

# Hikes

Het spel dat  
verbindt



Gebruiks  
aanwijzing



# Colofon

Isbn: 978-90-831823-0-8 © 2021 1e druk

Spelidee: Francis Faken

Illustraties: Grootzus

Redactie & coördinatie: Fabien van der Ham

Vormgeving: Stevig Ontwerp

Druk: Chris Russell, Groningen

Uitgeverij Filosovaardig | [www.filosovaardig.nl](http://www.filosovaardig.nl)

Uitgeverij Filosovaardig (voorheen Filosofiejuf.nl) geeft materialen, spellen en boeken uit om het zelfstandige denken van kinderen te stimuleren.

© 2021 Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door print-outs, kopieën, of op welke manier dan ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

# Gebruiksaanwijzing

## Inhoud spel

- 225 etappekaarten
- 3 startkaarten
- 22 vlagkaarten

## Inleiding

Hikes is een spel dat verbindt. Het doel is om samen drie hikes af te leggen en zo het eindpunt te bereiken.

## Drie etappes per hike

Bij elke hike moeten drie verschillende etappes afgelegd worden. Elke etappe staat voor een bepaald soort opdracht, bijvoorbeeld raden welk dier je bent, een zin op een gekke manier zingen of een keuze maken bij een dilemma. Deze opdracht staat op een zogenaamde etappekaart. Er zijn 25 varianten van elk soort etappekaart. De opdrachten stimuleren de spelers om vragen aan elkaar te stellen, zich creatief te uiten en samen na te denken.

## Etappekaart

Op elke etappekaart staat behalve de opdracht, op de achterkant ook een stukje pad. Als de opdracht is volbracht, mogen de spelers dat stukje van het pad op tafel leggen en deze verbinden met de stukjes pad die al eerder zijn neergelegd. De paadjes vormen als het ware de hikeroute die je aflegt. Als je samen een etappe hebt volbracht, mag je bovendien ook nog een vlagkaart aanleggen.



### Startkaart

Er zijn drie startkaarten. Met een startkaart open je een nieuwe hike. Deze leg je dus als eerste neer.

### Vlagkaart

Een vlagkaart is een kaart met een stukje van het pad waar ook een vlag op staat. Je plant dus een vlag op staat je een etappe hebt afgerond, net zoals je een vlag op de top van een berg die je hebt beklommen zet. Daarna ga je verder met de volgende etappe.

### Optioneel: Inkleurvlaggen

Als de kinderen die het spel meespelen het leuk vinden, kunnen ze na elke volbrachte etappe, dan wel na een volbrachte hike, ook een op A4 geprinte vlag inkleuren. Deze ingekleurde vlaggen kun je vervolgens aan een draad ophangen. Zeker bij gebruik op school kan dit leuk zijn. Zo kan de klas makkelijk zien hoeveel etappes er al zijn afgelegd. Je vindt deze inkleurvlaggen als download op de ledenpagina van Filosovaardig.

### Spelleider

Er is altijd één spelleider. De spelleider bepaalt wanneer een etappe is gehaald. De spelleider kan een volwassene zijn, maar bij wat oudere kinderen kan ook één van de kinderen de spelleider zijn.

Je kunt de drie verschillende hikes in één keer spelen, maar je kunt er ook voor kiezen om per spelmoment steeds één hike te spelen.

### Duur van het spel

De duur van het spel hangt af van het aantal spelers en het aantal hikes dat je op een bepaald moment wilt spelen. Indicatie: gemiddeld kun je denken aan 10-30 minuten per hike bij een groepje van vier spelers.



## De drie hikes en bijbehorende etappes

### 1. De Vragenhike met de etappes:

- 1.1 Vraag maar raak
- 1.2 Rara welk dier ben ik?
- 1.3 Stel vragen aan

### 2. De Speelhike met de etappes:

- 2.1 Zing de zin
- 2.2 Teken het woord
- 2.3 Ding dong

### 3. De Denkhike met de etappes:

- 3.1 Wat vind jij?
- 3.2 Wat kies jij?
- 3.3 Even uitleggen

## Start van het spel

### Klaarleggen

- Bepaal welke hike je vandaag wilt spelen.
- Leg de etappekaarten van de bijbehorende etappes klaar.
- Pak een startkaart.
- Leg een stapel vlagkaarten klaar.

### Zelf klaarleggen

Bij de Speelhike heb je voor alle spelers tekenspullen nodig.

