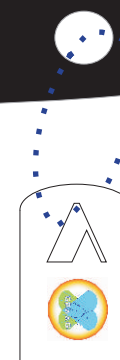
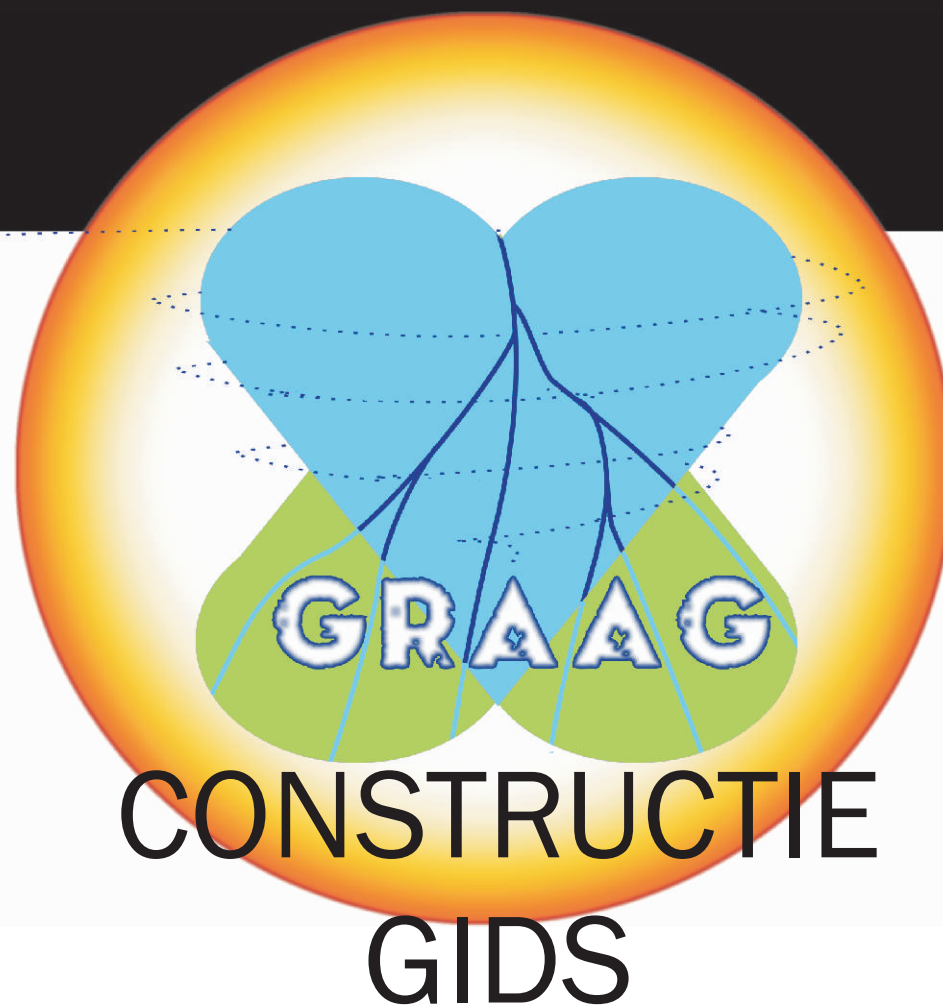


DIT IS EEN 'WHITE LABEL' GECERTIFICEERDE SPELTITEL UIT HET GRAAGSTROOM-DELTA GAMMA

UNPLUG & PLAY



MET DE NEDERLANDSTALIGE GIDS IN 360 GRADEN VIEW

OP WEG DOOR DE GRAAG-DELTA

(bij de eerste rondgang nog volledig in het duister tastend)

*DIT SPEL DRAAIT OM
DE VESTIGING VAN EEN KOLONIE
METAFYSISCHE HOOGVLIEGERS
IN UW EIGEN,
IN DE GRAAG-DELTA GELEGEN
WOON/WERK/LEEF-GEBIED.*

*metafysische hoogvliegers
zijn voor de gewone menselijke zintuigen
niet waarneembaar
maar dragen wel veel bij aan een gezonde dynamiek in het totale eco-systeem*

*LOOP DEZE CONSTRUCTIEGIDS DOOR
AAN DE HAND MEEGENOMEN DOOR
UW EIGEN INNERLIJK KIND*

MET WIE U REEDS EEN LIEFDEVOLLE RELATIE ONDERHOUD



en

*GRAAG SPELENDERWIJS
die bestaande nauwe band verder
in uw gemeenschap
wilt verdiepen*

*iedere volwassene
(ongeacht intelligentieniveau, vooropleiding of levenservaring)
die hier wegwijs uit probeert te worden
zonder liefdevolle begeleiding van
het eigen innerlijk kind*

*blijft
(zelfs met gids)*

volkomen in het duister tasten

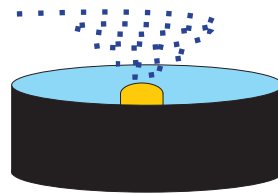


DIT GEZELSCHAPSSPEL IS SPECIAAL ONTWERPEN
VOOR GEBRUIK
IN DE GRAAG DELTA
VAN HET NEDERLANDSE TAAL-EN CULTUURGEBIED
OM TEN VOLLE
ALLE UNIEKE KARAKTERISTIEKEN
VAN GRAAGSTROOM
TE BENUTTEN.

graagstroom is
'traagstroom'
maar wel
krachtstroom

gratis verstrekt,
zonder contract
bij alle gebruikers
in de GRAAG delta.

GRAAG



OF.....NIET!

voor ieders veiligheid geldt:

START DIT SPEL NIET OP IN EEN ANDER STROOMGEBIED
DAN DOOR DE GIDS AANGEWEZEN
EN
VOED HET SPEL NIET MET STROOM VAN ANDERE LEVERANCIERS.

