

Jumpln XXL

Korte omschrijving en doelgroep

Jumpln XXL is een niet-talig logisch denkspel (smartgame). De bedoeling van het spel is om ervoor te zorgen dat de konijnen allemaal in een holletje komen. Hierbij mogen de konijnen alleen bewegen als zij over iets heen springen, bijvoorbeeld over vossen, andere konijnen of paddenstoelen. De paddenstoelen kun je niet verschuiven, de vossen wel. De konijnen mogen geen stapjes zetten (dus alleen springen). Daar zit de moeilijkheid in. De meest logisch lijkende oplossing is meestal niet de daadwerkelijke oplossing.

Er zijn 100 opdrachtenkaarten die gaan van makkelijk naar expertniveau.

De doelgroep van dit spel zijn kinderen van 7 jaar en ouder. Het spel is geschikt om alleen of samen (met 2) te spelen.

Uiterlijk van het materiaal



Kosten van het materiaal

Jumpln XXL is, afhankelijk waar het gekocht wordt, ongeveer €49,99.

Uitgever

Het spel wordt uitgegeven voor SmartGames.EU

Aanschaf

Te koop bij verschillende online webshops zoals .smartgames.eu en bol.com.

Theoretische verantwoording

De start van dit spel is steeds een "probleem", waarbij maar 1 oplossing mogelijk is. Om het probleem op te lossen, moeten de kinderen een of meer stapjes vooruitdenken. Dit doet een beroep op hun visueel ruimtelijke intelligentie (Gardner, 1983). Ze leren hierbij om logisch te redeneren, maar ook dat de voordehand liggende oplossing meestal niet de juiste oplossing is. Kinderen hebben doorzettingsvermogen en volharding nodig (Dweck, 2006) om tot een oplossing te komen. Dit stimuleert de growth mindset, kinderen leren dat hun capaciteiten niet vast staan en dat ze kunnen worden verbeterd door inspanning en doorzettingsvermogen om zo op verschillende manieren bij de oplossing te komen. De mindset die je hebt levert verschil op in hoe je omgaat met uitdagingen. Bij mensen met een growth mindset halen ze het maximale uit hun creatieve denkvermogen. De kinderen moeten hun probleemoplossend vermogen gebruiken door vaardigheden als

analytisch en creatief denken in te zetten en constant plannetjes te maken en deze weer bij te stellen (flexibel redeneren; Bloom).

Bevinding vanuit de POINT-werkplaats/praktijk

Dit spel is in uitvoering wat groter dan de gangbare smartgames. Voor de jongere doelgroep is het prettig dat de voorwerpen zo groot zijn dat ze door hen makkelijk te hanteren zijn. Het spel heeft een aantrekkelijke uitstraling: de gekozen voorwerpen sluiten goed aan bij de belevingswereld van de doelgroep: zowel passend voor jong als oud. We hebben dit spel laten spelen door kinderen van 5 t/m 7 jaar. De kinderen kunnen prima een keuze maken in moeilijkheidsgraad. De cognitief talentvolle kinderen konden dit spel spelen vanaf 5 jaar. Bij de andere kinderen zagen we dat ze dan wel leuk aan de gang waren, maar niet het spel speelden zoals het bedoeld was. Bij de kinderen die het spel op de juiste manier (volgens de spelregels) speelden, zagen we dat zij zeker uitgedaagd werden. Het spel is niet zomaar gespeeld, kinderen moesten vaak meerdere keren iets proberen of waren lang in hun hoofd aan het nadenken over hun zetten. Het spel wist alle kinderen langere tijd te boeien.

Bronnen

- Dweck, C. (2006). *Mindset, de weg naar een succesvol leven*. Uitgeverij SWP.
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: A Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books.