



## Het gezelligheidsspel

### .....lang niet alleen voor kinderen!

*De laatste paar jaar spelen niet alleen kinderen veel spelletjes, maar ook steeds meer jongeren en vijftigplussers. De gezelschapsspellen staan in de belangstelling; er is een enorm groot aanbod. Of het nu komt door de individualisering van de samenleving, door het economische klimaat of de steeds grotere hang naar traditie, de spellen beleven de laatste jaren als het ware een wederopkomst.*

*Reden voor SpeelGoedInfo.nl zich eens in de spellenbranche te verdiepen.*

### Ieder voor zich

Individualisering is een van de maatschappelijke trends van de laatste helft van de vorige eeuw. Door de groeiende welvaart in het Westen na de Tweede Wereldoorlog en het ontstaan van de intellectuele samenleving met een groot en vrij aanbod van media, is het individualisme een massaproduct geworden. Vooral met de komst van het internet natuurlijk. We zijn in geen enkel tijdperk zo snel vooruit gehold met technologische veranderingen.

Dit is voor de maatschappij een groot voordeel gebleken; we zoeken binnen no-time iets op met Google, we weten welke files waar staan, en de economische voordelen zijn natuurlijk legio. Maar ook aan deze medaille kleeft een keerzijde; vooral in de grote steden is er veel eenzaamheid. Mensen streven steeds meer hun eigen doelen na en bekommeren zich niet meer om elkaar, de samenleving verhardt, ouderen kunnen (en willen) minder vaak rekenen op zorg van hun kinderen op hun oude dag enzovoort. En het gezellige koffiedrinken, waar Nederlanders zo bekend om staan, maakt plaats voor het *even checken* van de mail in de koffiepauzes. Een korte sociaal wenselijke 'update' op Facebook, een 'tweet' over waar en met wat men bezig is en een korte sms of ping vervangen de tijd waarin men echt samen is. Zo verdwijnt het 'ouderwets' met elkaar praten langzaam naar de achtergrond, met alle sociale gevolgen van dien. Korte, bondige en vooral van elke inhoud gespeende berichten vullen de momenten van alledag. Dat terwijl het belang van iemand recht aan te kunnen kijken tijdens een gesprek, het non-verbale aspect, het grootste deel is van de menselijke communicatie onderling! Ook een nadeel is dat de snelle sociale media niet voor iedereen is weggelegd. Een gezelschapsspel kan mensen van alle leeftijden en culturen weer als vanouds bij elkaar brengen... En daar is, zo blijkt, behoefte aan.

### Warmte en gezelligheid

De vrijheid en zelfstandigheid van het individualisme gaan vaak samen met gevoelens van eenzaamheid. Vooral oudere en lager opgeleide mensen zijn hier de dupe van. Presteren, presteren, en vooral niet je tijd verspillen aan 'nutteloze sociale contacten'. Het leek tot voor kort alsof gezelligheid niet meer mocht. Tijd voor een goed gesprek zit er bijna niet meer in. Ook thuis gaat het hele gezin zijn eigen gang. Omdat men zich buiten steeds minder geborgen voelt, verlangt men naar warmte en gezelligheid. Dat vindt men natuurlijk ...thuis! En omdat iedereen de ganse dag zijn eigen gang gaat, proberen veel ouders het gezin af en toe om de tafel te krijgen, om zogenaamde 'kwali-tijd' met hun kinderen door te brengen. Hoe kan dit nu beter dan met een leuk en spannend gezelschapsspel? De televisie- en internethonger is een beetje verzadigd, en in een spel kan men

interactief meedoen, er is een competitie ingebouwd waarbij men tactieken kan bedenken en uitvoeren, en dat dit steeds meer de wens van de mens is, merken de spellenleveranciers.

### **Samen zijn is 'in'**

Door de individualisering van de maatschappij is het niet helemaal verwonderlijk dat een tegenbeweging ontstaat; met zijn allen rond de tafel is weer 'hip', 'hot' en 'in'! Samen eten, (samen lekker lang tafelen met veelal aparte gerechten verdrijft de snelle hap voor de buis) het delen van lasten met betrekking tot de opvoeding, en de interesse voor het *gezamenlijk* spelen van een spelletje is in opwaartse beweging. Opvallend aan deze avondjes is het feit dat mensen met het tijdgebrek van vandaag de dag een spelletjesavondje *plannen*, in plaats van het feit dat het spontaan gebeurt. Er ontstaan zelf spelletjesclubs, waar men steeds bij een ander kookt en spellen speelt. We kunnen zelfs spreken over ware 'revival' als het om gezelschapsspellen gaat!

