‘heerlijke grafische uitdaging’ te hebben. Samen met een vriendin-vormgeefster Annelie Seegers koos Annemariet een stukje cultureel taal-erfgoed om plezier mee te maken. Wie kent niet: Leentje leerde Lotje lopen langs de lange Lindelaan? Maar de tweede zin? Hoe gaat die ook alweer? En was het wel Leentje, of was het nou Liesje? Het was Leentje en toen Lotje niet wou lopen, liet Leentje Lotje staan. Annemariet deed onderzoek naar allitererende zinnen.



Inspiratie om de klassieke verzameling tongbrekers aan te vullen met zelfbedachte nieuwe struikelzinnen vond Annemariet onder andere in haar ‘bijbel der taal’, de superdikke Opperlandse Taal en Letterkunde. Ze surfte op het internet en vond levendige discussies over de bekendste allitererende zinnen. Uit die discussie maakte ze keuzes. Ze overlegde met logopedistes, maar concludeerde al snel dat struikelzinnen veelgevraagd is voor mensen die toch al moeite hebben met uitspraak.



Tongbrekers is vooral een uitdagend humoristisch gezelschapsspel, een brabbelspel om uitspraakvaardigheden te oefenen, tegelijk train je je concentratie en maak je vooral ook plezier en contact met elkaar.



**“Ik blijf vooral ook vormgever, en wil graag geraakt worden door waardevolle ideeën en dat vertalen in vorm.”**





**1001 Verhalen Vertelspel**  
 Het speldoosje ziet er uit als een dik oud verhalenboek. De eerste verrassing blijkt als je dit doosje openmaakt. De stapel kaartjes geven steeds één sleutelwoord. Je kunt er vier stapeltjes van maken: wie iets doet; wat er gebeurt; een bijzonderheid; met wie of wat? Zo kun je kaartensets maken die je inspireren tot het vertellen van een verhaal.

Annemariet heeft workshops gegeven om publiek op ideeën te brengen. “Als je er eenmaal aan begint, lijken de mogelijkheden wel eindeloos. Neem bijvoorbeeld eens één verhaallijn: de eerste twee kaartjes. Bijvoorbeeld ‘schilder ruikt’... Ik speelde dit met een groep kinderen en liet ieder een aanvulling noemen. De kinderen noemden geurende dingen op: parfum, bloemen, verf, vers brood... Tot een kind riep: onraad! Waarop de hele groep alert werd.



Nu werd het leuk! Dat deden we ook met ‘dokter ontdekt...’. Waarop een kind riep: twee harten! Geweldig, kinderen kunnen zo inventief zijn! Daarop veranderde ik het onderwerp. De dokter werd een koning, en toen een tovenaars. Wat zouden zij kunnen ontdekken? Zo werd een verhaal telkens weer heel anders.



Je kunt het spel ook gebruiken om uit je gangbare denkpatronen te raken. Bij de kaartjes ‘schilder ruikt’. Wat is het voor schilder, een binnen- of buitenschilder? Een kunstschilder? Of misschien is het wel een achternaam Schilder en is het een vrouw die hoogleraar is op de universiteit?”



Annemariet speelde het spel eens met een jongen om hem te coachen. De jongen liep vast in zijn studie. Hij trok een set kaartjes voor de huidige situatie: ‘Buurvrouw eet versuft brood’. Annemariet vertelt: “De kaarten gaven het duidelijk aan, hij zat in een passieve situatie. De buurvrouw is iemand die buiten jezelf staat. Een set kaartjes voor de toekomst bevatte echter een leider, een koning: ‘Koning wekt rood schip’. De jongen liep er warm voor en vertelde enthousiast dat de koning een gezonken en verroest schip optakelde uit de zee. Hij poetste het op en kon er uiteindelijk alle zeeën mee bezeilen.”



Voor meer informatie en contact: Annemariet van Beers  
 020 416 63 43  
 De spellen zijn te koop in de boekhandel of via de website van Dubbelzes. Ieder spel heeft zijn eigen website met veel extra's! Ga voor meer info naar: [www.dubbelzes.nl](http://www.dubbelzes.nl)

Tijdens de inspiratie dag van groothandel Solarus speelt Annemariet het 1001 verhalen-vertelspel met bezoekers.  
 foto: Ton Geurts