

Hikes Filosoofvaardig

Korte omschrijving en doelgroep

Het doel van het spel Hikes is om samen drie hikes af te leggen en zo het eindpunt te bereiken. Je speelt dus niet tegen elkaar, maar mét elkaar. Er zijn drie hikes (vragenhike, speelhike en denkhike) met elk drie verschillende etappes. Elke etappe staat voor een opdracht. Door deze verschillende opdrachten worden de spelers uitgedaagd om vragen aan elkaar te stellen, zich creatief te uiten en samen na te denken. Sommige opdrachten zetten je aan het denken, maar andere zorgen vooral voor een hoop plezier. Zo moet je vragen stellen aan een bloemkool, gekke zinnen zingen, argumenten bedenken voor een misschien wel wat aparte mening of kiezen tussen twee eigenaardige mogelijkheden. Het spel is geschikt voor gezinnen en families, maar ook zeker voor scholen en de BSO. Hikes kan gespeeld worden met avonturiers vanaf ongeveer 7. Je kunt het spel spelen met zoveel mensen als je wil.

Uiterlijk van het materiaal



Kosten van het materiaal

- Het spel kost €32,95
- Inhoud: 225 opdrachtkaarten, 3 startkaarten, 22 vlagkaarten plus een handleiding
- [Nieuw! Hikes - Het spel dat verbindt - Filosovaardig.nl](https://www.filosovaardig.nl)

Uitgever

Uitgever Filosoofvaardig
 Illustrator: Grootzus
 Auteur: Francis Faken

Aanschaf

- [Nieuw! Hikes - Het spel dat verbindt - Filosovaardig.nl](https://www.filosovaardig.nl)
- [Hikes | Games | bol.com](https://www.bol.com)
- [Hikes - Gespreksstarter - kopen bij Spellenrijk.nl](https://www.spellenrijk.nl)

Theoretische verantwoording

Filosofen - Het spel doet een groot beroep op de filosofische vaardigheden van leerlingen. Filosofen gaat over het onderzoeken van vragen, uitspraken, denkfouten en het gaat vooral om vrij denken (filosofievaardig.nl). Het is meer dan vrijblijvend ergens over nadenken, want kritisch nadenken en beargumenteren zijn ook heel belangrijk. Tijdens het spel filosoferen de spelers bijvoorbeeld over wat je zou kunnen vragen aan bepaalde levenloze voorwerpen, zoals een bloemkool, maar gaan ze ook in gesprek over interessante vragen, zoals 'Zouden dieren de baas moeten zijn?'. Tijdens het spel kun je aandacht geven aan het denken van leerlingen en je kunt het denken van leerlingen verder ontwikkelen.

Mindset - Het spel doet een beroep op de mindset van spelers, omdat leerlingen nieuwe, onbekende en uitdagende opdrachten moeten proberen uit te voeren. Volgens de mindsettheorie van Carol Dweck bestaan er twee typen mindsets:

- Leerlingen die (vooral) een **fixed mindset** hebben, denken dat hun intelligentie en vaardigheden een vaststaand gegeven zijn.
- Leerlingen die (vooral) een **growth mindset** hebben, denken juist dat ze hun intelligentie en vaardigheden kunnen ontwikkelen en verbeteren, bijvoorbeeld door te oefenen.

Leerlingen met een fixed mindset gaan vaak uitdagingen uit de weg en blijven in hun comfortzone, omdat ze bang zijn om te falen. Leerlingen met een growth mindset durven vaak wel uitdagingen aan te gaan. Met dit spel moeten spelers uit hun comfortzone treden en nieuwe dingen proberen. Dit kan hen helpen om meer een growth mindset te ontwikkelen.

Executieve functies

Naast mindset doet het spel ook een beroep op de verschillende executieve functies, zie het figuur hiernaast. Executieve functies zijn alle 'regelfuncties' van de hersenen die belangrijk zijn voor doelgericht en aangepast gedrag (Dawson & Guare, 2019; SLO, 2019). Ze hebben dus een controlerende en aansturende functie. Executieve functies kunnen worden gezien als de 'dirigent' van de cognitieve vaardigheden.



