

# Divergento!

## Korte omschrijving en doelgroep

Divergento! is een spel waarbij spelers op een creatieve manier woorden maken. Dit kunnen spelers doen door kaartjes met elkaar te combineren waar woorden, woorddelen en plaatjes op staan. Daarnaast zijn er blanco kaartjes die heel divers ingezet kunnen worden. Zodra een speler de eerste keer kaartjes heeft uitgelegd, mag hij of zij kaartjes bij andere woorden weghalen, omwisselen of aanleggen. Deze speelwijze kan vergeleken worden met bijvoorbeeld Scrabble, want ook bij Divergento! is het belangrijk dat het altijd bestaande woorden blijven. Wie als eerste alle kaartjes heeft kwijtgespeeld, is de winnaar van het spel.

Eén spelronde duurt ongeveer 15 tot 30 minuten en kan met twee tot vier spelers gespeeld worden. Er kan ook een Divergento! Kampioenschap gespeeld worden: degene die als eerste drie ronde-winnaar-kaartjes verdient, is de kampioen van het spel.

## Uiterlijk van het materiaal



## Kosten van het materiaal

€22,99

## Uitgever

Uitgeverij [Eduforce](#).

## Aanschaf

Verkrijgbaar via Uitgeverij [Eduforce](#), reguliere boekhandels of spellenwinkel en online via [bol.com](#).

## Theoretische verantwoording

Volgens Sternberg (2002; Project Talent, 2018; Talent Stimuleren, n.d.) zijn er drie verschillende vormen van intelligentie, namelijk analytische, creatieve en praktische intelligentie. Analytische vaardigheden gaan vooral over inzicht hebben, logisch redeneren en hoofd- en bijzaken onderscheiden. Bij creatieve vaardigheden gaat het om flexibel denken, associëren, complexe informatie overzien en out-of-the-box kunnen denken. Tot slot omvatten praktische vaardigheden het vermogen om ideeën te concretiseren in een waardevol product, waarbij doelgericht denken, plannen en zelfkennis bijvoorbeeld belangrijk zijn. Sternberg (2002) stelt dat je succesvol bent en je doelen goed kunt realiseren als deze drie vormen van intelligentie met elkaar samenwerken. Tijdens schoolse activiteiten wordt vooral een beroep gedaan op analytische vaardigheden, maar uiteindelijk zijn alle drie de vormen van intelligentie dus belangrijk.

Divergento! kan ingezet worden om specifiek de creatieve vaardigheden van leerlingen (verder) te ontwikkelen en te stimuleren, omdat ze veel informatie tegelijk moeten overzien en met elkaar in verband moeten brengen. Zo leren leerlingen bijvoorbeeld flexibel te denken als ze kaartjes verwisselen en proberen om tot nieuwe samenstellingen te komen die allemaal weer betekenis hebben. Daarnaast associëren leerlingen wanneer zij verschillende betekenissen kunnen geven aan één woord. Bijvoorbeeld een plaatje van een kat is te interpreteren als kat, poes of dier. Tot slot leren ze om out-of-the-box te denken, omdat juist door heel divergent te denken de mooiste vondsten ontstaan. Een kopje kan gebruikt worden in het woord ver-drink-en en in koffie-kan.

In verschillende theorieën en modellen wordt creativiteit als een kenmerk van (hoog)begaafdheid gezien, zoals het model van Mönks & Renzulli, Heller en Gagné ([zie link](#)). Door Divergento! met (hoog)begaafde leerlingen te spelen, kunnen zij hun creatieve vaardigheden inzetten en ontwikkelen, waardoor hun (hoog)begaafd potentieel meer tot uiting zal komen.

Tot slot doet Divergento! een beroep op sociale vaardigheden (denk aan: overleggen en omgaan met tegenslag door een actie van de ander), respons-inhibiti (zoals: nadenken voordat je kaartjes wegpakt en aanlegt) en woordenschat (nieuwe woorden leren).

### Bevinding vanuit de POINT-werkplaats/praktijk

Het spel Divergento! is snel uit te leggen en heeft weinig regels. De handleiding is kort en beknopt en biedt ruimte om hier en daar een eigen invulling aan te geven. Het is wel goed om samen af te spreken hoe je om wil gaan met spellingregels omdat dit nogal eens wat verwarring op kan leveren. Moeten de woorden correct gespeld zijn of mag je hierbij een ietwat vrije interpretatie toepassen?

Om dit spel te spelen wordt een groot beroep gedaan op het creatieve denken, divergent denken. Van de spelers wordt verwacht dat ze gaan associëren en combineren. Bij de eerste kennismaking met het spel wordt er veelal heel veilig en voorzichtig naar woorden gezocht, maar de spelers komen er al snel achter dat ze op deze manier niet van hun kaartjes afkomen. Door juist het creatieve denken te benoemen en uit te leggen geef je het spel een nieuwe boost.

Het mooie van Divergento! is dat het zo'n groot beroep doet op de taal en woordenschat. Het aanbod in spellen hierin is vrij beperkt en dit is daarom een goede keuze om op een creatieve manier met taal bezig te kunnen zijn.

### Bronnen

- Project Talent. (2018). *Theorie van succesvolle intelligentie van Sternberg*. Projectteam TALENT. Verkregen via: <https://www.projecttalent.be/doelgroep/kleuters-2-5-6j/artikel/12-theorie-van-succesvolle-intelligentie-van-sternberg>
- Sternberg, R.J. (2002). *Succesvolle intelligentie. Hoe praktische en creatieve intelligentie succes bepalen*. Swets & Zeitlinger.
- Talent Stimuleren. (n.d.). *Theorieën en modellen van begaafdheid: Sternberg*. Auteur. Verkregen via: <https://talentstimuleren.nl/thema/begaafdheid/theorie-modellen/sternberg>
- Talent Stimuleren. (n.d.). *Theorieën en modellen van begaafdheid*. Auteur. <https://talentstimuleren.nl/thema/begaafdheid/theorie-modellen>