# Spelbeschrijving

Het spel begint door de startkaart op tafel te leggen. Pak vervolgens de etappekaarten van de etappes die bij je geplande hike horen.

Speel om de beurt een kaart van één etappe door de bovenste kaart van de stapel te pakken. Heeft een speler de opdracht voltooid, dan draait hij de etappekaart om en legt het stukje pad aan de startkaart vast. De volgende speler doet hetzelfde. Zo wordt het pad van de te lopen etappe steeds langer, totdat de etappe helemaal is volbracht.

Heeft iedereen een etappekaart van de eerste etappe gespeeld, dan pak je de stapel etappekaarten van de volgende etappe van de hike die je aan het spelen bent. Ook van deze stapel speelt iedereen weer één etappekaart en legt iedereen dus weer een stukje van het pad aan. Vervolgens kun je op dezelfde manier de derde etappe van deze hike spelen. Als alle etappes zijn gespeeld, mag er een vlagkaart worden aangelegd. Je kunt er ook voor kiezen om na elke etappe al een vlagkaart neer te leggen. Dan wordt het pad nog langer - wat kinderen natuurlijk leuk vinden - maar je hebt dan wel wat meer ruimte nodig.

## Hikes in de klas

NB Speel je Hikes met een hele schoolklas dan zou het spel erg lang duren als elk kind een etappekaart moet uitvoeren. Je kunt er dan voor kiezen om bijvoorbeeld vier kinderen per etappe aan de beurt te laten komen.

Na het spelen van de derde etappe kun je stoppen en een volgende keer verder gaan of meteen nog een hike spelen.



# Toelichting hikes en etappekaarten

## De Vragenhike

De vragenhike bevat drie etappes met opdrachten die de spelers stimuleren om vragen aan elkaar te stellen.

- **Vraag maar raak**
- **Rara welk dier ben ik?**
- **Stel vragen aan**

### Vraag maar raak

Bij deze opdracht stelt één speler een andere speler zo veel mogelijk vragen over het onderwerp dat op de kaart staat. De andere speler beantwoordt de vragen. Je kunt ervoor kiezen één duo te laten spelen of alle spelers tegelijk. Speel dit ongeveer één à twee minuten per kaart. De spelleider houdt de tijd in de gaten en bepaalt wanneer de tijd om is.

### Optioneel: reflectiemoment voor volwassen spelleider

Bespreek de kaart na met de spelers. Voorbeelden van vragen:  
Hoe voelt het om alleen maar vragen te mogen stellen?  
Lukt het om steeds weer een nieuwe vraag te bedenken?  
Moest je je inhouden om niet iets over jezelf te vertellen?

### Rara welk dier ben ik?

Op de etappekaart staat welk dier de speler zogenaamd is. Kent de speler het dier niet? Dan mag hij/zij een nieuwe kaart pakken. De andere spelers moeten erachter komen welk dier de speler is door vragen te stellen. De speler (die nu een dier is) mag alleen antwoorden met 'ja' en 'nee'.

Het is niet de bedoeling dat de andere spelers zomaar gaan raden. Het is beter om slimme vragen te stellen. Als het dier geraden is, is de opdracht behaald.

### **Optioneel: reflectiemoment voor volwassen spelleider**

Bespreek de opdracht na. Werden er goede vragen gesteld?  
Hoe stel je goede vragen?

### **Stel vragen aan...**

Bij deze opdracht moet de speler vragen stellen aan dat wat op de kaart staat. Bijvoorbeeld: stel vragen aan een bloemkool. De spelers zetten hiervoor even hun fantasie aan en stellen zich voor dat het onderwerp van de kaart kan praten. Wat zou je dan willen vragen? En wat zouden mogelijke antwoorden kunnen zijn? De andere spelers mogen ook vragen stellen en antwoorden bedenken.

### **Optioneel: reflectiemoment voor volwassen spelleider**

Bespreek de opdracht na. Werden er goede vragen gesteld? Wanneer is iets een goede vraag? Durfde iedereen vragen te stellen? Is het belangrijk om goede vragen te kunnen bedenken? Ben je nu anders naar het bevroegde onderwerp (bijvoorbeeld de bloemkool) gaan kijken?

## **De Speelhike**

De speelhike bevat drie etappes met opdrachten die de spelers stimuleren om zich creatief te uiten en samen gek te doen.