### **Gezelschapsspellen; de geschiedenis**

Het spelen van gezelschapsspellen is niet iets van de laatste jaren; men speelt al eeuwen in op de menselijke behoeften van het willen concurreren met de medemens, en het genieten van het leed van een ander. In de beste zin des woords natuurlijk...

3000 jaar voor Christus werd in het oude Soemerie (huidige Midden Oosten) al een spel gespeeld dat bekend staat als de voorloper van het huidige backgammonspel.

Rond het jaar 800 raakten hele volksstammen in China gokverslaafd door het spel Mah Jong. 200 jaar later werd elders in Azië het kaartspel uitgevonden. In de 15e eeuw volgde het ontstaan van het schaakspel.

In 1936 brachten de Parker Brothers het welbepaalde Monopoly op de markt. Zij sloegen daarmee een weg in voor de bekende moderne spelletjes. De rest is geschiedenis...

### **Moderne tijd**

Vanaf 1986 begonnen de zogenaamde 'party- games' furore te krijgen, zoals Pictionary, Trivial Pursuit, Ik Hou van Holland, Hinkel Twister, Party & Go en Risk. Naast partyspellen kun je tegenwoordig uit verschillende spelgenres kiezen:

- strategiespellen/denkspellen
- kennis/weetjesspellen (quiz)
- spellen waarbij de sekse centraal staat
- dobbelspellen
- geluksspellen
- doe-of bewegingsspellen
- bord- en kaart spellen
- spellen naar aanleiding van een boek, film of televisieserie
- educatieve spellen

Niet alleen de nieuwere spellen zijn populair, ook Ganzenbord, Halma, en Mens erger je niet worden weer uit de kast gehaald. Fabrikanten doen bij deze 'gezelligheidsrevival' goede zaken. Nederlandse spellenfabrikant Jumbo brengt jaarlijks zo'n 20 nieuwe spellen op de markt. Jumbo verkoopt Mens erger je niet, Hamertje Tik, en Pim-Pam-Pet. Ook spellen met allerlei technische snuffjes en andere toegevoegde waardes zijn momenteel in erg de mode. Zo is Boggle in een nieuw jasje gestoken: Boggle Flash is een elektronisch spel waarbij je snel woorden moet leggen en direct ziet en hoort of het goed of fout is wat je hebt gedaan.

Lego heeft een hele spellenlijn ontwikkeld. Hierbij worden de bekende bouwstenen gecombineerd met een bordspel.

Rummikub en Triominos van Goliath kunnen langzamerhand als klassiekers worden bestempeld. Net als Doolhof van Ravensburger.

Het Gezelligheidsspel door Kiki Wegener (dec 2010/nov 2011)

2 van 5

## **De allerkleinsten**

Voor heel jonge kinderen worden eveneens spellen ontwikkeld. Jumbo heeft onlangs de 'Jumbo Jonkies' geïntroduceerd met o.a. Poepie Knor en Knibbel Knabbel Knuisje.

University Games bracht in 2010 Knappe Koppen op de markt en in 2011 Dierenvrienden. Hier gaat het om spelen van volwassenen met kinderen. Geronimo Stilton Bordspel appelleert aan een muisfiguur uit boeken die op dit moment erg aantrekkelijk zijn voor kinderen. Takkie Kakkie van Goliath speelt in op wat kinderen leuk vinden: scheetjes laten en een drolletje leggen.

## **Het 'upgraden' van een gezelschapsspel**

Daartegenover staan de 'traditionele' spellen, die men in het café, of thuis om de tafel speelt. Ze bestaan meestal uit een bord van karton, een paar dobbelstenen en eventueel speelstukken. Gezien de interesse voor multimedia, met parallel daaraan de grote vraag naar traditionele spellen, is er een groeiende interesse voor mengvormen. Denk daarbij bijvoorbeeld aan een bordspel met quizvragen op de televisie via de dvd speler maar ook aan driedimensionale- of met andere elementen verrijkte spellen. Of aan Hinkel-Twister, 4X4 Op een Rij, verschillende versies van de alom bekende topper Monopoly (zoals de City-versie) of Wie Ben Ik? -Extra. Stuk voor stuk zeer creatieve oplossingen waarbij de mogelijkheid tot vernieuwing het ouderwetse samenspel niet hoeft uit te sluiten.

Veel spellen worden ook in luxe cadeau uitvoeringen op de markt gebracht. Het gaat dan vaak om klassiekers waaraan men gehecht is. Kinderen gaan uit huis, en kopen vaak als eerste de spelletjes die ze gewend zijn te spelen. Scheidingen of relatie-einden zijn vaak reden tot het opnieuw kopen van een spel. En natuurlijk leren steeds 'nieuwe kinderen' het spelen van traditionele spellen als Mens erger je niet en Monopoly van hun ouders en willen dat vervolgens hebben..