In het boek *Slim maar ...* beschrijven Dawson en Guare 11 executieve functies. Hikes doet bijvoorbeeld een beroep op **reactie-inhibitie** (even wachten met reageren) als een speler zich in moet houden om een bepaald woord niet te gebruiken, maar ook als een speler op zijn beurt moet wachten en een ander moet laten uitpraten. Daarnaast doet het spel een beroep op **timemanagement** (tijd goed besteden). Zo moet de spelleider de tijd goed bewaken, maar ook de spelers zelf moeten hun tijd goed benutten om goede vragen te stellen of hun opdracht te volbrengen. Spelers werken aan hun **taakinitiatie** (jezelf in beweging brengen), omdat ze direct moeten nadenken en van start moeten gaan om hun taak goed uit te kunnen voeren. In het dagelijks leven stellen mensen een spannende taak soms liever uit, maar daar is tijdens dit spel niet zoveel tijd voor.

Leerlingen hebben deze functies op school nodig, maar ook in hun verdere dagelijks leven. Voor leerlingen kan het helpen om deze functies tijdens een spel zoals Hikes te oefenen, zodat ze dit in hun dagelijks leven ook makkelijker kunnen toepassen. Zo leren ze bijvoorbeeld het doel van hun gedrag beter te bepalen, afleidende factoren uit te schakelen en hun emoties te reguleren (SLO, 2019).

Zijnsluit- Verder doet het spel een beroep op het rechtvaardigheidsgevoel en de kritische instelling van leerlingen. Dit sluit aan bij het 'Zijnsluit' van Kieboom (2015). Dit model beschrijft kenmerken van (hoog)begaafde leerlingen. Hoewel het model niet wetenschappelijk bewezen is, wordt het in de praktijk vaak wel herkend. Tijdens het spel en het filosoferen over de kaartjes en opdrachten gaan leerlingen bijvoorbeeld op een positieve manier eindeloos in discussie en kunnen ze leren omgaan met hun sterke rechtvaardigheidsgevoel en kritische instelling..



Bevinding vanuit de POINT-werkplaats/praktijk

De handleiding is heel helder en goed te begrijpen. Je zou leerlingen hier zelfstandig mee aan de slag kunnen laten gaan. Positieve punten zijn dat alle leerlingen mee kunnen doen aan dit spel en worden uitgedaagd om uit de comfortzone te komen:

- Durf jij de ander uit te horen over geheimen?
- Durf je uit volle borst vals te zingen waar iedereen bij is?
- Kun jij iedereen een hondendrol laten tekenen?
- Kun jij beredeneren waarom bomen willen lopen?

Doordat het in spelvorm is, hebben leerlingen waarschijnlijk niet door dat ze met specifieke vaardigheden bezig zijn. Wanneer je doelgericht op bijvoorbeeld mindset of executieve functies in wil zetten, zijn voor- en nabespreken en gerichte feedback tijdens het proces belangrijk.

Met een leerling uit de bovenschoolse plusklas hebben we het spel gericht ingezet om de executieve functie 'respons-inhibitie' te trainen. Vooraf hebben we samen voorkennis opgehaald door samen te bespreken wat deze executieve functie ook alweer inhoudt. Tijdens het spel kon ik hier gericht feedback op geven en was de leerling zich erg bewust van zijn gedrag.

De (hoog)begaafde leerlingen van de wijkgerichte ontmoetingsdag vonden het fantastisch! Ze vragen regelmatig wanneer we dit spel weer een keer gaan spelen. Aanrader!

Bronnen

- Dawson, P., & Guare, R. (2019). *Executieve functies bij kinderen en adolescenten*. Amsterdam: Hogrefe Uitgevers BV.
- Dawson, P. Guare, R. (2009). *Slim maar ... Help kinderen hun talenten benutten door hun executieve functies te versterken*. Hogrefe Uitgevers
- [Filosofen met hoogbegaafde kinderen - Praktijk De Blik](#)
- [Hebben hoogbegaafde kinderen iets aan filosofie? - Filosovaardig.nl](#)
- Kieboom, T. (2015). *Hoogbegaafd: Als je king (g)een Einstein is*. Tiel: Uitgeverij Lannoo.
- [Nieuw! Hikes - Het spel dat verbindt - Filosovaardig.nl](#)
- SLO - Nationaal expertisecentrum leerplanontwikkeling. (2019). *Executieve functies: Een handreiking*. Auteur. [Executieve functies - SLO](#)