

'Af en toe spring ik uit de denkende mens, om te spelen. Om te bewegen. Dat geeft lucht.'
Johanna ter Steege, actrice

JIJ: (opent je e-mail)

'Een oefening faalfitness van het Instituut voor Faalkunde, wat leuk!'

(je leest het volgende hardop voor)

'Het adres van het Instituut voor Faalkunde is **Plompstorengracht 6V, 3512CC Utrecht.**

Het telefoonnummer is **030 – 2345 372,**

De website is te vinden op

www.instituutvoorfaalkunde.nl, e-mail kan naar **info@instituutvoorfaalkunde.nl**.'

– RUIMTE VOOR IMPROVISATIE –

Samen tot drie tellen

Samenvatting

Duo-game.

De duo's tellen samen tot drie door beurtelings een getal te noemen. Deze cijfers veranderen in de loop van de game in gebaren.

Doel

- Stimuleren van een groeimindset: falen en doorzetten en focus op het leren van dit spel in plaats van het direct goed moeten presteren.

Aantal deelnemers

2 tot ongeveer 200.

Benodigheden

Geen.

Tijd

10 minuten.

De game

Vraag de deelnemers om duo's te vormen. Anke en Bram staan tegenover elkaar en kijken elkaar aan. Samen tellen ze tot drie door beurtelings een getal te noemen.

Anke: '1'

Bram: '2'

Anke: '3'

Bram: '1'

Anke: '2'

Bram: '3', et cetera.

JIJ: (kijkt nog eens goed)

'Oh, nu vergeet ik bijna het rekeningnummer **NL65 RABO 0310 9852 50** bij de Rabobank, het KVK-nummer **30163155** en het BTW-nummer **175717941.B01**.'

– RUIMTE VOOR IMPROVISATIE –

JJ: (opent je e-mail)

'Een oefening faalfitness van het
Instituut voor Faalkunde, wat leuk!'

(je leest het volgende hardop voor)

'Het adres van het Instituut voor Faalkunde
is **Plompetorengracht 6V, 3512CC Utrecht.**

Het telefoonnummer is **030 – 2345 372,**

De website is te vinden op

www.instituutvoorfaalkunde.nl, e-mail kan

naar **info@instituutvoorfaalkunde.nl.**'

– RUIMTE VOOR IMPROVISATIE –

Nadat de deelnemers dit ongeveer 1 minuut gespeeld hebben, stel je voor om de '1' te vervangen door een handklap.

Anke: [klapt in haar handen]

Bram: '2'

Anke: '3'

Bram: [klapt in zijn handen]

Anke: '2'

Bram: '3', et cetera.

Stel vervolgens voor om de '2' te vervangen door een kniebuiging.

Anke: [klapt in haar handen]

Bram: [maakt een kniebuiging]

Anke: '3'

Bram: [klapt in zijn handen]

Anke: [maakt een kniebuiging]

Bram: '3', et cetera.

Tot slot vraag je de deelnemers om de '3' te vervangen door met hun rechterhand op hun linkerschouder te slaan.

Anke: [klapt in haar handen]

Bram: [maakt een kniebuiging]

Anke: [slaat met haar rechterhand op haar linkerschouder]

Bram: [klapt in zijn handen]

Anke: [maakt een kniebuiging]

Bram: [slaat met zijn rechterhand op zijn linkerschouder], et cetera.

JJ: (kijkt nog eens goed)

'Oh, nu vergeet ik bijna het rekeningnummer **NL65 RABO 0310 9852 50** bij de Rabobank, het KVK-nummer **30163155** en het BTW-nummer **175717941.B01.**'

– RUIMTE VOOR IMPROVISATIE –

INSTITUUT
VOOR
Faalkunde
Durf het allerbeste uit jezelf te halen!

JIJ: (opent je e-mail)

'Een oefening faalfitness van het Instituut voor Faalkunde, wat leuk!'

(je leest het volgende hardop voor)

'Het adres van het Instituut voor Faalkunde is Plompstorengracht 6V, 3512CC Utrecht.

Het telefoonnummer is 030 – 2345 372,

De website is te vinden op

www.instituutvoorfaalkunde.nl, e-mail kan naar info@instituutvoorfaalkunde.nl.'

– RUIMTE VOOR IMPROVISATIE –

Nabespreking

Vraag aan de deelnemers:

- Wat gebeurt er als een van de twee een fout maakt? Veel mensen hebben de neiging om dan te stoppen met het spel omdat ze de fout willen corrigeren.
- Waren er momenten waarop falen in dit spel leuker en minder leuk was? Hoe kwam dat?
- Wie had gedachtes als: 'Ik ben niet goed in dit soort spelletjes'. Wat heeft dit voor invloed op het spel en het leren ervan?
- Wie werd steeds beter in dit spel en hoe kwam dat?

JIJ: (kijkt nog eens goed)

'Oh, nu vergeet ik bijna het rekeningnummer NL65 RABO 0310 9852 50 bij de Rabobank, het KVK-nummer 30163155 en het BTW-nummer 175717941.B01.'

– RUIMTE VOOR IMPROVISATIE –