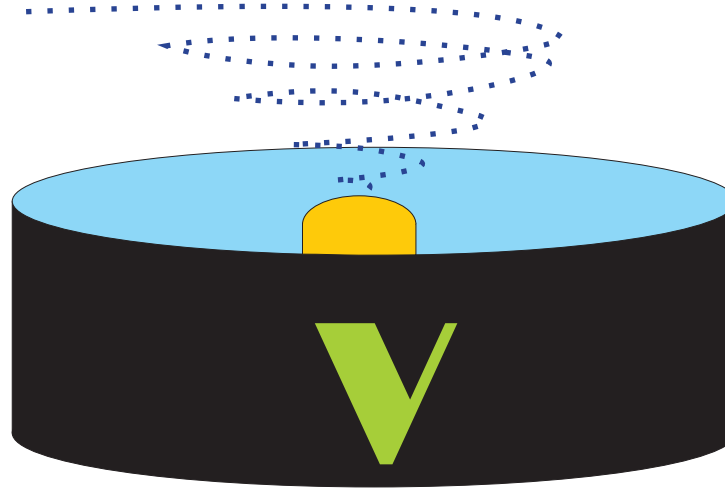
RAADPLEEG, BIJ TWIJFEL, UW LEVENSENERGIE-LEVERANCIER

DIT IS EEN MEERDIMENSIONAAL 360 GRADEN RONDKIJK-SPEL

VOOR DE GOEDE ORDE

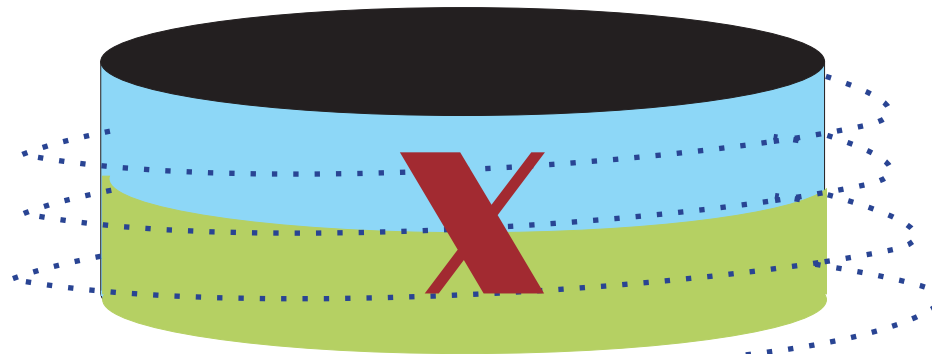
ZO

MENTAAL
ALS GEHEEL
TE MONTEREN
EN
VAN BINNENUIT
TE BESCHOUWEN



NIET

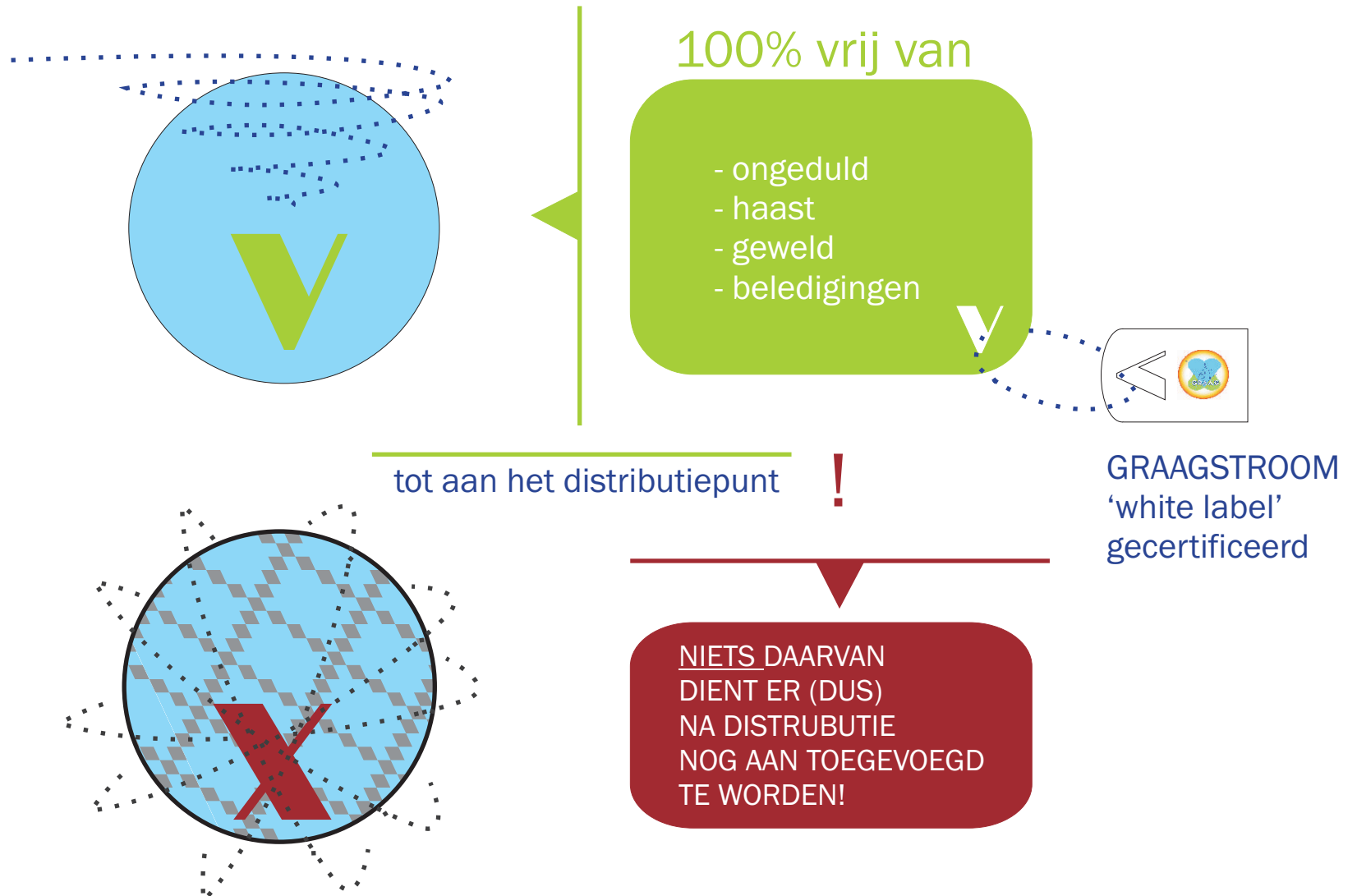
VAN BUITENAF
TE BESCHOUWEN



DIT IS EEN SPEL MET EEN ZEER HOGE ENERGETISCHE ZUIVERHEIDSGRAAD

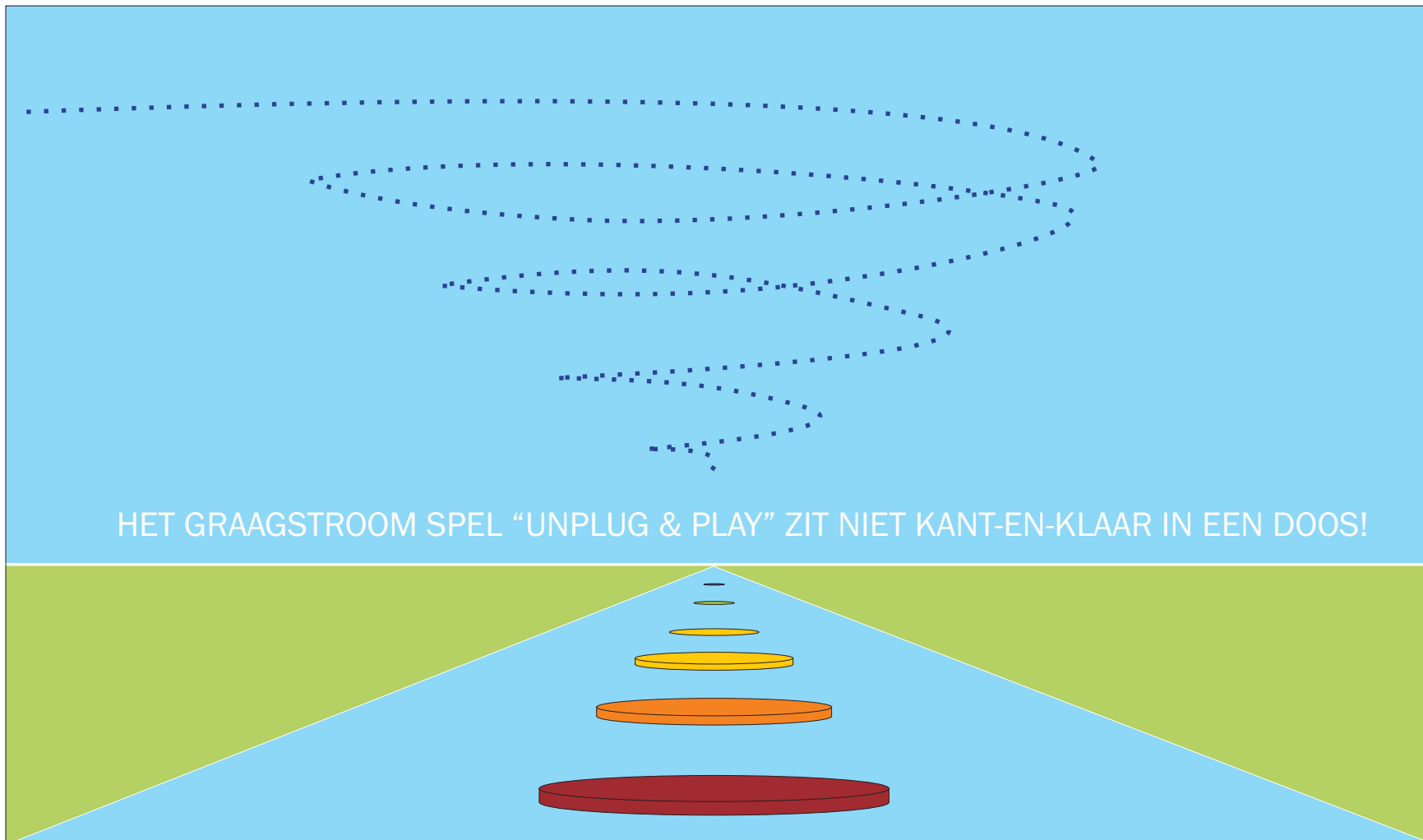
VOOR DE GOEDE WERK(QR)ING

GEPRODUCEERD IN EEN VRIJE KETEN



DIT SPEL HEEFT HET KARAKTER VAN
EEN CONSTRUCTIESPEL

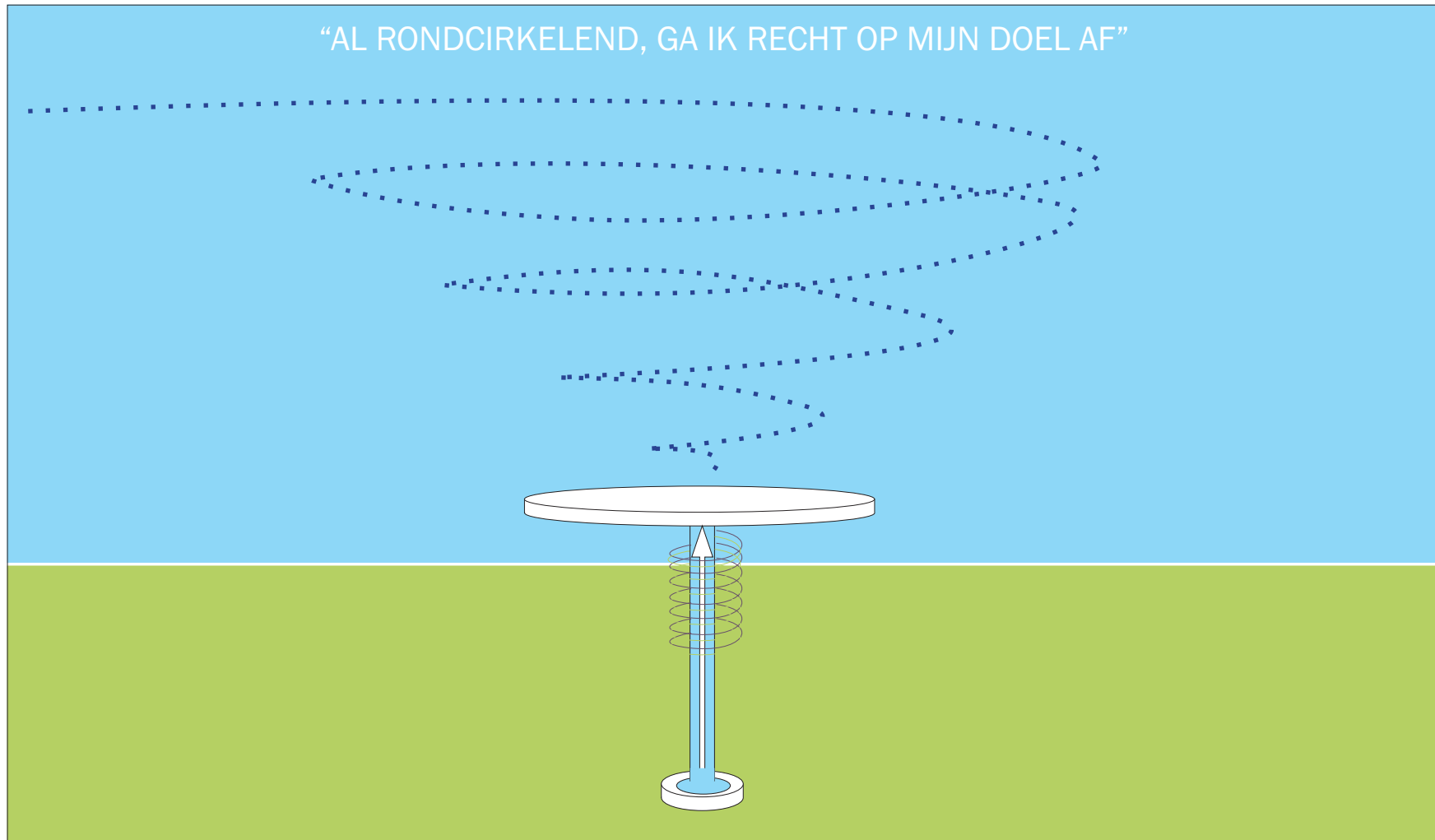
alle aanwijzingen die u nodig heeft
om het spel met lokale middelen stapsgewijs samen te stellen en op te bouwen,
verstrekt de u aangewezen gids.



visualisatie van het (voor het menselijke oog doorgaans onzichtbare(!))

VIBRATIONELE LANDSCHAP

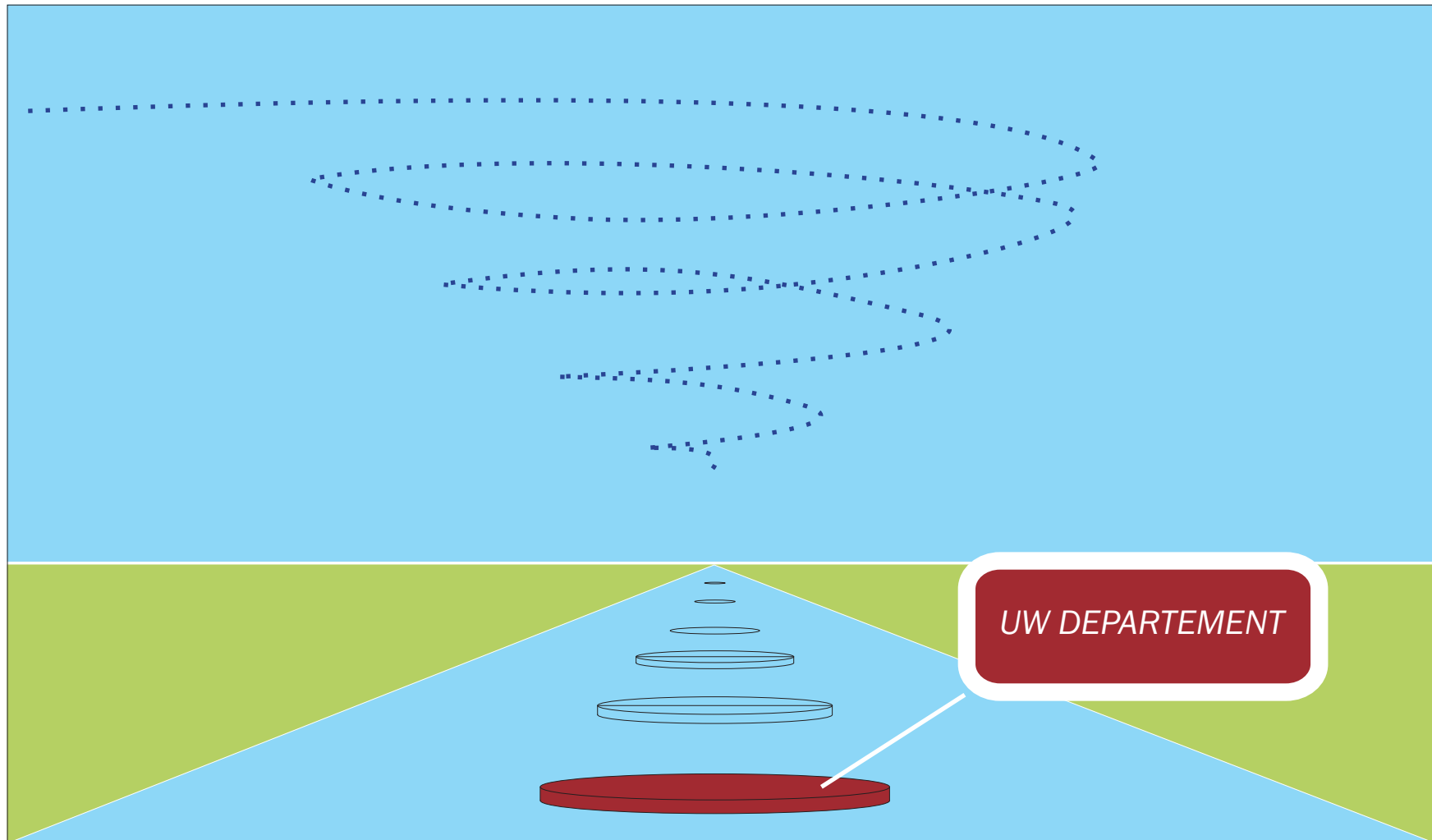
ZOALS DAT VOOR METAFYSISCHE HOOGVLIEGERS AANTREKKELIJK VOOR VESTIGING IS:



HET SPEL BEGINT BIJ U:

HET OPPAKKEN VAN UW ROL

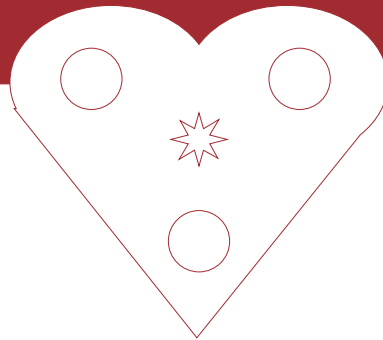
IN DE JOINT-VENTURE CONSTRUCTIE



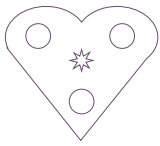
Voor u ligt de mogelijkheid om in de rol van initiatiefnemer
een eigen lokale ZIE-MAG-ZIE-NATIE te gaan besturen,
gericht op de vestiging van metafysische hoogvliegers.

