



## Gesprekshappertje | uitleg

Hallo filosoferfan!

Fijn dat je aan de slag wil om te filosoferen met kinderen.

Het gesprekshappertje is een heel fijne spelvorm die al generaties lang bestaat. Enerzijds kan je er een grote verscheidenheid aan opdrachten/vragen in verwerken. Anderzijds kunnen kinderen een eigen gesprekshappertje ontwerpen vanuit hun eigen creativiteit.

Filodroom ontwierp een gesprekshappertje in verschillende thema's. Dat kan je op verschillende momenten en op verschillende manieren inzetten. Je kiest zelf hoeveel tijd je eraan wil spenderen. Op de achterzijde van deze brief leg ik je uit hoe je het gesprekshappertje kan gebruiken.

Wil je graag kennismaken met andere werkvormen, aarzel dan niet om een proefles van Filodroom aan te vragen.

Alle info is te vinden op [www.filodroom.be](http://www.filodroom.be) of stel je vraag via [info@filodroom.be](mailto:info@filodroom.be).

Nodig ouders, collega's, familie en vrienden uit om de facebookpagina van Filodroom te volgen. Daar trakteer ik je iedere week met een prikkelende vraag, deel ik interessante artikels over filosoferen met kinderen én plaats ik informatie over geplande workshops en filosoferkampen.

Geen fan van sociale media? Schrijf je dan in op de nieuwsbrief. Dat kan door je mailadres achter te laten via de website of via deze qr-code:



Hopelijk tot snel,  
Katrien

## Vorbereiding

Druk voor elk kind het gesprekshappertje af.

Liefst in kleur en op stevig wit papier.

Druk het vouwplan en speelplan af (zie verder in dit document) OF projecteer op het bord.

## In de les

Op de gesprekshappertjes staan filosofische vragen en/of opdrachten om de kinderen actief aan het denken te zetten. Er bestaan happertjes in verschillende thema's. Je werkt best met de hele groep rond één thema.

De werkvormen die ik hier aanreik, kan je inzetten tijdens een onthaalronde, als opwarmer of afronding van een les, in hoekenwerk, een plusklas enz.

Ik raad aan om de klas bij elke werkvorm in 2 groepen te verdelen. De ene groep heeft een gesprekshappertje in de hand. De andere noem ik de spelers.

Groep 1 zorgt dat de spelers op zoek gaan naar het meest juiste antwoord én dat de spelers ook uitleggen waarom dat het meest juiste antwoord is volgens hen.

Het streefdoel is dan ook om minstens 1 min. te spreken per vraag.

Het kan voorvallen dat eenzelfde vraag bij verschillende spelers aan bod komt. Dat hindert niet. Integendeel, het kan juist een meerwaarde zijn om verschillende invalshoeken over eenzelfde vraag te beluisteren. ...

°speeddate = Maak een binnenkring en een buitenkring.

Kinderen in de binnenkring houden het gesprekshappertje vast.

Kinderen in de buitenkring beantwoorden de vragen.

Schuif de buitenkring regelmatig 2 plekken door.

Laat de kinderen ook eens wisselen van kring.

Variatie: Je kan de kinderen ook op twee lange rijen tegenover elkaar laten plaatsnemen.



°stop per 2 = Kinderen wandelen rond.

Op een signaal van de juf (alarm, bel, handen omhoog, fluitje, ...)

Zoeken de kinderen een partner zo dicht mogelijk bij hen.

Partner gevonden? Geef elkaar een hand in de lucht.

Iedereen een partner? Geef een tweede signaal.

Nu mogen ze met het gesprekshappertje spelen.

## Ondersteuning

Als leerkracht heb je aandacht voor HOE de activiteit met het gesprekshappertje verloopt.

Je formuleert de opdracht zo duidelijk mogelijk en je zorgt je voor een fijne klassfeer.

Schenk ook aandacht aan WAT de kinderen vertellen. Probeer hen aan te zetten tot dieper nadenken. Ik lijst enkele vragen op die je hiervoor kan gebruiken.

Ook de leerlingen kunnen deze vragen gebruiken om het gesprek gaande te houden.

Wat **bedoel** je daarmee?

Waarom **denk** je dat?

Kan je **een voorbeeld** geven?

Hoe weet je dat zo **zeker**?

Is dat **altijd** zo?

Is **iedereen** het daarmee **eens**?

Kan het nog **veranderen**?

Hoe **kan dat**?

Kan je je **voorstellen** dat het niet zo is?

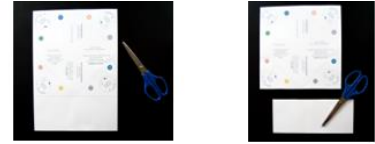
Wat zou **de reden** daarvoor kunnen zijn?

Veel plezier ermee!

## VOUWPLAN

### VOUWPLAN

STAP 1: Knip nauwkeurig uit langs —————



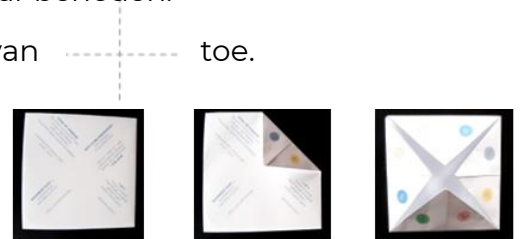
STAP 2: Leg het blad met de tekst naar beneden.

Neem elk hoekpunt, plooi langs - - - - -



STAP 3: Draai het blad om. Het ligt nu met de cijfers naar beneden.

Neem elk hoekpunt, plooi naar het kruispunt van - - - - - toe.



STAP 4: Plooi dubbel van onder naar boven

Plooi dubbel van links naar rechts



STAP 5: Steek je duim en wijsvinger van je handen in de 'kapjes'.



## SPEELPLAN

### SPEELPLAN

- Ga op zoek naar een speler.
- Vraag hem/haar een cijfer van 1 tot 10.  
Beweeg je vogelbekje zoveel keer open en toe.
- Vraag welk cijfer de speler kiest.  
Lees de vraag die eronder zit voor.



Je kan:

- aan één speler meerdere vragen stellen
- één vraag aan meerdere spelers stellen

Zorg dat:

- de speler op zoek gaat naar het meest juiste antwoord
- de speler uitlegt waarom dat het meest juiste antwoord is