

## Spelregels Denkdobbelen

### **Inhoud spel**

Spelbord, wisdoekje, whiteboard stift, vier pionnen, dobbelsteen, doorvraagkaarten.

### **Wat is het?**

Denkdobbelen is een spel om kinderen aan het denken te zetten. Dat kan creatief denken zijn, maar ook filosofisch denken. Het spel is ontwikkeld om te gebruiken met kinderen van 4 tot en met 12 jaar, thuis en in de klas.

### **Hoe werkt het?**

Bij alle toepassingen moeten met een whiteboard stift woorden in de denkwolken ingevuld worden. Wat voor woorden en hoe deze te gebruiken, wordt hieronder uitgelegd. Als alle wolken zijn ingevuld, worden de pionnen op een willekeurig vakje in een van de wolken geplaatst. Voor elke wolk wordt een keer met de dobbelsteen gegooid en de pionnen worden volgens het aantal geworpen ogen verplaatst. De woorden waarop de pionnen terecht komen, vormen zo zinnen.

### **Wat kun je ermee?**

Het spel kan worden gebruikt voor het maken van denkdobbelvragen, denkdobbelverhalen, denkdobbelgedichten of denkdobbel drama. Zo kun je thuis lekker fantaseren, filosoferen en creatief bezig zijn en in de klas invulling geven aan kringgesprekken, taallessen, stellessen en dramalessen.

### **Wat hebben kinderen eraan?**

Met behulp van het spel leren kinderen op een speelse manier filosoferen, redeneren, creatief denken, outside-the-boxdenken en fantaseren. Ook ontwikkelen ze hun gespreksvaardigheden en alle denkdobbelactiviteiten zijn goed voor de taalontwikkeling. Oudere kinderen kunnen met het spel in kleine groepjes zelfstandig werken.

## De verschillende toepassingen

### **❖ Denkdobbelvragen**

*Gebruik het spel voor het maken van vragen om filosofische gesprekken mee te starten.*

### **Uitleg**

1. In de rode wolk worden twee keer de volgende vier hulpwerkwoorden ingevuld: kunnen, mogen, moeten, willen. Deze woorden liggen vast.
2. In de blauwe wolk worden zelfstandig naamwoorden geschreven. Denk hierbij aan mensen, dieren, dingen, eten of fantasiewezens. Noteer deze woorden in meervoud. Dit kunnen woorden zijn als juffen, olifanten, stoelen, hamburgers of kabouters.
3. In de groene wolk komen tijd- of plaatsbepalingen. Dus bijvoorbeeld 'altijd' en 'nooit' of 'nergens' en 'in het bos'. Je kunt eventueel een paar vakjes leeg laten voor variatie in het soort vragen.
4. In de gele wolk worden werkwoorden geschreven, dus dingen die je kunt doen, zoals lopen, springen of voetballen.

Nu kan er gedobbeld worden en ontstaan er bijvoorbeeld vragen als:

- \* Kunnen bomen in de lucht fietsen?
- \* Mogen sterren nooit slapen?

Op het eerste gezicht zijn dit vooral gekke en niet heel diepzinnige vragen. Toch bieden dit soort vragen een goede oefening in redeneren. Juist omdat je aan kennis niets meer hebt, moet je gaan nadenken.

Bekijk de onderstaande voorbeeldgesprekken die kunnen ontstaan tussen de kinderen en de gespreksleider (Q).

#### **Voorbeeld middenbouw:**

Willen bomen af en toe lopen?