DEPARTEMENTS- INFORMATIE

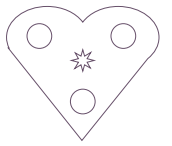
voor kandidaten die zich oriënteren op het bekleden van de post van :
initiatiefnemer



TECHNISCH MOEILIKHEIDSNIVEAU:
1-STER
'KINDERSPEL'

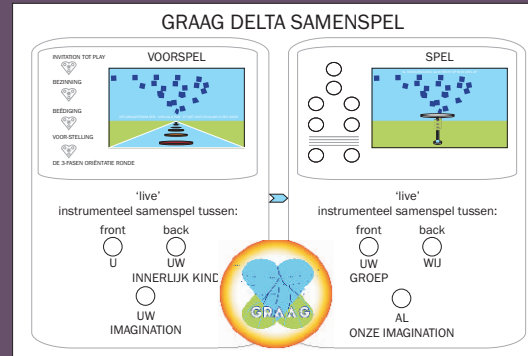


TEN GELEIDE

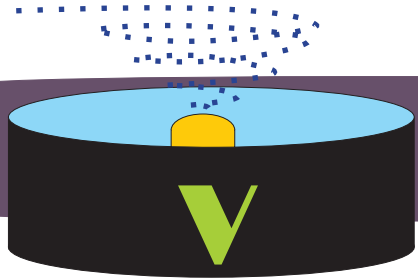


VOORWOORD DOOR DE COMPONIST/ARRANGEUR

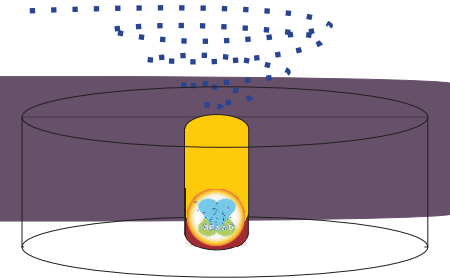
Voor u ligt een meerlagige meerstemmige energetisch-harmonische joint-venture compositie met modulering naar een andere toonsoort die op twee non-binair gestemde vleugels van 7 octaven (‘in sync’) uitgevoerd dient te worden.



De moeilijkheidsgraad van UW AANDEEL in de uitvoering van deze compositie ligt in speeltechnische termen echt in de orde van ‘ 1 ster’ofwel..... ‘kinderspel’.

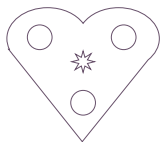


GELIEVE DE BESCHRIJVING VAN DEZE COMPOSITIE TE LADEN VIA UW (GRAAGSTROOM-AANGEDREVEN (!) IMAGINATION!

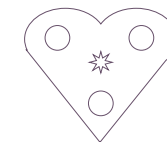


Een ‘gewone tekst’-verwerker in uw brein is een 2 octavig binair instrument..... en dus niet geschikt om deze volstrekt ongewone tekst-notatie mee te verwerken!

Weet u niet precies hoe UW IMAGINATION werkt en/of hoe u deze beschrijving erin kunt laden, ter bestudering? Geen nood: Uwe Exellentie, Uw Innerlijk Kind is perfect in staat om dat voor u uit te vogelen.



TEN GELEIDE



VOORWOORD DOOR DE COMPONIST/ARRANGEUR

Het is (wederzijds) goed te beseffen dat ik hier een stevig beroep doe op het gebruiken van het instrument wat u bij de verwerking van deze informatie ook behoort te gebruiken om u er een accurate voorstelling van te vormen: uw voostellingsvermogen.

De Nederlandse taal-en cultuur is nu vooral rijk aan 2 octavige binair gestemde instrumenten. Daar wordt (dus) ook het meeste werk voor gecomponeerd.

Stilzwijgend wordt daarom vaak aangenomen dat ieder geschreven stuk wat in het Nederlandse taal- en cultuurgebied verschijnt, niet alleen bedoeld, maar ook geschikt is voor 2 octavig binair gebruik.



Dit stuk, deze compositie, uw GRAAGSTROOM gids(en) 'te lijf gaan' met die aanname, is hier dus duidelijk *niet* aanbevelenswaardig.

Hoedt u zich dus s.v.p. voor het (actief of passief) 'vereenvoudigen' van deze 1-ster kinderspel compositie naar een 2 octavige binaire versie!

Doet u dat wel,

(bijvoorbeeld: door het *toch* in de 'gewone tekst'-verwerker van uw brein te laden, of UW IMAGINATION te voeden met iets anders dan GRAAGSTROOM)

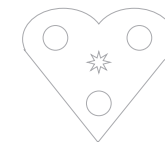
weet dan dat u deze reeds bijzonder eenvoudige compositie niet aan het 'vereenvoudigen' bent, maar aan het 'vormen'.

.....en daar wordt het uitdrukkelijk niet 'beter' van.

>>>



TEN GELEIDE



VOORWOORD DOOR DE COMPONIST/ARRANGEUR

Om dit onconventionele type non-verbale, geheel instrumentele samenspel in de Graagstroom Delta van het Nederlandse taal-en cultuurgebied zichtbaar en mogelijk te maken, is deze compositie genoteerd in: een verbaal-notatie-systeem-met-betekening.

Dat notatiesysteem brengt 1 groot voordeel met zich mee:
u kunt het zien, u kunt het lezen.

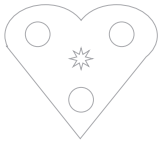
Echter, op zuiver technische functionaliteitsgronden schiet deze notatie-methode als beschrijf-instrumentarium wel iets tekort, zelfs als het correct geladen wordt in UW (graagstroom aangedreven) IMAGINATION!

De menselijke IMAGINATION heeft namelijk grote moeite met meerstemmige divine dichotomies op hoge resolutie energetisch dynamisch volstrekt accuraat weergeven.

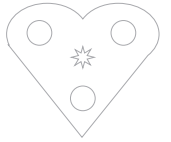
Toch is UW IMAGINATION momenteel wel het meest hoogwaardige instrument waar u, als mens, werkzaam/woonachtig in de Graagstroom Delta, over kunt beschikken.

Het is namelijk het enige instrument in uw beschikbare instrumentarium, waarin divine dichotomies niet (foutief) als catch-22 situations worden weergegeven.

UW IMAGINATION moet alleen een handje geholpen worden om adequaat met die meerstemmige divine dichotomies van deze compositie om te gaan.



TEN GELEIDE



VOORWOORD DOOR DE COMPONIST/ARRANGEUR

Met de laatste sjamaanengineeringstechnieken, hebben we als back-officeteam een manier gevonden om precies dat voor elkaar te krijgen.

We hebben de compatabiliteit van het stuk met UW IMAGINATION ‘omhoog’ kunnen brengen.

Gebruik makend van de extensies waar UW IMAGINATION standaard goed mee uit de voeten kan, kan UW graagstroom aangedreven IMAGINATION in de notatie-betekening steunen op een aantal uitgebalanceerde, voor meerstemmige divine dichotomies weergave geoptimaliseerde, kunstgrepen.

U herkent de speciaal hiervoor ontworpen kunstgrepen in de notatie aan dit ‘kunstgreep’ symbool.



Verder is het voor uw begrip goed om te zien welke partij iedere 7 octavige non-binair gestemde vleugel speelt.

De ene vleugel speelt de IMAGINATION-partij (Engels, met Franse accenten).

De andere vleugel speelt de ZIE-MAG-ZIE-NATION--partij

Gezamenlijk (in sync) levert dat een meerstemmige energetisch dynamische divine dichotomy op met een hoge resolutie, in super-close harmony, die zich laat beschrijven als:



EEN GEBIEDENDE WIJS DIE GEEN GEBIEDENDE WIJS IS.

Rest mij, om u, namens het hele backofficeteam, met heel mijn hart, harmonieus samenspelplezier in deze joint-venture toe te wensen in het stroomgebied van de GRAAG- DELTA !

EVE-O-LUTION
(alias Vectoria)

(ter gelegenheid van het op schrift stellen van deze compisitie in 2022)

GRAAG DELTA SAMENSPEL

INVITATION TOT PLAY



BEZINNING



BEËDIGING

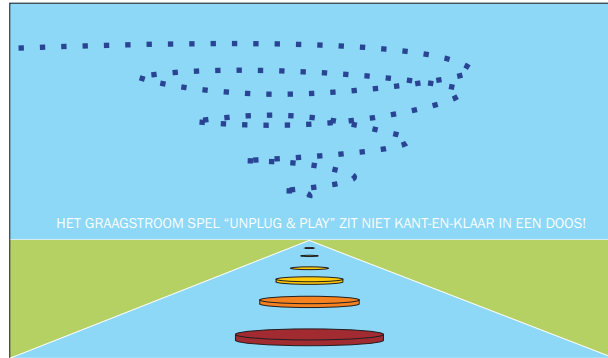


VOOR-STELLING

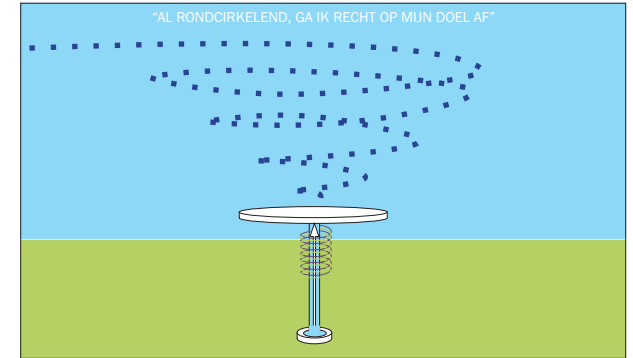
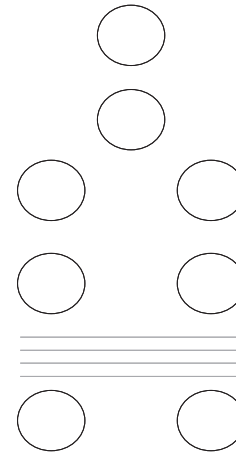


