

Over Ont•ra•fel

In een wereld waar polarisatie de overhand neemt in gesprekken en gesprekken vaker leiden tot discussies, is het belangrijk om bewust stil te staan bij hoe we denken (en reageren).

Discussies blijven te vaak steken in overtuigingen die eerder worden verdedigd dan onderzocht. Er wordt geluisterd om te reageren, niet om te begrijpen. En juist daar, in die vastgeroeste denkpatronen, ontstaat de kloof tussen mensen.

Dit discussiespel helpt om patronen bloot te leggen, niet om elkaar te overtuigen, maar om te ontdekken hoe overtuigingen werken.



Door samen te spelen en te reflecteren, leer je niet alleen de ander beter begrijpen, maar ook jezelf. Kun je herkennen wanneer je in een bepaald denkpatroon schiet? Durf je je eigen standpunt te bevragen? Het spel daagt je uit om voorbij de strijd te kijken en te ontdekken wat écht telt in een gesprek.

Ben je klaar om je eigen denken te ontrafelen?

Disclaimer

De stellingen in dit spel zijn bedoeld om het gesprek op gang te brengen en spelers uit te nodigen tot reflectie op denkpatronen en overtuigingen. Ze zijn met opzet scherp geformuleerd om tot verdieping en bewustwording te komen. Deze standpunten weerspiegelen nadrukkelijk niet de mening of visie van de makers noch die van de uitgeverij.



Inhoud

Dit spel bevat **50 stellingen** en **30 ontrafelkaarten**.

De stelling- en ontrafelkaarten in dit spel zijn geen doel op zich. Ze zijn een middel om jezelf en anderen te observeren.

Welk denkpatroon herken jij bij jezelf?

Wat zie je bij anderen gebeuren? En wat doet dat vervolgens met jouw standpunt, gedachte of reactie?

De categorieën van de stellingkaarten:

Gezondheid & lifestyle

Werk & economie

Opvoeding & onderwijs

Technologie & toekomst

Cultuur & media



De categorieën van de ontrafelkaarten:

Inzicht & denkpatronen

Vragen die reflectie stimuleren op het eigen overtuigingssysteem, cognitieve neigingen en interne reacties.

Interactie & gesprekshouding

Vragen over hoe je communiceerde, luisterde, overtuigde en reageerde binnen de groep.

Verandering & groei

Vragen over beweging in je overtuigingen en openheid voor verandering.

Blinde vlekken & context

Vragen die uitnodigen tot het erkennen van genegeerde of vermeden aspecten van je denken. Of vragen die je helpen ontdekken hoe je sociale, culturele of professionele context je denken beïnvloedt.



Denkpatronen

In discussies nemen we (on)bewust bepaalde rollen aan. Dit spel helpt je vier denkpatronen* te herkennen:

Onderzoeker

Iemand die onbevooroordeeld zoekt naar waarheid.

Loyalist

Iemand die feiten belangrijk vindt, maar een voorkeur heeft.

Strijder

Iemand die vooral zijn of haar positie verdedigt, ongeacht de feiten.

Standvastige

Iemand die zijn of haar overtuiging als absolute waarheid ziet en niet vatbaar is voor argumenten of bewijs.

*

Geïnspireerd op T. Urban (2023). *What's our problem? A Self-Help Book for Societies* (pp. 10-29).



Werkvorm

Klassieke discussie (open gesprek)

Hoe werkt het?

- Een speler trekt een **stellingkaart** en leest deze voor.
- Spelers reageren en delen hun gedachten.
- Aan het einde van het gesprek reflecteren de spelers op hun rol in het gesprek met behulp van een **ontrafelkaart**. Eventueel proberen ze hun denken te duiden met één van de 'denkpatronen'.



Werkvorm

Mindsetwissel (rollenspel)

Hoe werkt het?

- De spelers kiezen een **denkpatroon** (bijvoorbeeld Loyalist of Standvastige).
- Een **stellingkaart** wordt voorgelezen.
- Alle spelers moeten argumenteren vanuit hun toegewezen denkpatroon (ongeacht hun werkelijke mening).
- Spelers reflecteren: in welke rol voelden ze zich het meest comfortabel? Welke was het lastigst? Gebruik de **ontrafelkaarten** voor meer verdieping.
- *Optioneel:* wissel na een paar rondes van **denkpatroon** en speel nog een paar stellingkaarten.



Werkvorm

Positie innemen (fysiek in de ruimte)

Hoe werkt het?

- Eén speler trekt een **stellingkaart** en leest deze voor.
- In plaats van een gesprek te voeren, nemen spelers een fysieke plek in de ruimte in: **links** = eens; **midden** = twijfel; **rechts** = oneens.
- Spelers krijgen een paar minuten om met mensen in hun 'kamp' te overleggen.
- De eens- en oneenskampen geven argumenten voor hun standpunt. Spelers mogen van plek veranderen als ze overtuigd raken.
- **Ontrafelkaarten** kunnen helpen om het gesprek achteraf te verdiepen.