*'Nee, want hij heeft geen gevoelens dus dan kun je niks willen.'*

*'Precies! Je hebt hersenen nodig om iets te willen.'*

Q *Dus een boom wil niks? Ook niet groeien?*

*'Hij wil wel groeien.'*

Q *Hoe kan dat nou? Hij had toch geen hersenen.*

*'Dat zit in hem, uh, een soort van geprogrammeerd. Dat is de bedoeling.'*

Q *Is dat ook willen?*

*'Misschien.'*

Q *Kun je een voorbeeld geven van wanneer jij iets wil?*

*'Ik wil graag elke dag voetballen omdat ik dat leuk vind.'*

Q *Waarom vind je dat leuk?*

*'Zo ben ik gewoon.'*

Q *Hoe komt dat dan?*

*'Zo ben ik, uh, een soort van geprogrammeerd.'*

Q *Net als de boom eigenlijk?*

#### **Bovenbouw oefening**

Met bovenbouwgroepen kan er ook een oefening in retorica van gemaakt worden. Retorica is de kunst van het spreken. Dat kan door de doorvraagkaarten te gebruiken. Dat zijn de kaarten met daarop vragen als 'Wat zou daar de reden van zijn?' en 'Kun je dat bewijzen?' Ze vragen om opheldering over het gegeven antwoord.

Geef bijvoorbeeld alle deelnemers van het gesprek twee doorvraagkaarten zodat de kinderen elkaars antwoorden kunnen bevragen.

#### **Voorbeeld bovenbouwgroep die doorvraagkaarten (DVK) gebruikt:**

Kunnen regenbogen in het bos praten?

*'Nee, want ze hebben geen mond.'*

Q *Kun je zonder mond niet praten?*

*'Met een computer kan het wel.'*

*'Dan moet de computer aangesloten zijn op iets met hersenen. Een regenboog heeft geen hersenen.'*

DVK *Wat zou daar de reden voor zijn?*

*'Omdat de regenboog niet leeft. Hij is alleen maar een soort van gebroken lichtstraaleffect.'*

DVK *Kan het tegendeel waar zijn?*

*'Ja, misschien bestaan er wel dingen waar de mens nog niets van af weet. Misschien praat alles wel met elkaar, en weten wij dat niet.'*

DVK *Wat zou dat voor gevolgen hebben?*

*'Dan zou echt alles wat wij denken te weten instorten. Ik denk dat we dan wel een beetje gek worden. Dat is toch raar als alles anders blijkt te zitten.'*

#### **Gratis mini-cursus filosoferen**

Wil je wat meer achtergrondinformatie over hoe je kunt filosoferen met kinderen? Lees dan de gratis online minicursus op <http://www.filosofiejuf.nl/mini-cursus-filosoferen-met-kinderen/>

#### **❖ Denkdobbelverhalen**

*Gebruik het spel om de fantasie te prikkelen bij het maken van verhalen.*

#### **Uitleg**

1. In de rode wolk komen mogelijke hoofdpersonen. Denk hierbij aan mensen, dieren of fantasiewezens.
2. In de blauwe wolk worden woorden geschreven die je kunt doen, zoals fietsen, spelen of computeren.
3. In de groene wolk moeten plaatsbepalingen, zoals straat, bed of weiland komen.
4. In de gele wolk komen dingen waarmee je iets kunt doen, zoals pen, voetbal, zwaard.

Nu moet er weer gedobbeld worden om de pionnen te verplaatsen. De woorden waarop de pionnen terecht komen, moeten worden gebruikt om een verhaal te verzinnen volgens het force-to-fit-principe. Dat wil zeggen dat ook al passen de ontstane woordcombinaties niet bij elkaar, ze toch op een of andere manier aan elkaar gefantaseerd moeten worden tot een lopend verhaal.

#### **Wie + wat + waar + waarmee wordt bijvoorbeeld:**

\* koe + vliegen + straten + kroon

\* boom + springen + tuin + multomap

#### **Samen kan dit dan worden:**

*Er was eens een hele blij koe met een kroon op zijn hoofd. Hij huppelde door de straten en maakte gekke sprongetjes. Maar ineens landde hij niet meer. Hij bleef zweven, hij vloog! Hij kon alleen niet sturen en vloog recht op een boom in de tuin van buurman Pietje af. Een grote boom vol met multomapblaadjes. Dat zou een harde klap worden. De koe wilde zijn ogen dicht knijpen maar toen zag hij ineens dat de boom opzij sprong.*

#### **❖ Denkdobbelgedichten**

*Gebruik het spel voor het maken van gedichten.*

#### **Uitleg**

1. Bedenk voor de rode, blauwe en groene wolk een woordsoort of categorie, bijvoorbeeld kleuren, dieren en emoties. Vul de wolken vervolgens in.
2. Schrijf op de laatste, gele wolk werkwoorden die allemaal op elkaar rijmen, bijvoorbeeld bakken, smakken, pakken, knakken, plakken, zakken, hakken en lakken. Nu kan er gedobbeld worden.