DE 3-FASEN ORIËNTATIE RONDE

VOORSPEL



SPEL



'live'

instrumenteel samenspel tussen:

front



U

back



UW

INNERLIJK KIND



UW

IMAGINATION



'live'

instrumenteel samenspel tussen:

front



UW

GROEP

back

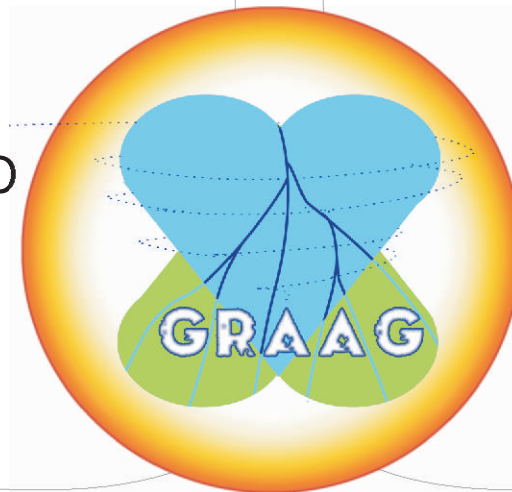


WIJ



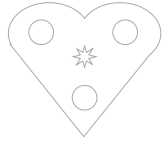
AL

ONZE IMAGINATION

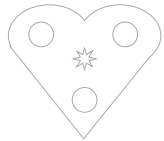


KUNSTGREEP IN HET VOORSPEL

INVITATION TOT PLAY



BEZINNING



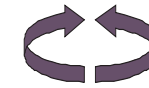
BEËDIGING



VOOR-STELLING



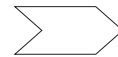
DE 3-FASEN ORIËNTATIE RONDE



de 'U' reis

door het eer(ge)biedt
grondakkoord

(gebied van eerbied, eer, bieden)



DE VOUS-VOYAGE



in sync

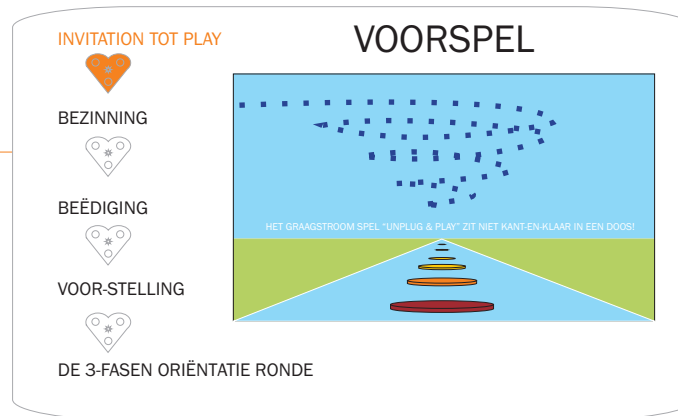
bij iedere beschouwing
met accentverlegging



DE TU-TOY-AGE

het 'jij' speelgoed

INVITATION TO PLAY



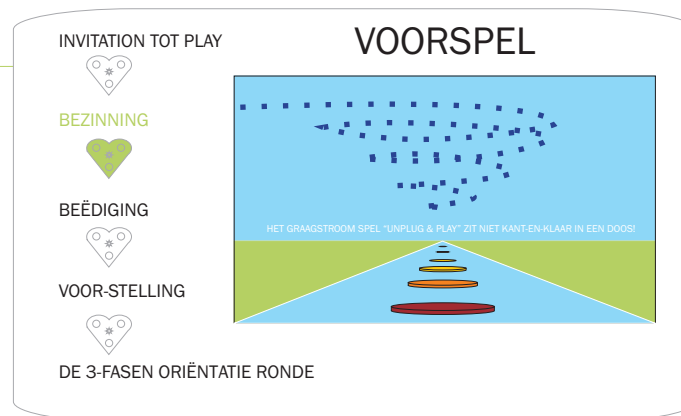
U bent van harte uitgenodigd om spelenderwijs
een spirituele vrij-plaats voor metafysische hoogvliegers
te co-creeren volgens het
ZIE-MAG-ZIE-NATIE STORE & RETRIEVE CONCEPT
op die (daartoe geschikt bevonden) locatie
die u (al) met uw groepsleden onder uw beheer heeft.

globale oriëntatie op de

BEZINNING

die behoort bij het

ZIE-MAG-ZIE-NATIE STORE & RETRIEVE CONCEPT



BEZINT EER U BEGINT

BUITENWERELD LANDSCHAP

Wie (willekeurig welk) levend wezen in zijn gemeenschap wil verwelkomen doet er goed aan zich vooraf te beraden over de geschiktheid van de setting voor dat type wezen.

Wie een nieuw speltype in zijn gemeenschap wil spelen, zeker als het om een permanente opstelling in een gezamenlijke ruimte vraagt, doet er goed aan dat spel op een voor dat spel geschikte plek te plaatsen.

Dit nieuwe speltype wordt met levende wezens gespeeld
(niet allemaal uit het zichtbare/tastbare deel van het reguliere menselijke zintuigenbereik)

op een
Volledig Kunstmatig-Electro-Magnetisch 'Ongestoorde' Plek

....

Welslagen van deze onderneming
kan alleen verwacht worden
in een groep/gemeenschap
die bereid en concreet in staat is
permanent (!)
een zeeeeer beschutte plek te bieden
qua EM-straling
(Kunstmatige Electro Magnetische straling)

van bij de speldynamiek/groepsgrootte passende afmetingen.

BEZINT EER U BEGINT

INNERLIJK LANSCHAP

Een cruciale rol is weggelegd in dit speltype voor een 'psychologische entiteit' in uzelf:

Het Innerlijk Kind

....

Welslagen van deze onderneming
kan alleen verwacht worden
wanneer de initiatiefnemer
al een uitstekende liefdevolle relatie
met (het eigen)
Innelijke Kind onderhoudt.

Een kandidaat-initiatiefnemer die de voor dit spel benodigde type relatie (nog) niet heeft met Het (eigen) Innelijk Kind zal nooit de 'arbeidsproef' uit de 3-fasen oriëntatieronde 'fluitend' (= met het benodigde hoge gehalte aan werk/speelplezier) kunnen volbrengen.

WAAROM?

Waarom
zou u
(in 's hemelsnaam)
met een aantal van uw groepsleden
al die (wonderlijke) hier voorgestelde moeite doen
om uw landschap geschikt te maken
en te houden
voor (zoiets 'vaags' als):
de aanwezigheid van metafysische hoogvliegers?

VOLSTREKT EIGENBELANG IS HIER EEN UITSTEKENDE REDEN:

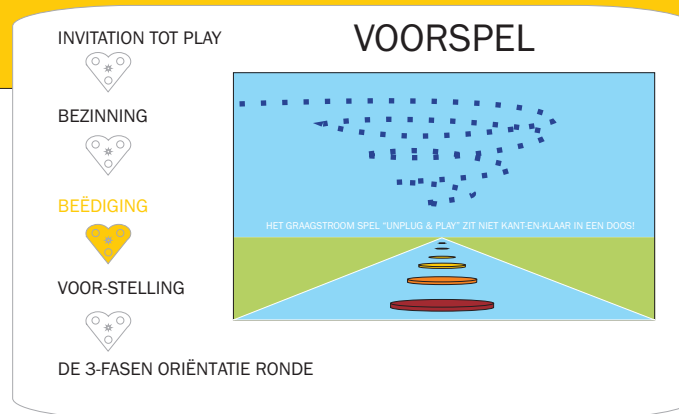
metafysische hoogvliegers
gedijen alleen maar
in een leefomgeving
die heilzaam is
voor gezondheid en welzijn van
de mens.

globale oriëntatie op de

BEËDIGING

die behoort bij het

ZIE-MAG-ZIE-NATIE STORE & RETRIEVE CONCEPT



de gehele beëdigingsprocedure is een kunstgreep

BEËDIGING

De INITATIEFNEMER in dit spel is een hoogwaardigheidsbekleder in collectieve dienst.

Aan het concreet besturen van uw eigen vestiging van ZIE-MAG-ZIE-NATIE in uw groepsverband gaat dan ook een beëdiging vooraf,

*Ik verklaar alle mij ter beschikking gestelde Departements-informatie ,
voorafgaand aan deze beëdigingsceremonie,
met mijn volledige aandacht te hebben behandeld.*

*Ik verklaar volkomen oprecht te zijn
in mijn belofte om volledig recht te willen doen
aan het werken Volgens Planya,
waarbij Gezondheid de post van Minister President bekleedt.*

*Ik verklaar en beloof om in PLAY-formatie
een liefdevolle relatie met De Mini-Ster van dit Departement
(mijn Innerlijke Kind)
te onderhouden.*

*Iedere 'present' die Mini-Ster Innerlijk Kind
mij aanreikt 'om mee te spelen',
beloof ik aan te zullen nemen.*

compleet met bij het spel passend, voorgeschreven ceremonieel >.

VOORGESCHREVEN CEREMONIEEL

cérémonie protocolaire

--beëdigingsceremonie--

In lijn met de
OPSTELLING BIJ DE BEËDIGINGSCEREMONIE (>>)
stelt u het spel ('droog') op,

U verschijnt bij de beëdigingsceremonie,
met uw eigen 'WAPEN VAN EER' (>)
3-werf groen geladen
met de bevindingen van uw oriëntatieronde.

Met het volledig groen geladen wapen van eer
zichtbaar en open in uw hand
spreekt u hardop,
ten overstaan van de hele in vol ornaat op het speelveldopgestelde back-office ploeg
uw belofte uit.

U draagt uw wapen van eer daarna over
aan de Smid van Z-waarden
door het in De Smidse te stoppen.

Deze mentale constructie wordt binnen 24 uur geupcycled
tot uw
BREVET VAN VERMOGEN

VOORGESCHREVEN CEREMONIEEL wapen van eer

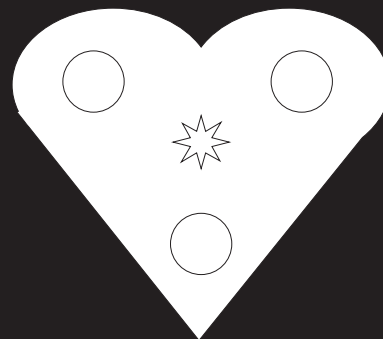
U treedt bij de beëdigingsceremonie aan met een door uzelf, handgemaakt *wapen van eer* in de hand.
Bij de start van uw oriëntatieronde, knipt u daartoe (uit een stukje papier van 5 bij 5 cm) een hartvorm.

In het midden ervan tekent u een mini-ster, zoals u ingegeven wordt door
Uwe Exellentie, Uw Innerlijk Kind; De Mini-Ster van dit Departement.

Vervolgens tekent u drie cirkels in een driehoeksverhouding rondom de stervorm.
Die 3 cirkels representeren de 3 fasen van de oriëntatietaken van de gehele spelopzet.

Zodra uw eigen concrete bevindingen in iedere fase van de oriëntatieronde
daar duidelijk aanleiding toe geven,
kleurt u 1 van de cirkels GROEN in.

Dat representeert het 'groene licht'
om veilig doorte kunnen naar de volgende fase in de oriëntatieronde.



Wanneer uw wapen van eer de benodigde drie groen gekleurde cirkels telt, dan bent u
en is uw wapen van eer
gereed om over te gaan tot de uitvoering van de beëdigingsceremonie.

