

## Toren van Babbel | uitleg

Hallo filosoferfan!

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

Met de Toren van Babbel kan je dit op een speelse manier aanpakken.

Verschillende soorten denkopdrachten kleven op de blokken van de toren.

Kinderen kunnen punten verdienen als ze de opdracht goed beantwoorden.

Het spel eindigt telkens iemand de toren laat vallen. Als begeleider beslis je hoe vaak of hoe lang kinderen kunnen spelen met de toren.

Naast het basisspel kan je ook met variaties aan de slag voor extra uitdaging en spelplezier.

De opdrachten van de Toren van Babbel hebben een filosofisch karakter. Het kan dus zijn dat antwoorden verschillen van spel tot spel. Kinderen kunnen m.a.w. meerdere keren hetzelfde thema spelen, zeker als de groepssamenstelling wijzigt.

Bovendien bestaat de Toren van Babbel in verschillende thema's zoals 'geluk', 'vriendschap', 'dieren', 'taal', 'goed en kwaad', 'schoonheid en kunst', ...

Andere werkvormen om te filosoferen met kinderen (gratis) uittesten?

Check even de website [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 regelmatig op 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

### Aantal deelnemers

Stel per toren een groep samen van 2 tot 6 spelers.

### Ruimte

Hou ermee rekening dat het vallen van de toren voor lawaai en opwinding bij de spelers kan zorgen.

Kies dus een geschikte ruimte om het spel te spelen.

### Toren stapelen

Stapel de blokken op elkaar.

Vorm daarbij 18 rijen van 3 blokken

Elke rij ligt geschrant op de vorige.

De kleuren mogen door elkaar liggen.



*mogelijke opstelling*

### Extra benodigdheden

- ° Basisspel:
  - Fiche met uitleg van de symbolen: één per speler
  - Fiche mengelmoes en een uitwisbaar stiftje: één per speler.  
Bij meer dan drie spelers geef je één per twee spelers (samenkijken).
- ° Variant 1\*:
  - Materiaal basisspel + één dobbelsteen.
- ° Variant 2\*\*:
  - Materiaal basisspel + één fiche puntentelling.
- ° Variant 3\*\*\*:
  - Materiaal variant 2\*\* + fiche strafblad voor elke speler.

### Differentiëren

Als je het spel de eerste keer aanbiedt, raad ik aan om beschikbaar te blijven voor vragen.

Zowel voor het basisspel als de varianten kan je zelf vooraf blokken selecteren. Het kan zijn dat sommige denkopdrachten (nog)(talig) te moeilijk zijn voor jouw kinderen.

# Toren van Babbel | uitleg

## Spelregels

### Basisspel

#### 7 – 99 jaar

- ° Volgorde: Kies een beginspeler.  
De volgende beurt is voor de speler aan de linkerkant.  
Dat gaat zo verder tot de toren (deels) valt.

- ° In een beurt: De speler trekt een willekeurige blok uit de toren.  
De speler kiest of hij de opdracht WEL of NIET uitvoert.



Het symbool bij de opdracht geeft aan  
wat je moet doen om de blok te mogen houden.  
(zie fiche met uitleg symbolen)

*Weetje: Op de blanco blokken kleeft geen opdracht.*

*Deze mag je sowieso houden.*

- ° Einde: Als de toren (deels) valt, stopt het spel.  
Wie de toren deed vallen, is de verliezer.  
Voor de andere spelers geldt:  
Wie de meeste blokken heeft, is gewonnen.  
Elke blok is één punt waard.

**Variante 1 \***  
**7 – 99 jaar**

° Aanpassing:

De speler trekt geen willekeurige blok!

**Een worp met de dobbelsteen zal beslissen.**



= trek verplicht een blanco blok

= trek verplicht een blauw blok

= trek verplicht een paars blok

= trek verplicht een geel blok

**2 x**

= je mag 2x achter elkaar spelen



= kies zelf welke kleur blok je trekt

**Variante 2 \*\***  
**9 – 99 jaar**

° Aanpassing:

De speler trekt een willekeurige blok.

**Elke kleur heeft een eigen puntenwaarde.**

(zie fiche met puntentelling)



= elke blanco blok is **1** punt waard.

= elke blauwe blok is **2** punten waard.

= elke paarse blok is **3** punten waard.

= elke gele blok is **5** punten waard.

**Variante 3 \*\*\***  
**10 – 99 jaar**

° Aanpassing:

Zie **variant 2 \*\***

**EN een opdracht niet uitvoeren levert strafpunten op.**

Als de speler kiest om een opdracht niet uit te voeren,  
Legt hij de blok op het strafblad in plaats van op de toren.

Bij de puntentelling geldt nu ook:



= elke blok op het strafblad is **- 5** punten waard.

*Weetje: een blok op het strafblad is steeds -5 punten,*

*ongeacht de kleur van het blok.*

## Ondersteuning

Filosoferen betekent kinderen aan het denken zetten en aan het luisteren zetten. Daarom mogen ze in dit spel een opdracht pas goedkeuren als die aan een aantal eisen voldoet. Benadruk dit voldoende bij de speluitleg. Leg je oor als begeleider ook af en toe te luister bij de spelers. Complimenteer of stuur bij.

Voor de spelers is er een uitleg van de symbolen. Die kunnen ze gebruiken als visuele ondersteuning.

|  |   |
|--|---|
|  <b>EENS of ONEENS</b>        | Geef je mening.<br>Geef 2 redenen voor je mening.   |
|  <b>DILEMMA</b>               | Je moet kiezen.<br>Geef 2 redenen voor je keuze.  |
|  <b>MENGEIMDES</b>            | Laat de 2 woorden samensmelten tot 1 beeld.<br>Tekenen met het stiftje.   |
|  <b>GEEF JE TOP 3</b>       | Geef 3 antwoorden. Rangschik ze.<br>Nummer 1 is meest juist voor jou.   |
|  <b>WAT ALS...</b>          | Geef een gevolg voor jezelf NU.<br>Geef een gevolg voor jezelf binnen 5 jaar.<br>Geef een gevolg voor je ouders.                                |
|  <b>DENKVRAAG</b>           | Wat denk jij dat het antwoord kan zijn?<br>Zouden je vrienden hetzelfde denken?<br>Zouden je ouders hetzelfde denken?                           |
|  <b>WAT IS MEEST JUIST?</b> | Welke vergelijking past volgens jou het best?<br>Leg voor elke vergelijking uit waarom wel/niet.  |
|  <b>JA WANT. NEE WANT</b>   | Vind je meer ja dan nee? Geef 3 redenen voor ja en 2 redenen voor nee.   Vind je meer nee dan ja? Geef 3 redenen voor nee en 2 redenen voor ja. |

## Reflectie

Wil je nog een stapje verder gaan en tot een filosofisch gesprek en leerproces komen? Geef de kinderen (eventueel) tijdens het spel al (een selectie) richtvragen. Enerzijds zijn dit vragen naar inhoud, anderzijds vragen naar het proces. Zoals bijvoorbeeld:

*Waarmee ben je het (niet) eens?*

*Heb je iets nieuws ontdekt over dit thema?*

*Heb je alle opdrachten kunnen uitvoeren?*

*Begreep je wat andere kinderen vertelden?*

*Vond je de opdrachten interessant?*