Het resultaat van kleur + dier + emotie + een rijmwoord op pakken is bijvoorbeeld:

\* Rode + nijlpaard + blij + hakken

Hier kan vervolgens een dichtregel van gemaakt worden. Bij jonge kinderen buigt de begeleider deze woorden om tot een lopende zin, oudere kinderen kunnen dit zelf. Bijvoorbeeld:

*Het rode nijlpaard zit blij walnoten in stukjes te hakken.*

Dobbel opnieuw en verzin na elke dobbelronde een dichtregel erbij. Bijvoorbeeld:

\* Gouden + pinguïn + ongeduldig + bakken

\* Witte + giraf + verdrietig + smakken

### **Zo kan het volgende gedicht ontstaan:**

*Het rode nijlpaard zit blij walnoten in stukjes te hakken*

*Want de gouden, ongeduldige pinguïn wil walnotenkoekjes bakken*

*maar o jee de witte giraf zit met het deeg zijn verdriet weg te smakken*

De gedobbelde woorden kunnen worden vervoegd en/of in een andere volgorde worden gezet. Het is ook mogelijk om drie wolken te gebruiken in plaats van vier om het iets makkelijker te maken.

### **❖ Denkdobbeldrama**

*Gebruik het spel als een improvisatie-opdracht tijdens een dramales.*

### **Uitleg**

Met het spel kan bijvoorbeeld het wie, wat en waar van een sketch worden bepaald.

1. Op de eerste, rode wolk worden plekken ingevuld.

2. Vul in de blauwe en groene wolk de hoofdpersonen in, eventueel met een kenmerk erbij, bijvoorbeeld toverfee, koning, belangrijke baas, verdrietig kind of kok.

3. Op de gele wolk komen situaties te staan, zoals botsing, ruzie, verliefd of heel erg moe.

4. Dobbel nu om een improvisatieopdracht te maken. De kinderen moeten aan de hand van de op het spelbord gedobbelde woorden een toneelstukje verzinnen.

Voorbeeld: supermarkt + toverfee + president + botsing

*De kinderen bedenken dat de toverfee met haar winkelkarretje tegen de president aan botst en dat de toverfee heel boos wordt. Ze verandert de president in een kikker. Vervolgens gaan de kinderen dit uitspelen.*

Het spel kan ook gebruikt worden om rollen samen te stellen voor een toneelstuk, bijvoorbeeld door combinaties te draaien van een emotie, een fysiek kenmerk, een probleem en eventueel een naam van een deelnemer in een groepje. Zo wordt bijvoorbeeld bepaald dat leerling Emma een vrolijk meisje speelt, met een zere knie en een kapotte telefoon en leerling Malek een depressieve man, die blind is en steeds alles vergeet. Ze komen elkaar tegen ... en dan?

### **Tips?**

Er zijn vast nog meer gebruiksmogelijkheden te bedenken. Ook voor andere vakken, zoals het maken van sommen in een rekenles, tekenopdrachten en brainstormopdrachten. Weet je een leuke toepassing? Mail deze naar: [info@filosofiejuf.nl](mailto:info@filosofiejuf.nl). Dan worden ze geplaatst op [www.filosofiejuf.nl/denkdobbeltips](http://www.filosofiejuf.nl/denkdobbeltips).

Voor meer producten om te filosoferen en creatief denken met kinderen zie:

[www.filosofiejuf.nl/webshop](http://www.filosofiejuf.nl/webshop)