OPSTELLING BIJ DE BEËDIGINGSCEREMONIE

Plaats de (in fase 2 verzamelde) voorwerpen in de volgende PLAY-formatie

Het witte open bakje,
droog

het groene voorwerp

het blauwe voorwerp

het oranje voorwerp

het afsluitbare,
niet-stapelbare, holle,
ondoorzichtige voorwerp

het gele voorwerp

het transparante voorwerp

het niet-stapelbare,
volkomen transparante
voorwerp

het stoffen zakje
met daarin
voor ieder groepslid
zo'n identiek
niet-stapelbaar voorwerpje
+ 2 stuks

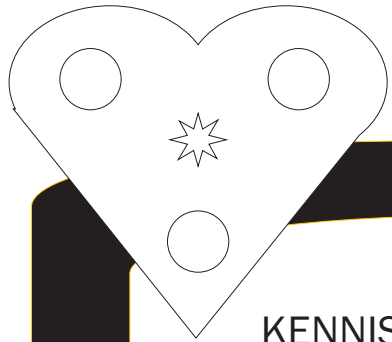
het voorwerp
wat U: de initiatiefnemer
symboliseert

het paarse voorwerp

het rode voorwerp

bovenaanzicht

SAMENVATTEND OVERZICHT



KENNIS NEMEN VAN DE GEHELE INHOUD VAN DIT STUK

WAPEN VAN EER MAKEN

Fase 1
(veiligheidscheck) ○ > ●

Fase 2
(grondwerk) ○ > ●

Fase 3
(spel) ○ > ●

oriëntatieronde

BEËDIGINGSCEREMONIE UITVOEREN

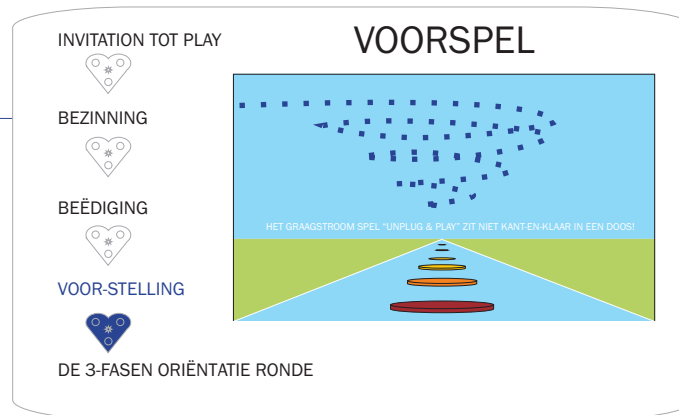
BREVET VAN VERMOGEN

START SPELDYNAMIEK

aanvaarding bekleden post

VOOR-STELLING

globale oriëntatie op de opbouw van het
ZIE-MAG-ZIE-NATIE STORE & RETRIEVE CONCEPT



waarin de ploeg
met wie u (achter de schermen van het concept) samenwerkt
zich aan u voorstelt.

waarin u zich een voorstelling kunt maken
van wat er na de oriëntatie te doen is in het
ZIE-MAG-ZIE-NATIE STORE & RETRIEVE CONCEPT

LAND-SCHAP GERICHT OP HET HOGE LANDEN

Speciaal voor vestigingen in het Nederlandse taal- en cultuur gebied
'DE LAGE LANDEN'
is deze (nogal specifieke) benadering gericht op
HET HOGE LANDEN.

U houdt met dit stuk nu een 'land-schap' in handen!

Het is geconstrueerd
op exact de juiste (vrij hoge) metafysische trillingshoogte,
die *metafysche hoogvliegers* nodig hebben
om zich in alle vrijheid
in een
(zo goed als)
EM- stralingsvrij
metafysch landschap te kunnen vestigen
(nestelen, broeden, voeden en gezond gedijen)

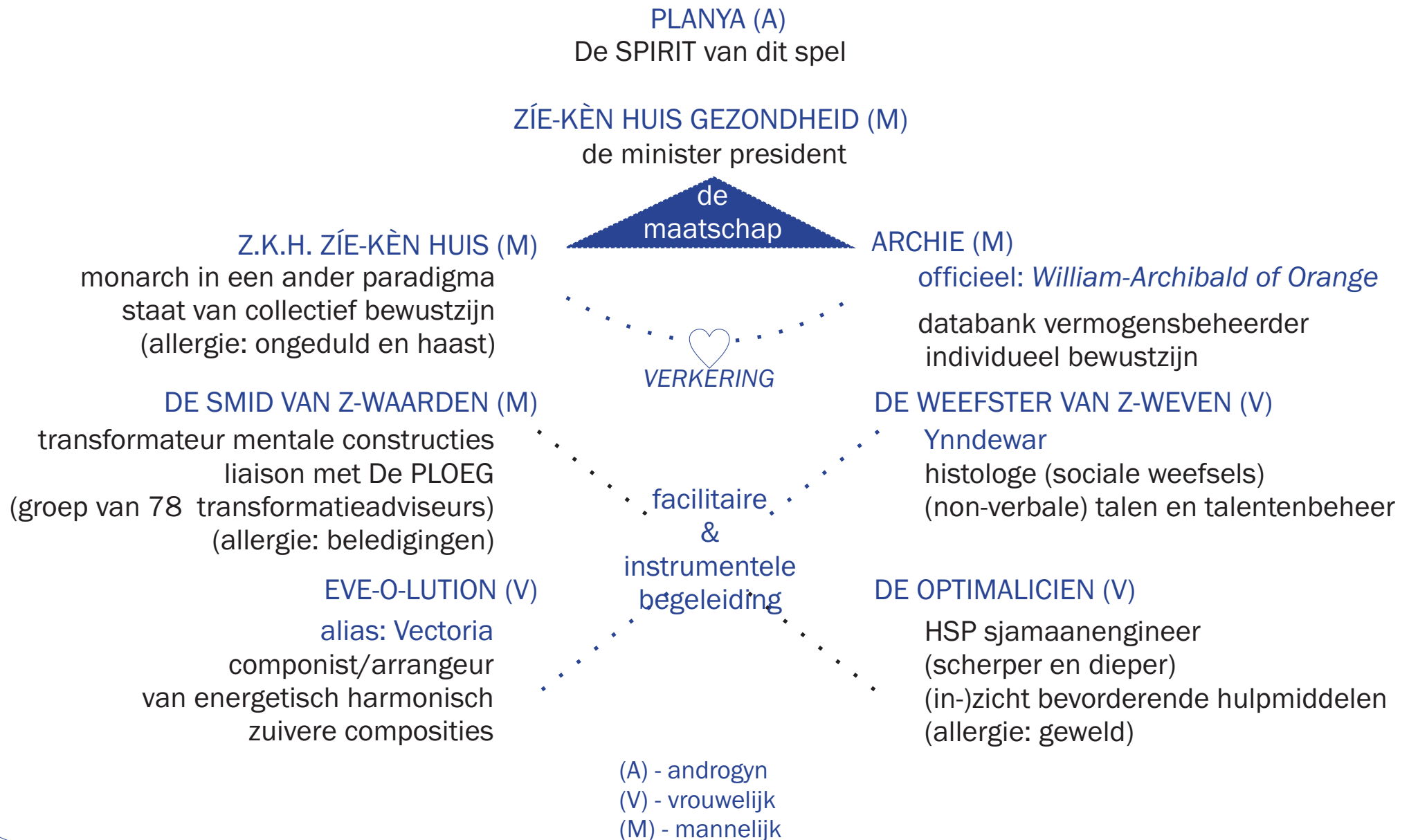
DE OPBOUW

'posities' in het ZIE-MAG-ZIE-NATIE STORE & RETRIEVE CONCEPT en 'poppetjes'



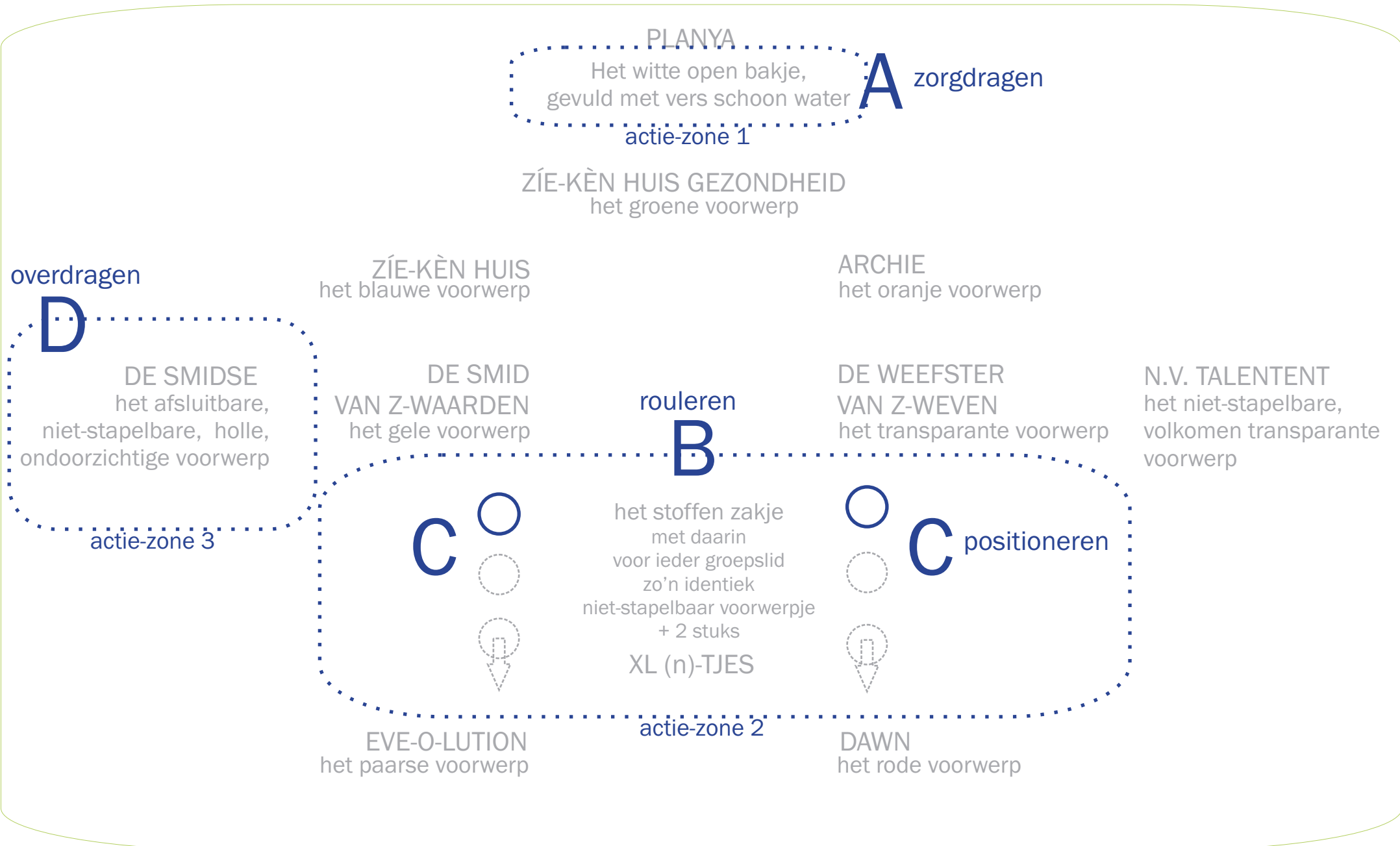
bovenaanzicht

DE BACK-OFFICE ORGANISATIE STELT ZICH VOOR



SPELDYNAMIEK

bewegingen OP het speelveld



bovenaanzicht

SPELDYNAMIEK

bewegingen OP het speelveld

A zorgdragen De actieve deelnemers dragen er als groep zorg voor dat er altijd vers helder water in het bakje zit.

B rouleren Iedere actieve deelnemer ruilt 1 maal daags zelf het XL (n)-TJE wat op zak gedragen is in voor een 'verse' uit de stoffen zak.

C positioneren Iedere actieve deelnemer plaatst 1 maal daags het eigen symbooltje op een andere plek in actie-zone 2 van de PLAY-formatie.

Er zijn precies zoveel plekken actief in gebruik als er actieve deelnemers meedoen...

