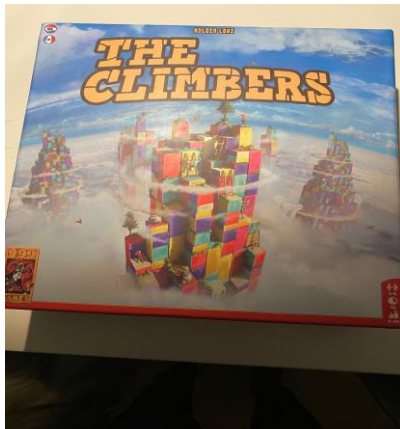


# The Climbers

## Korte omschrijving en doelgroep

Het spel 'The Climbers' is een tactisch driedimensionaal spel. Het spel bevat blokken van verschillende hoogtes en met verschillende gekleurde zijdes, ladders in verschillende hoogtes en gekleurde blokkeerschijven en speelfiguren (klimmers). Elke speler kiest een eigen kleur klimmer en blokkeerschijf en krijgt twee ladders. Ter voorbereiding bouwen de spelers samen een 'berg' van de blokken. Dan begint het spel. Het doel van het spel is om als eerste de top van het bouwwerk te bereiken, maar ze mogen alleen op hun eigen kleur of op de neutrale kleur staan. De spelers mogen wel de gekleurde blokken verplaatsen en draaien, maar mogen ook één keer hun ladders inzetten om grote hoogteverschillen te overbruggen en blokkeerschijven gebruiken om de andere spelers dwars te zitten. Het spel kan gespeeld worden door 2 tot 5 spelers (8+). Het duurt ongeveer 30 tot 45 minuten.

## Uiterlijk van het materiaal



## Kosten van het materiaal

Het complete spel is te koop voor €42,95.

## Uitgever

De uitgeverij van The Climbers is 999 Games.

## Aanschaf

The Climbers is te koop in veel spellenwinkels, maar is ook online verkrijgbaar via bijvoorbeeld bol.com.

## Theoretische verantwoording

### Executieve functies

Tijdens het spelen van The Climbers worden verschillende executieve vaardigheden getraind. Deze vaardigheden hebben een controlerende en aansturende functie, om zo doelgericht te kunnen handelen (Dawson & Guare, 2009). Het spelen van het spel vraagt bijvoorbeeld om **planning**, omdat je voor je beurt alvast moet bedenken welke stap je straks gaat zetten en of je wel of niet een ladder of blokkeerschijf gaat inzetten. Daarnaast moet je **doelgericht handelen** omdat je telkens het doel voor ogen moet houden: zo snel mogelijk de top bereiken. Het kan zijn dat een andere speler je dwarszit, bijvoorbeeld als hij of zij een blok verplaatst of een blokkeerschijf inzet. Op dat moment wordt een beroep gedaan op **flexibiliteit**, omdat de omstandigheden veranderen.

### Andere vaardigheden

Verder wordt het **visueel ruimtelijk inzicht** geoefend, doordat spelers voortdurend moeten analyseren hoe zij de blokjes het best kunnen plaatsen, maar ook afstanden en verhoudingen moeten inschatten. Daarnaast zijn spelers bezig met de **hoge orde denkvaardigheden** van de Taxonomie van Bloom (SLO, n.d.). Spelers zijn bijvoorbeeld aan het **analyseren** wanneer zij verschillende mogelijkheden verkennen, vergelijken en uiteindelijk de beste stap zetten. **Evaluëren** wordt gedaan als spelers bijvoorbeeld tijdens of na afloop van het spel bekijken welke stap hen naar de top heeft geleid en welke zet misschien een verkeerde keuze was. Tot slot zijn spelers aan het **creëren**, wanneer zij op een creatieve manier zichzelf verder helpen bij het bouwen van de toren of juist anderen dwarszitten.

### Stimulerend signaleren

Het spel zou ingezet kunnen worden bij het stimulerend signaleren. Bij stimulerend signaleren wordt er vanuit gegaan dat talenten pas zichtbaar worden als ze gestimuleerd worden (Houkema, n.d.). Door het aanspreken van het hogere orde denken kun je zicht krijgen op kinderen met kenmerken van (hoog)begaafdheid. Je kunt bijvoorbeeld bekijken in hoeverre een leerling met creatieve oplossingen komt, maar ook kritisch vragen waarom een leerling een bepaalde stap wel of niet heeft uitgevoerd.

### Bevinding vanuit de POINT-werkplaats

The Climbers is een abstract spel met een mooie handleidingen, waarin concrete voorbeelden visueel zijn uitgewerkt. De handleiding moet vooraf goed doorgelezen worden om het spel goed te begrijpen. Op Youtube zijn verschillende filmpjes te vinden waarin de spelregels uitgelegd worden, voor degenen die uitleg van de regels met auditieve en visuele ondersteuning prettiger vinden. [Zoals deze uitlegvideo.](#)

Het is een interactief spel, omdat je steeds met elkaar aan het kijken bent wat er allemaal gebeurt. Het bouwwerk verandert namelijk voortdurend en dat heeft weer invloed op jouw eigen spel. Je kunt verschillende tactieken gebruiken: anderen dwarszitten, gaan voor eigen succes waardoor je mogelijk anderen helpt, maar je kunt ook bewust samenwerken om iemand die ruim aan kop gaat weer in te halen. Deze tactieken kun je gedurende het spel afwisselend inzetten.

De gekleurde houten blokken van verschillend formaat worden willekeurig neergezet waardoor ieder spel anders is. Wat wel opvalt is dat dezelfde twee kleuren altijd tegenover elkaar op een blok zitten, zoals roze en wit (roze voor de roze speler en wit voor alle spelers). Het lijkt erop dat de roze speler hier dan voor-/ nadeel van heeft.

Speel je het spel met meer dan 3 personen, dan gaat de snelheid omlaag en lijkt het moeilijker om strategisch te spelen. Om leerlingen bewust te maken van de vaardigheden die zij gebruiken, is het belangrijk om dit vooraf, tijdens en na afloop van het spel met elkaar te bespreken.

Tip: Zet het bouwwerk op een draaiplateau zodat je het steeds van alle kanten kunt bekijken.

### Bronnen

- Dawson, P., & Guare, R. (2009). *Slim maar... Help kinderen hun talenten benutten door hun executieve functies te versterken*. Hogrefe Uitgevers.
- Houkema, D. (n.d.). Stimulerend signaleen. SLO, Talent Stimuleren. Verkregen via: <https://talentstimuleren.nl/thema/stimulerend-signaleren/media/118-stimulerend-signaleren>
- SLO, Talent Stimuleren. (n.d.). Taxonomie van Bloom. Auteur. Verkregen via: <https://talentstimuleren.nl/thema/stimulerend-signaleren/rijke-leeractiviteiten/bloom>