## **Een groot voordeel: ....pesten mag!**

Tegenwoordig lees je er steeds meer over; de negatieve gevolgen van pesten onder kinderen. Niet alleen zoals vroeger op de schoolpleinen en op weg van en naar school, maar ook op het internet. Er is een verschil tussen pesten en plagen. Plagen doen we allemaal wel eens, een grap uithalen met een goede vriend of vriendin... Men noemt het plagen als de kinderen aan elkaar gewaagd zijn, soms plaagt de een, dan weer de ander. Jongeren leren daarmee met conflicten om te gaan. Natuurlijk is het niet altijd leuk, maar wel leerzaam. Het hoort bij volwassen worden. Plagen wordt pas pesten als het als bedreigend wordt ervaren. Dan maakt de pester misbruik van zijn macht. Voor pestkoppen is er goed nieuws: bij het spelen van een (gezelschaps-) spel mag er gewoon worden gepest! Op die manier kunnen kinderen op een veilige manier elkaar pesten. En het leuke ervan is... dat er steeds een ander aan de beurt komt! Zo verschuift steeds de macht en kan iedereen leren hoe het voelt om 'de baas' te zijn, of het anderspit te delven. Zo leer je met teleurstellingen omgaan en met het gevoel van 'slagen'.

## **Spelletjes voor volwassenen**

Opvallend is dat er erg veel spellen op de markt zijn voor volwassenen, of de categorie 12+. Nog niet zo lang geleden werden spellen voornamelijk in het gezin gespeeld. Nu merken we vooral dat volwassenen zich ermee vermaken, bijvoorbeeld met vrienden, op feestjes en dineeravondjes. Gezelschapsspellen zijn momenteel onder twaalfplussers erg populair. Dit zou kunnen komen omdat de computershype, (nu bijna iedereen wel een gameconsole of een pc heeft staan, en de nieuwigheid er een beetje af is) vermindert. Men zoekt weer nieuwe vrijetijdsbestedingen, en voor de computergeneratie zijn dit soort spellen geheel nieuw.

Bij jongeren zijn vooral de 'party- of feestspellen' in trek als Battle of the Sexes, Ik Hou van Holland, Twister, Pictionary en Trivial Pursuit. In 2011 is een versie van Trivial Pursuit op de markt gebracht: Wedden dat je 't Weet. Nu is het niet meer nodig veel vragen te beantwoorden om te kunnen winnen maar is gokken en bluffen een onderdeel van het spel. Voor feestjes zijn deze uitermate geschikt. En het is natuurlijk ook een leuk tijdverdrijf. Samen zijn, communiceren met elkaar en lol hebben tegelijk. Over de hele wereld worden zo'n 2 miljoen Rummikub spellen per jaar verkocht (!). Er zijn er alleen al 5 miljoen van in omloop in Nederland.

## Kaartspellen

Kaartspellen zijn leuk, makkelijk mee te nemen en natuurlijk voor alle leeftijden. Behalve de overbekende kaartspellen als Ezelen, Pesten, Pokeren en Klaverjassen, zijn er onnoembaar veel speciale versies voor het hele gezin. Denk daarbij bijvoorbeeld aan een kwartetspel, Koehandel, SET! of Uno. Allemaal spelletjes die weinig ruimte innemen, en veel plezier kunnen brengen. Wie heeft er nu geen leuke jeugdherinneringen waar een kaartspel in voor komt?!

## 50+: 'ambassadeurs' van de gezelschapsspellen

Dat de spelletjes gretig aftrek vinden bij de vijftigplussers is logisch, de 50+ generatie van nu speelde als kind al om de tafel. Gezelschapsspellen geven hen dan ook een gevoel van geborgenheid, omdat zij in hun jeugd deze spellen ook al speelden. Zo heeft deze groep een belangrijk aandeel in de groei van de spelletjesmarkt. Ook hebben zij vaak meer tijd, omdat zij nu eenmaal minder gaan werken of omdat de kinderen uit huis zijn. Ze zijn gehecht aan de traditionelere spellen maar erg benieuwd naar nieuwe spellen. 50-plussers spelen graag met elkaar, of met hun (klein-) kinderen. Zij zijn als het ware de 'ambassadeurs van de gezelschapsspellen.