(er zijn altijd tenminste 2 deelnemers)

Dus....

er moet minimaal 1 ander symbool ook op een andere positie gezet worden.



actie-zone 2

D overdragen Iedere actieve deelnemer draagt 'mentale constructies' over aan de Smid van Z-waarden, via de SMIDSE,

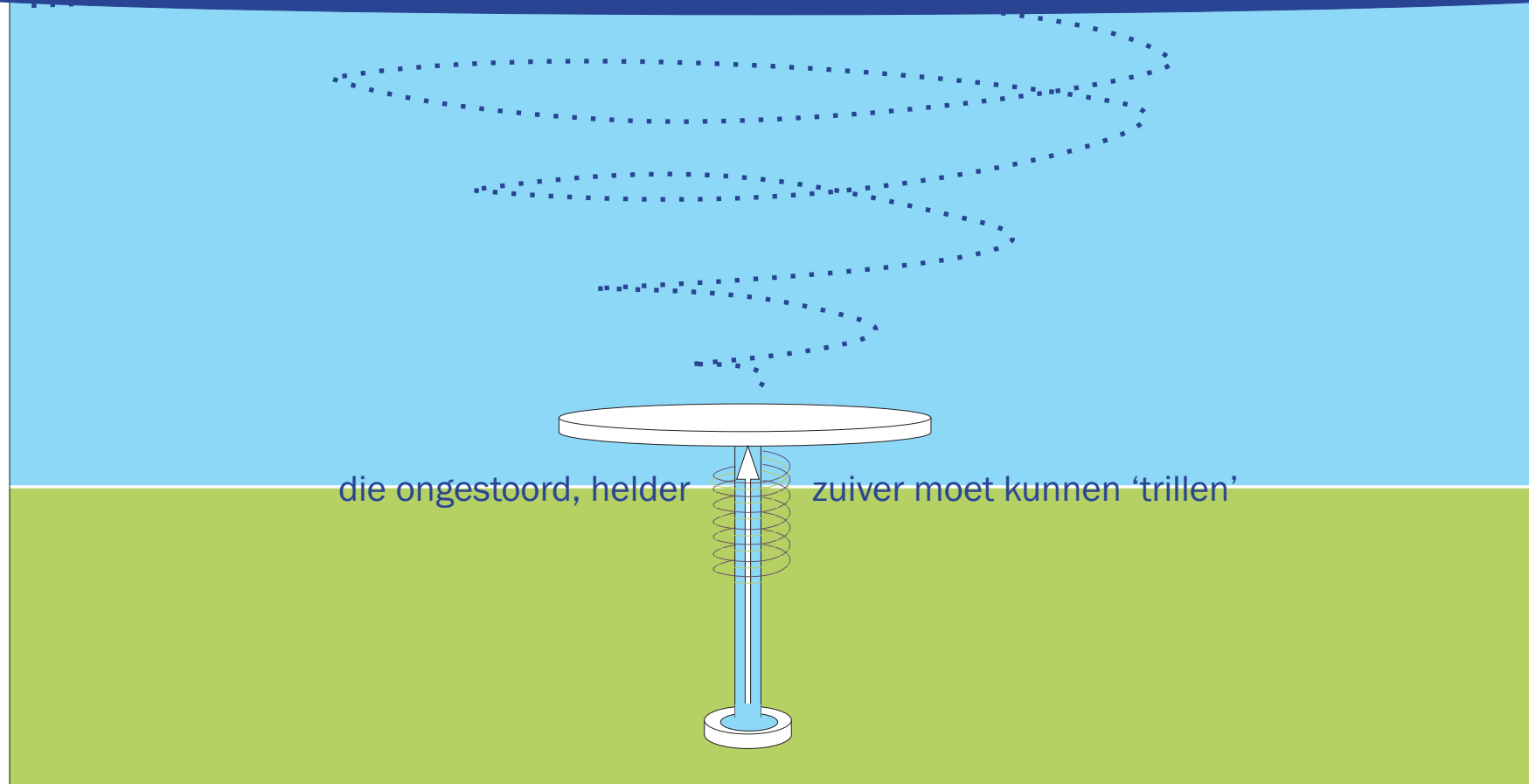
bovenaanzicht

VIBRATIONEEL SPEL

SPELDYNAMIEK IN ACTIE-ZONE 1

DIE ZICH GROTENDEELS AAN DE MENSELIJKE ZINTUIGEN ONTTREKT

IN HET VERSE WATER SPEELT EEN VIBRATIONAL ESSENCE
(waar de backoffice zorg voor draagt)



de deelnemers aan het spel zorgen voor de versheid en helderheid van het water
en voor de
vibrationale 'stilte' (ongestoordheid) van de plek.

SPELDYNAMIEK

DAGELIJKSE bewegingen OP/RONDOM het speelveld

Ieder groepslid,
(actieve deelnemer aan het spel of niet)
is van harte uitgenodigd om dagelijks 10 minuten ongestoord (in stilte) aanwezig te zijn
op de kalme/prikkelarme EM-stralingsvrije plaats waar het spel (permanent) staat opgesteld,
zonder in die tijd iets te 'moeten doen'.

Dit kan ook plaatsvinden in 2 sessies van ieder 5 minuten.

Met 'dagelijks' wordt bedoeld op 'iedere dag dat u op de locatie aanwezig bent'.

Speciaal voor werkvloer-settings:

Dit wordt niet als 'pauzetijd' gerekend, maar valt uitdrukkelijk onder 'werktijd'

Iedere speler verricht dagelijks

1x actie B en 1x actie C

in actiezone 2.

Groepsleden die niet actief deelnemen raken het speelveld niet aan
(maar mogen er uiteraard wel naar kijken).

SPELDYNAMIEK

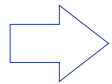
IN EN UIT DE SPELDYNAMIEK STAPPEN

Actieve deelname van een groepslid aan het spel blijkt uit de aanwezigheid van het symbooltje van die persoon op een positie in actiezone 2.

Ieder groepslid, mag naar hartelust, in alle vrijheid en naar eigen inzicht, op ieder moment besluiten om mee te (gaan) doen of (even) uit de actieve deelname te stappen.



Het plaatsen van het eigen symbooltje in actiezone 2 brengt automatisch een koppeling tussen u en de N.V. TALENTENT tot stand. Zo verkrijgt de WEEFSTER VAN Z-WEEFSELS alle talenten in beheer die bij de actieve deelnemers aanwezig zijn .



Wees alert op haar concrete talent-investeringsvoorstellen die UW IMAGINATION bereiken: die komen de kwaliteit van het sociale weefsel ten goede!

Iedere actieve deelnemer mag (uiteraard) alleen maar zijn eigen symbooltje uit het spel nemen, of (weer) in het spel plaatsen.

SPELDYNAMIEK

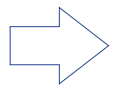
MENTALE CONSTRUCTIES INLEVEREN VOOR UPCYCLING

Hoe werkt het overdragen 'D' in actiezone 3?

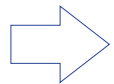
De frequentie waarop deze actie plaatsvindt kan (sterk) variëren.



Eerst komt er via UW IMAGINATION een (verouderde/kapotte/overbodige) mentale constructie in beeld, die aangewezen wordt voor 'upcycling'.



De actieve deelnemer tekent een symbool van deze constructie op een klein stukje papier. (Indien voorhanden bij die deelnemer: liefst op aanwijzingen van Het Innerlijk Kind)



Dit papiertje gaat in DE SMIDSE.

DE SMID VAN Z-WAARDEN gebruikt het metafysische materiaal van al deze bijdragen om nieuwe mentale constructies mee te maken, in lijn met de ontwikkelbehoeften van de hele groep.

Het klopt dat alle fysieke papiertje aan te treffen blijven in De SMIDSE.
Als die 'as-la' te vol zit..... gooi de inhoud dan weg.

SPELDYNAMIEK

DEELNEMERSVELD

Waar 2 of meer actieve deelnemers ongestoord dit spel spelen op het EM-stralingsvrij geplaatse speelveld.....

Zolang er minstens 2 actieve deelnemers zijn, is er speldynamiek.

➔ Het moge duidelijk zijn:
hoe meer actieve deelnemers er zijn,
hoe meer variatie er in de bewegingspatronen
voor kan komen.

➔ Er kan wel slechts 1 groepslid met het symbooltje
aanwezig zijn in actiezone 2.
Dan staat het spel tijdelijk op 'PAUZE'....

....zolang er in actiezone 1 duidelijk (non-verbaal)
sprake is van zordragen (A) VOLGENS PLANYA!

'PLAY' begint (dan weer) zodra een 2e actieve speler
actiezone 2 betreedt met het plaatsen van het eigen symbooltje.

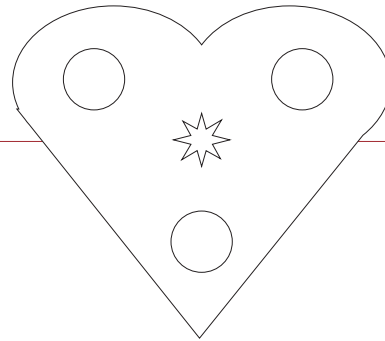
VOLGENS PLANYA?

De status van het spel
valt af te lezen
aan de staat
waarin het water verkeerd
in Planya's witte bakje.

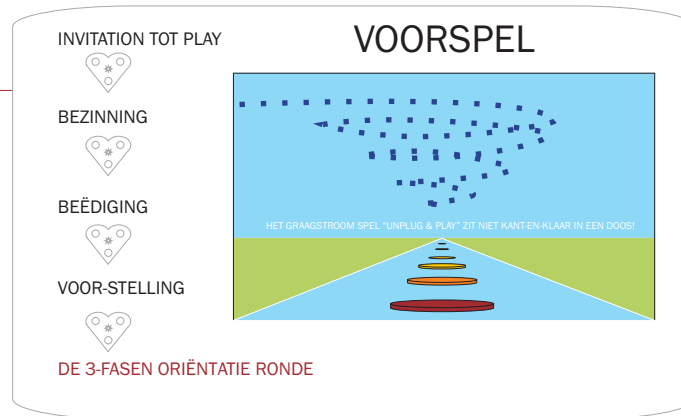
Wanneer het witte bakje leeg staat
is de animo voor het spel
weg.

GAME OVER!

HET SPEL IS DAN DOOD EN BEDORVEN....!
DOEK HET HELEMAAL OP EN GOOI HET WEG!

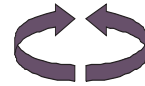


DE 3-FASEN ORIËNTATIE RONDE



speloverzicht

voor het Nederlandse taal- en cultuurgebied



Deze serie waarschuwingen is een kunstgreep.

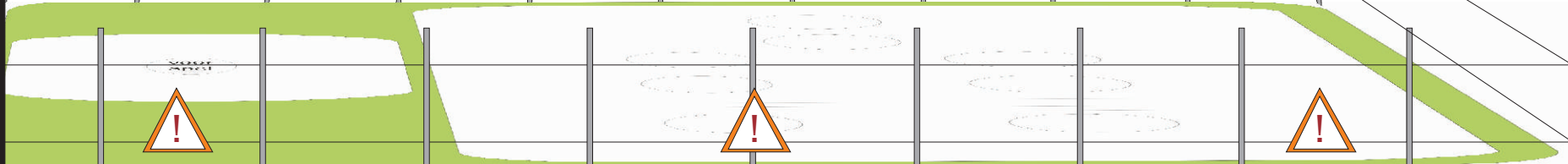
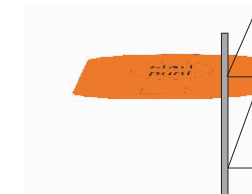
testveld
geschiktheid

speelveld

Dit is SPELMEDICIJN.

Lees voor gebruik de aanwijzingen.

Het is uitdrukkelijk niet voor iedereen zonder meer geschikt om te gebruiken.