- **Zing de zin**
- **Teken het woord**
- **Ding dong**

### **Zing de zin**

Op de etappekaart staat een zin. Alle spelers moeten de zin gaan zingen. De speler die aan de beurt is, begint. Je mag heel lelijk zingen, heel hoog, heel zacht, heel vals, heel laag, als een operazanger of bijvoorbeeld als een rapper. De volgende speler kiest voor een andere zangstijl. En vervolgens de volgende speler, totdat iedereen geweest is. Wees gerust, het hoeft niet mooi te zijn! Vinden de spelers solo zingen te spannend? Zing dan allemaal tegelijk in je eigen stijl.



### **Optioneel: reflectiemoment voor volwassen spelleider**

Je kan nog even kort over de opdracht napraten met elkaar: hoe creatief was iedereen? Durfde je te zingen? Durfde je gek te doen? Is het leuk om gek te doen? Hoe kun je jezelf over iets spannendts heen zetten?

### **Teken het woord**

Op de kaart staat een woord, bijvoorbeeld een voorwerp of activiteit. De speler die de kaart trekt, probeert dit woord zo goed en gedetailleerd mogelijk te beschrijven, zonder het woord dat op de kaart staat te gebruiken. De andere spelers proberen zo goed mogelijk te tekenen wat de speler met de kaart beschrijft.

### **Optioneel: reflectiemoment voor volwassen spelleider**

Bespreek de tekeningen kort na. Vonden de spelers dit moeilijk? Is getekend wat het moest worden? Hadden de spelers door wat ze aan het tekenen waren?

### **Ding Dong**

Deze opdrachten geven een scenario voor een improvisatie toneelstukje. De speler die de kaart pakt, kiest een andere speler uit. De spelers doen in dit spel alsof ze elkaars burens zijn. De speler met de etappekaart belt zogenaamd aan bij de andere speler. Op de spelkaart staat waarom de speler aanbelt. Dit scenario gaan de twee uitspelen. De spelleider bepaalt wanneer de tijd op is.

### **Optioneel: reflectiemoment voor volwassen spelleider**

Eventueel kun je het toneelstukje evalueren. Zijn er tips en tops te geven?

## De Denkhike

De denkhike bevat drie etappes met opdrachten die de spelers stimuleren om na te denken en te redeneren over verschillende onderwerpen.

- **Wat vind jij?**
- **Wat kies jij?**
- **Even uitleggen**

### Wat vind jij?

Het gaat er bij deze opdracht om dat de speler vertelt wat hij/zij denkt over de vraag die op de kaart staat. Denk aan vragen als: Zouden dieren de baas moeten zijn? en Mag je huilen op school? Daarna is er ruimte voor gesprek.

- **Wat vinden de andere spelers?**
- **Vindt iedereen dat?**

#### Optioneel: reflectiemoment voor volwassen spelleider

Kijk samen even terug op wat gezegd werd. Werden er goede argumenten gegeven? Waren er veel meningsverschillen? Is het erg als iedereen anders denkt? Kun je van elkaars mening leren?

### Wat kies jij?

Deze opdracht bevat een (vrolijk) dilemma. De vraag is simpel: wat kies jij? Laat de deelnemers een keus maken en vervolgens uitleggen waarom ze hiervoor kiezen. De andere spelers mogen hierna natuurlijk ook een keuze maken en delen waarom zij daarvoor kiezen.

#### Optioneel: reflectiemoment voor volwassen spelleider

Bespreek de opdracht na. Je kunt er diverse vragen over stellen. Zoals: Was het een moeilijk dilemma? Wanneer is iets een dilemma? Hoe weet je wat je moet kiezen? Kijk je bij je keuze wat het beste is voor jezelf of wat het beste is voor de wereld?

### **Even uitleggen**

Bij deze opdracht staat er steeds een stelling op het kaartje. De speler die de kaart pakt, moet zoveel mogelijk argumenten bedenken voor deze stelling. Ook als hij het er helemaal niet mee eens is. Als de tijd op is (wanneer dat is, bepaalt de spelleider) mogen de andere spelers proberen ook nog een argument te bedenken.

### **Optioneel: reflectiemoment voor volwassen spelleider**

Bespreek de opdracht na. Is het moeilijk om argumenten te bedenken voor een stelling waar je het niet mee eens bent? Is het nuttig om dat te doen? Zou het een goed idee zijn om altijd andermans mening te overwegen?



**filosovaardig**  
UITGEVERIJ

Uitgeverij Filosovaardig geeft materialen, spellen en boeken uit om het zelfstandige denken van kinderen te stimuleren.

Meer informatie op:

[www.filosovaardig.nl/uitgeverij](http://www.filosovaardig.nl/uitgeverij)