## Kleinere gezinnen

Je zou een probleem verwachten als het gaat om moderne gezinssamenstellingen, maar het blijkt dat nu de gezinnen steeds kleiner worden er nog steeds regelmatig spelletjes worden gespeeld.. Er zijn van oudsher al een heleboel spellen die je met zijn tweeën kunt spelen. Bovendien spelen mensen in een groter gezinsverband; met meerdere bevriende gezinnen. Ook allochtonen, met vaak grotere gezinnen, spelen veel spellen. De cultuur van het met de hele familie samenzijn, is in deze gezinnen duidelijker aanwezig. Allochtonen spelen vaak gewoon de Nederlandse uitgaven, zoals Ganzenbord, Rummikub en Mens erger je niet. Taalspellen worden gretig verkocht, omdat het leerelement daarin op een leuke manier is verwerkt. Allochtonen spelen buiten de westerse versies vaak spellen die zij hebben meegebracht uit het land van herkomst. Spellen als Domino, Oké (een versie van Rummikub), Backgammon en kaartspellen zijn onder deze bevolkingsgroep gigantisch populair. Niet alleen speelt men thuis met het hele gezin, maar ook in theehuizen en cafés is het een niet weg te denken tijdverdrijf. Spelletjes waarin knikkers een hoofdrol spelen komen vaak voor, met daarin weer allemaal verschillende strategische en motorieke variaties. Fabrikanten van spellen voorzien dan ook geen moeilijkheden in de toekomst door het kleiner worden van de gezinnen.

## Het recept voor een perfect spel

Het perfecte gezelschapsspel bezit een aantal ingrediënten;

*Het houdt je scherp.* Dit betekent dat er strijd geleverd moet worden, zodat je niet weg kan zakken en op kan houden met opletten.

Een goed spel heeft *een duidelijk begin en een eind*, zodat het niet eindeloos voortduurt. Ook heeft een spel de voorkeur (behalve de party- en volwassenen spellen) als het *door jong en oud gespeeld kan worden*. Er moet een *geluksfactor* in zitten, zodat niet elke keer de meest intelligente speler het spel wint. Dan is het immers niet leuk voor de minder slimme mensen. Anderzijds mag er weer niet te veel geluksfactor inzitten, anders is het geen uitdaging. *De regels moeten goed, en duidelijk zijn.*

In het spel kan het beste een *duidelijk win- element* verwerkt zijn. Strategiespellen blijven het meest interessant als er steeds veranderbare strategische of tactische mogelijkheden zijn. Kortom; er zijn verschillende elementen belangrijk voor verschillende spellen.

## Een nieuw spel

Niet alle ideeën zijn al eens bedacht, terwijl je dat onderhand wel eens zou kunnen denken. Er zijn net als bij muziek verschillende akkoorden. Alle akkoorden zijn al eens benut, maar de combinatie ervan blijft nieuw klinken. Zo is dat ook met spellen. Combineren van verschillende ingrediënten blijft vernieuwend werken.

Er worden bij de makers van gezelschapsspellen steeds nieuwe, zelfbedachte spellen aangeboden; slechts eens in de 3 à 4 jaar zit er een blijver bij. Een hoop spellen zijn extreem hypegebonden. Dit heeft vooral betrekking op de televisieserie gebonden spellen. Deze zijn 'hot' zolang de serie 'hot' is, en verliezen daarna al snel aan populariteit.

### **De klant bepaalt**

Welk spel of welke spelvorm de grootste groeipotentie heeft, is moeilijk te voorspellen. Dat heeft te maken met de klant en de winkeliers. Tegenwoordig heeft een spel ongeveer een jaar de tijd om aan populariteit te winnen, anders wordt het uit de schappen gehaald. Koopt de klant het niet direct, vliegt het spel er rap weer uit. Er is immers genoeg op de markt om de schappen opnieuw mee te vullen. Vroeger, daarentegen, had een spel meer tijd om 'in te burgeren' in deze maatschappij. Als een spel nu niet snel aan populariteit wint, is het verloren, en dat heeft vaak te maken met het budget dat de fabrikant kan besteden aan het 'in de markt zetten' van een spel. Zonder een groot budget is het lastiger de klant te overtuigen van de kwaliteit er van. Misschien is de duidelijk merkbare toename van de verkoop via internet een mogelijkheid om de verkoop van spellen te stimuleren.

Al met al zullen er nog vele spellen komen en gaan, niet alleen tot groot genoegen van de fervente spelletjesmaniak, maar ook voor de gemiddelde Nederlander, jong en oud.

Voor meer informatie:

[www.speelgoedinfo.nl](http://www.speelgoedinfo.nl)

Top 20 Gezelschapsspellen

(<http://www.speelgoedvanhetjaar.nl/files/StreamFile79048/download/Gezelschapsspellen-top-20>)

Geraadpleegde bronnen:

[www.google.nl](http://www.google.nl)

ACB Kenniscentrum Amsterdam

Nederlandse spellenleveranciers

*Alle door [SpeelGoedInfo.nl](http://www.speelgoedinfo.nl) vervaardigde teksten kunnen worden gekopieerd of anderszins gebruikt, maar uitsluitend met bronvermelding.*