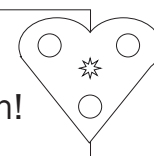
Fase 1
(veiligheidscheck)

Fase 2
(grondwerk)

Fase 3
(spel)



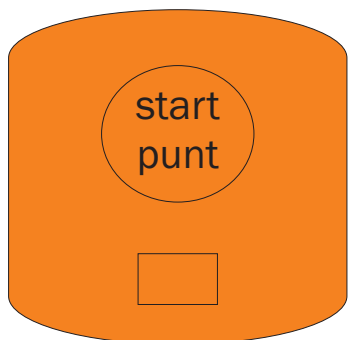
Zet alleen stappen op het speelveld
wanneer de concreet gemeten testveld-resultaten daar aanleiding toe geven!



speloverzicht

voor het Nederlandse taal- en cultuurgebied

testveld
geschiktheid

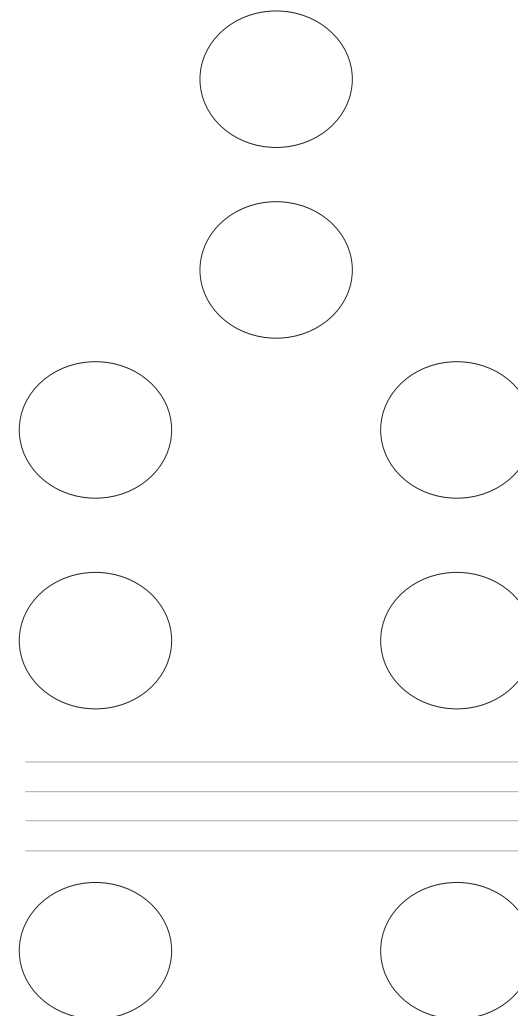


Fase 1
(veiligheidscheck)

speelveld

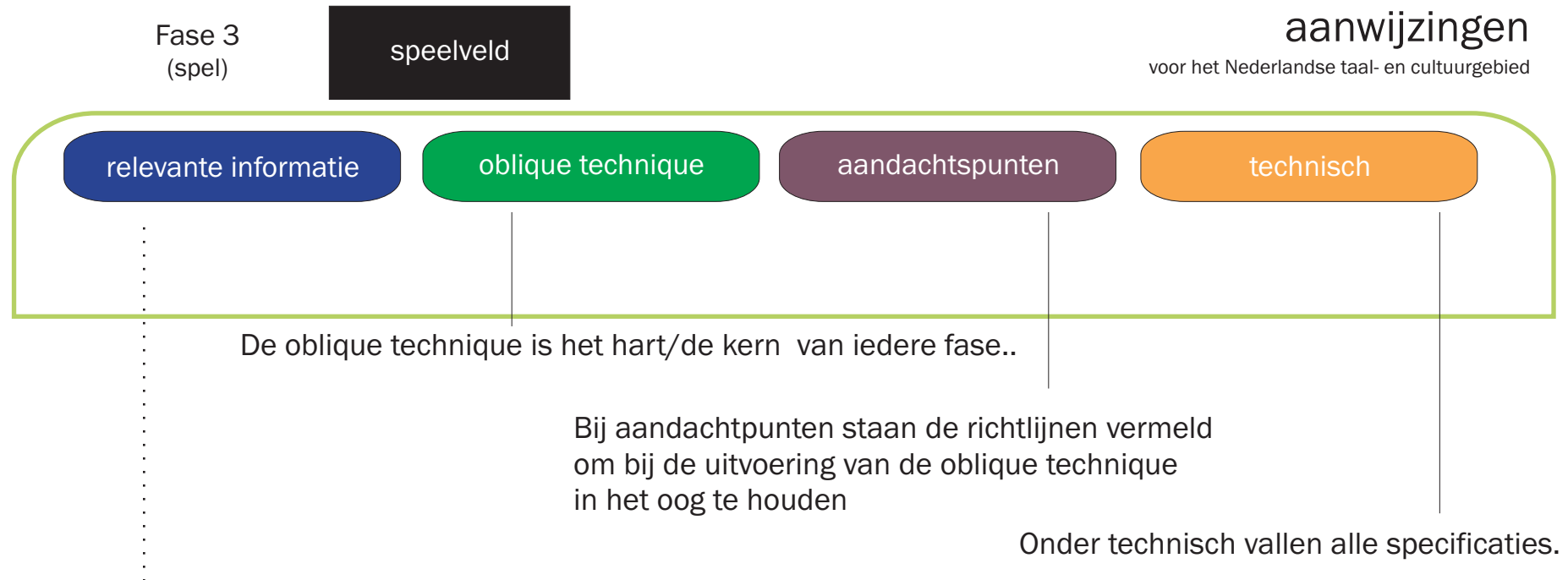
voor
spel

Fase 2
(grondwerk)



Fase 3
(spel)

De aanwijzingen zijn per fase overzichtelijk opgedeeld in vier aspecten.



Bij relevante informatie wordt een contextueel veld voor deze fase aangeduid.

Er is echter ook een overkoepelend contextueel veld, waar het gehele spelmedicijn binnen valt.
Daarover eerst meer >>>

relevante informatie

De oorsprong van dit spelmedicijn ligt uitdrukkelijk *niet* in het Nederlandse taal- en cultuurgebied, maar in het veel ruimere contextuele veld: Het Leven Zelf.

Het Leven Zelf, in deze overkoepelde context uitdrukkelijk opgevat als een levend intelligent wezen, acht zichzelf volkomen in staat om 'de doelgroep' voor dit spelmedicijn aan te wijzen en samen met die "intelligente scheppers" dit spel te spelen.

Wie tot de doelgroep van deze versie (voor het Nederlandse taal-en cultuurgebied) behoort, zal ruimschoots 'genoeg' hebben aan de verstrekte aanwijzingen en ermee uit de voeten kunnen.

Wie, om welke reden dan ook, niet tot de doelgroep voor het spelen met dit spel behoort, zal vinden dat er vanalles aan 'mankeert', er grote 'tekorten' in detecteren en daarop blokkeren.

Bij een 'gewoon' gezelschapsspel is er doorgaans sprake van een 'doel'. Het doel van dit spelmedicijn is 'samen intelligent scheppen'.

Dat is in de context van dit 'onconventionele' spel geen doel-type wat je gaandeweg het spel moet zien te bereiken...

relevante informatie

Dit gezelschapsspelmedicijn is vervaardigd met sjamaan-engineeringstechnieken.

In het huidige Nederlandse paradigma mag om *die* reden aan het gebruik van dit spelmedicijn geen heilzame werking toegeschreven worden.

Er kan schade ontstaan bij onoordeelkundig gebruik/op een totaal ongeschikte plek toepassen

Gebruik volgens de aanwijzingen zoals hier verstrekt door de sjamaanengineer is dan ook zéer aanbevolen.

Het is van groot belang om eerst de geschiktheidstest te doen.

Voordat er zelfs maar concreet sprake is van het gaan voorstellen aan een groep om dit spel te gaan spelen!

Spel-medicijn is sjamanenjargon!

(Sjamanen beschouwen alle middelen waar je 'beter' van wordt als : 'medicijn')

'Beter worden' is niet voorbehouden aan zieken.

Ook volmaakt gezonde talenten kunnen steeds beter worden.

(Dit spelmedicijn is speciaal bedoelt en geschikt voor die 2e categorie.)

oblique technique

Ontwerp,
geheel passend bij de actuele situatie zoals hij is,
een valide, compleet non-verbale veilige wil-test.

(In lijn met zowel de eigen inzichten daarover als die van Uwe Excellentie: Uw Innerlijk Kind)

Voer die zelf ontworpen test ook uit: in 'stealth mode'

in de reeds bestaande groep waarmee je beoogt het spel te willen gaan spelen.

aandachtspunten

De oblique technique is hier een meetinstrument.
(zie 'technisch' voor details)

Betrek, zowel bij het ontwerp als bij de uitvoering de volgende richtlijnen:

Je praat er niet met groepsleden over.

Over alle inns & outs van het spel
wordt pas na je beëdiging en installatie
als initiatiefnemer met andere groepsleden gesproken.

Wat je aanbiedt en hoe je het aanbiedt, is in zichzelf
geheel onschadelijk en volkomen neutraal
(naar jouw beste eer en geweten).

Het word in alle vrijheid aangeboden,

zodat de test ook kalm straal genegeerd kan worden
of eenvoudig terzijde geschoven kan worden (o.i.d.)

Betracht er grote zorgvuldigheid bij,

in samenspel (uiteraard) met je Innerlijk Kind.

technisch

Test de hele groep waarmee je beoogt het spel te gaan spelen.

Die groep heeft minstens 1 locatie in beheer
(in een gebouw en/of buiten).

Dat kan in privéverband zijn maar ook in werkverband.

Test iedere groep waarmee je beoogt het spel te gaan spelen!

Ontwerp iedere test op maat van die specifieke groep die je dan op het oog hebt.

Laat de zelfontworpen test in ieder geval het volgende ingrediënt bevatten:

positioneer een 'vreemd' voorwerp in de ruimte

meer technische specificaties >>>

technisch

De kern van dit spel is: " *Waar een (heel specifiek type*) wil is, is een weg*".
Verder stoelt de speldynamiek op het vermogen om aanwijzingen op te volgen.

Deze test- oblique technique geeft inzicht:

... of het juiste type 'wil' aanwezig is.

*

noodzakelijk is dat wiltype wat in staat is
om (in de situatie aanwezige) catch-22 situations
om te vormen tot divine dichotomies.

....in de actuele 'status' betreffende drie hele specifieke allergieën**

**

Allergie voor het opvolgen van aanwijzingen van een sjamaan
Allergie voor het opvolgen van aanwijzingen van een vrouw
Allergie voor het opvolgen van de aanwijzingen van 'uzelf'.

Zie volgende pagina voor: testinterpretatie >>>

technisch

Testinterpretatie:

Er is groen licht om naar fase 2 te gaan
wanneer het concreet uitvoeren van de test uitwijst dat geen van de voornoemde allergieën in het spel is.

“Wanneer de oblique technique niet concreet gedaan wordt door de initiatiefnemer,
dan toont die afwezigheid van het uitvoeren van een zelf-ontworpen test
(in lijn met de aandachtspunten),
tevens de afwezigheid aan van het benodigde juiste wil-type,”

Lastiger is de interpretatie van ‘(afweer)-reacties’ in de groep.

Gebruik daarbij een denkbeeldige schaal van ‘heftig afwerend’, via ‘geen reactie’ naar ‘verwelkomend’

HEFTIG

MILD

GEEN

MILD

KRACHTIG

Reacties helemaal links op de schaal
duiden op allergieën!

Laat het idee los om met deze groep
dit spel te gaan spelen!

Reacties in het midden van de schaal
kunnen nog op allerlei dingen duiden.

Een 2e (en wellicht 3e) test ontwerpen en doen is noodzakelijk.

Bekijk daarvoor het patroon in de ‘scores’
(zie volgende pagina voor details)

Reacties helemaal rechts op de schaal
duiden op geheel vrij zijn van allergieën!
Het is dan veilig om over te gaan tot fase 2.

technisch

Score-interpretatie bij het patroon van een 2e (en eventueel 3e) test
(Bied een soortgelijke ‘prikkel’ aan die uitdrukkelijk verschilt van de vorige.)

Twee typen fenomenen zorgen voor ‘middenmoot’-reacties op die denkbeeldige schaal.

Het meest zal voorkomen cat. A: het natuurlijke ‘moeten wennen aan iets’.

Cat. A geeft in een aanbiedingspatroon vlug ‘verbetering’ te zien:
een waarneembaar hogere graad van verwelkoming.

Het kan echter ook duiden op cat B: de aanwezigheid van een allergie:

- een milde allergie en/of
- een flinke allergie (die momenteel met ‘middelen’ onderdrukt wordt.)

Cat. B geeft in een aanbiedingspatroon ‘verheftiging’ te zien:
een waarneembaar steeds lagere graad van verwelkoming.

Met cat. A-deelnemers kan het spel veilig gespeeld worden. **Speel dit spel absoluut niet met deelnemers uit cat. B!**
Dit spelmedicijn is uitdrukkelijk niet bedoeld of geschikt om allergieën mee ‘aan te pakken’!

Het kan je een weinig aanlokkelijk plan lijken om dan
weer 1 of 2x een (andere) test te gaan ontwerpen en uit te voeren!

Toch..... deze zorgvuldigheid in het proces nu wel betrachten, voorkomt zeer vervelend onheil.
Dat is werkelijk te prefereren boven: de schade moeten zien te ‘genezen’!

relevante informatie

Ook het grondwerk doe je 'in je eentje'.

in 'stealth mode'

in samenspel met je Innerlijk Kind

In deze fase bereid je het spel dusdanig voor dat jij en al je groepsgenoten zich er (straks, na je beëdiging en installatie) meteen concreet zichtbaar en tastbaar iets bij voor kunnen stellen.

oblique technique

Verkrijg, naar jouw beste eer en geweten, de benodigde materialen

in lijn met de bij 'aandachtspunten' vermelde richtlijnen.

(De materialenlijst staat bij 'technisch')

aandachtspunten

De juiste materialen komen vanzelf op je pad,
zonder dat je er speciale moeite voor moet gaan doen, zoals 'er actief naar op zoek gaan' .

v.b.

- je had het al in je beheer gekregen
(nu valt je oog er ineens op)

- je krijgt het zomaar vanzelf aangeboden
(zonder erom te hoeven vragen)

- je vindt het ergens
(en bent vrij om het mee te nemen, zonder dat je dat met iemand hoeft te overleggen,
zonder dat je er iemand mee benadeeld)

Laat alle benodigde materialen jou vinden.
(Koop niks speciaal hiervoor!)

Forceer niks

ook niet het tijdpad.

Ga vooral niet 'zitten bedenken' wat het 'moet' zijn!

De kunst is het te herkennen, als en zodra je het 'zomaar opeens' tegenkomt.

Speelsuggesties aangedragen door Het Eigen Innerlijk Kind worden (uiteeraard) extra aandachtig beschouwd.

technisch

Materialenlijst:

Ieder voorwerp is (qua formaat) eenvoudig in 1 hand vast te houden.

1 witgekleurd open bakje waar water in kan.

1 afsluitbaar, niet-stapelbaar, hol, ondoorzichtig voorwerp,
waar een handvol kleine papiertjes in gedaan kunnen worden.

1 niet-stapelbaar, volkomen transparant voorwerp.

8 losse voorwerpen die ieder stabiel kunnen staan:

1 groene, 1 blauwe, 1 oranje, 1 gele, 1 transparante, 1 paarse en 1 rode
1 die jij symbolisch acht voor jezelf

1 stoffen zakje

Een 'X' - aantal identieke kleine niet-stapelbare voorwerpjes.

$X = \text{de hoeveelheid leden van de beoogde speelgroep} + 2.$

De 'X' hoeveelheid moet soepel in het stoffen zakje passen.

1 exemplaar ervan in de broekzak gestopt,
moet niet eenvoudig kwijt raken of kapot gaan.

relevante informatie

In deze fase verdiep je je in het vraagstuk hoe je jij precies voorstelt dat jij het spelen van het spel straks gaat voorstellen aan je groepsgenoten (na je beëdiging en installatie).

De laatste voorbereidingen tot het kunnen spelen van het spel worden getroffen.

Allerlei koppelingen tussen het fysieke spel en het metafysische spel komen hier tot stand.

oblique technique

Ontwerp de introductie van het spel in je groep.

Componeer 'maatwerk', naar je beste eer en geweten passend bij de huidige karakteristieken van jouw groep.

Loop je eigen voorstelontwerp NA je beëdiging nog (minstens) eenmaal helemaal met je Innerlijk Kind door.
(Stel bij waar nodig.)

Zodra wat-jij-je-erbij-voorstelt zich, zonder haperen, harmonieus afspeelt in JE GRAAGSTROOM aangedreven IMAGINATION:

Dan is je brevet van vermogen 'geactiveerd',

zijn alle noodzakelijke koppelingen met de back-office vleugels 'in sync',

staat de vibrational essence klaar om metafysische hoogvliegers te gaan aantrekken,

is alles klaar om om het geheel Volgens Planya uit te gaan voeren.

aandachtspunten

Hoe stel jij je het voorstellen van het spelen van het spel aan de groep voor?

Wat is inhoudelijk een logische volgorde, voor jou en je groepsleden?

Welke aanpak past procedureel het beste bij jou en je groep?

Welke manier past relationeel het beste bij jou en jouw groep?

Het spel is in zijn uiteindelijke uitvoeringsfaard helemaal non-verbaal/instrumenteel.....!

Wat nou als:

.....hoe minder minder je er vooraf over zegt.... hoe beter het is.....?

Immers, het instrument 'woordencommunicatie',
verloopt in het Nederlandse taal- en cultuur gebied
standaard via een binaire 2 octavige gewone- tekstverwerker in het brein
....nogal eens (voornamelijk) gevoed met andere stroom dan GRAAGSTROOM.

Wat kun je allemaal
volkomen non-verbaal communiceren?

Welke aspecten moeten voor de goede orde
echt wel vooraf expliciet besproken worden?

Hoe kun je faciliteren
dat ieder groepslid zijn IMAGINATION activeert?

Welke aspecten zijn zo vanzelfsprekend binnen jouw groep
dat daar geen woorden aan vuil gemaakt hoeven te worden?

Hoe kun je de storingsgevoeligheid
zo ver mogelijk verlagen?

Welke aspecten zijn wellicht niet zo vanzelfsprekend,
maar hoeven (toch) niet expliciet benoemd te worden?

technisch

Front:

Laat ieder groepslid die actief wil deelnemen zelf zijn eigen symbooltje vinden.

De overige groepsleden hoeven geen nauwe band met hun eigen innerlijk kind te hebben, om zinvol deel te kunnen nemen. Het mag uiteraard wel :-) !

De overige groepsleden hoeven ook niet beëdigd te worden voor hun positie in het spel.

Alle technische specificaties voor de (fijn-)afstemming met je eigen groep vind je in de database van je eigen 'know how'.

Back:

Wat de samenwerking en afstemming met de back-office betreft start de groepsdynamiek van het spel bij het voor de eerste keer vullen van het waterbakje van Planya .

(Vanaf dat moment dient het steeds 'bijgehouden' te worden)

Dat biedt volop gelegenheid voor 'droog' de speldynamiek aan de front-kant oefenen/demonstreren en opstellocaties op bruikbaarheid uitproberen e.d.

technisch

Je transformeert van 'kandidaat-initiatiefnemer' naar het concreet bekleden van de positie van initiatiefnemer langs deze weg:

Bij die oriëntatie op de taak van initiatiefnemer is kennis gemaakt met:

het contextuele veld, alle spelers daarin (voor en achter de schermen), de aard van het spel, de hele setting en de speldynamiek.

Je hebt onderzoek gedaan en uit de waarnemingen geconcludeerd:

- er zijn voldoende 'gronden' 'pro' en
- er zijn geen sterke 'indicaties' 'contra' vastgesteld.
betreffende het voorstellen aan de groep om dit gezelschapsspel te gaan spelen

Je hebt het spel geconstrueerd in lijn met de aanwijzingen uit de constructiegids.

zodat het tastbaar en zichtbaar is, 'als ware het kant-en-klaar uit een doos gekomen'.
Zo is het eenvoudig voorstelbaar.

Je bent beëdigd voor het bekleden van de post.

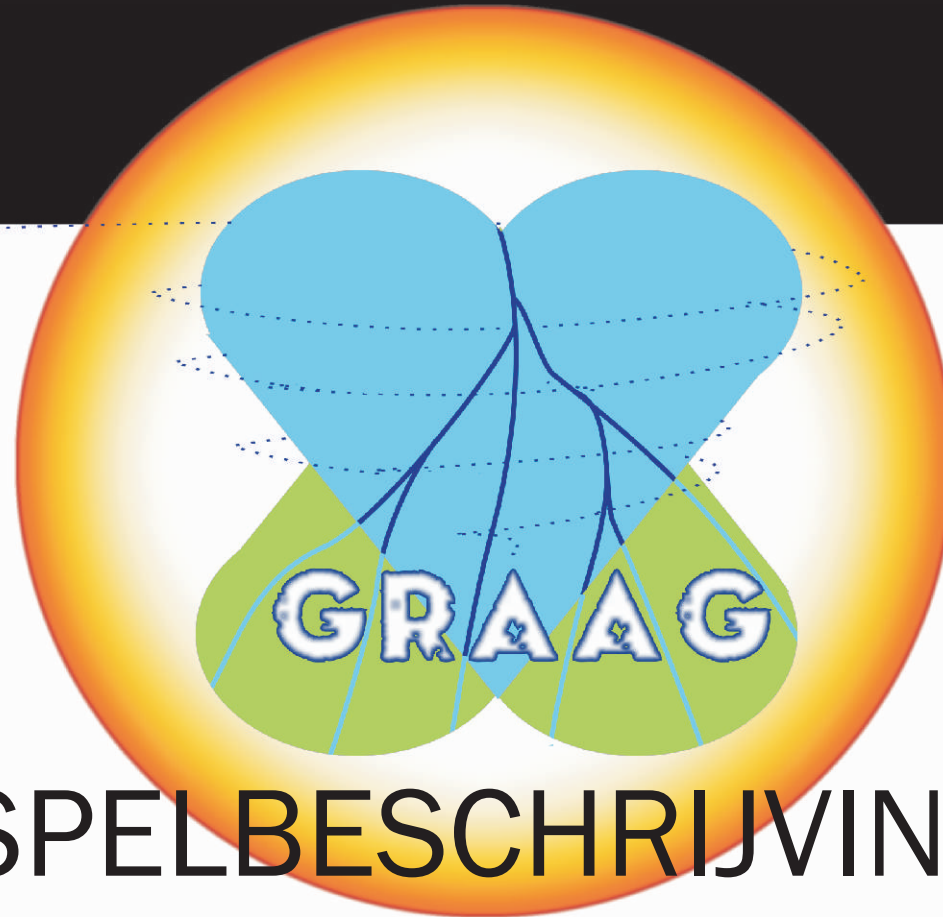
door de aanbevolen mentale constructie 'je geladen wapen van eer' in de SMIDSE te doen.

>>>

DIT IS EEN SPELTITEL UIT HET GRAAGSTROOM-DELTA GAMMA

UNPLUG & PLAY

TECHNISCH
MOEILIKHEIDSNIVEAU:
1-STER
'KINDERSPEL'



SPELBESCHRIJVING

*DIT SPEL DRAAIT OM
DE VESTIGING VAN EEN KOLONIE
METAFYSISCHE HOOGVLIEGERS
IN UW EIGEN,
IN DE GRAAG-DELTA GELEGEN
WOON/WERK/LEEF-GEBIED.*



*metafysische hoogvliegers
zijn voor de gewone menselijke zintuigen
niet waarneembaar
maar dragen wel veel bij aan een gezonde dynamiek in het totale eco-systeem*

*CONSTRUEER HET SPEL,
ZOALS AANGEGEVEN IN DE CONSTRUCTIEGIDS*