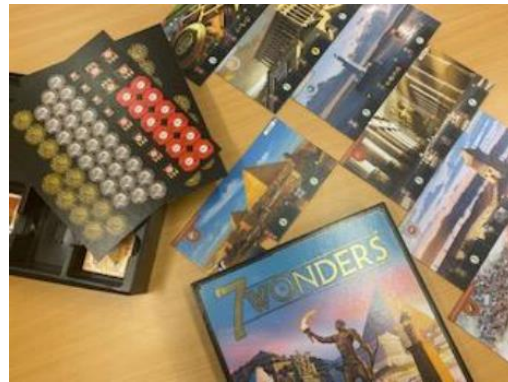
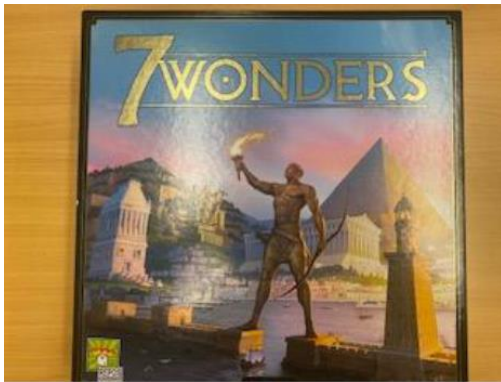


# 7 Wonders

## Korte omschrijving en doelgroep

Tijdens het spel 7 Wonders bouwt elke speler aan één van de zeven wereldwonderen uit de Oudheid. De spelers ontwikkelen hun eigen stad middels wetenschappelijke ontdekkingen, militaire veroveringen en prestigieuze bouwwerken. Hier hebben zij geld en grondstoffen voor nodig. Voor het bouwen kunnen spelers punten behalen, die hen op weg helpen naar de overwinning. Het spel wordt gespeeld over drie tijdperken en ieder tijdperk wordt afgesloten met een militaire veldslag tegen de andere spelers (links en rechts). Tijdens het spel moeten de spelers elkaar voortdurend in de gaten houden, want de tegenspelers hebben hetzelfde doel. Het doel van het spel is om aan het eind de meeste overwinningpunten te hebben. Het spel is geschikt voor kinderen van de bovenbouw (vanaf 10 jaar) en kan met 3-7 spelers gespeeld worden (duur: 30 minuten).

## Uiterlijk van het materiaal



Het spel zit in een stevige kartonnen doos en hierin zitten alle materialen die je nodig hebt:

- 7 Wonder bordes en kaarten
- Tijdperkkaarten voor tijdperk I, II en III
- Conflictfiches
- Muntjes met waarde 1 en 3
- Scoreblok
- Spelregels met veel voorbeelden en illustraties

## Kosten van het materiaal

Het spel kost €46,95 in de speciaalzaak en kost €33,89 bij bol.com.

## Uitgever

De uitgever is Repos Production: <https://www.7wonders.net>.

## Aanschaf

Het spel is te koop in veel reguliere spellenwinkels, maar is ook online verkrijgbaar via bijvoorbeeld [bol.com](https://www.bol.com).

## Theoretische verantwoording

Het spel 7 Wonders kan bijdragen aan de executieve functies. Dit zijn alle uitvoerende functies die je nodig hebt voor doelgericht en aangepast gedrag (SLO, 2021). Deze functies worden ook wel de 'dirigent' van de cognitieve vaardigheden genoemd, omdat ze een aansturende en controlerende functie hebben. Kinderen hebben deze functies zowel op school als in hun verdere dagelijkse leven nodig.

(Hoog)begaafde kinderen lopen het risico dat zij deze executieve vaardigheden onvoldoende trainen en ontwikkelen, doordat ze niet genoeg uitdaging krijgen [zie: [POINT-kennisclip](#)]. Deze executieve functies hebben (hoog)begaafden nodig als het schoolwerk meer en uitdagender wordt. Voor (hoog)begaafde kinderen is het daarom ook belangrijk dat zij in de 'zone van naaste ontwikkeling' worden gebracht. Volgens Vygotsky is dit het punt waar kinderen echt *leren*, omdat ze dan worden aangesproken op het niveau dat net buiten het bereik is van wat een kind al op eigen kracht kan. In deze zone trainen (hoog)begaafden ook hun executieve functies.

Volgens Dawson en Guare (2009) bestaan er 11 executieve functies, maar we zoomen in op een aantal functies waar 7 Wonders een beroep op doet:

- 1) Reactie-inhibitie** is het vermogen om na te denken voordat je iets doet. Bij 7 Wonders mogen spelers telkens een kaart kiezen (kopen) als ze aan de beurt zijn. Het kan verleidelijk zijn om elke keer direct voor 'snelle' overwinningspunten te gaan, maar voor de langetermijn is het goed om te investeren in de grondstoffen en eindproducten. Bij elke beurt is het dus belangrijk om na te denken over de acties.
- 2) Werkgeheugen** is het vermogen om informatie in het geheugen vast te houden tijdens de uitvoering van complexe taken. 7 Wonders is (vooral) in het begin en voor de jongere spelers best een complex spel. Er zijn veel regels en uitzonderingen die ze moeten onthouden en toepassen.
- 3) Volgehouden aandacht** is het vermogen om de aandacht erbij te houden, ondanks afleidingen, vermoeidheid of verveling. Als een speler langer nadenkt over zijn acties en langer met de uitvoering bezig is, dan wordt de volgehouden aandacht van de andere spelers getraind.
- 4) Planning en prioritering** is het vermogen om een plan te bedenken en een doel te bereiken, waarbij beslissingen worden genomen over wat wel en niet belangrijk is. Tijdens 7 Wonders zullen spelers gaandeweg moeten bepalen wat hun tactiek wordt. Je kunt niet op ieder gebied goed scoren, dus je moet hierin keuzes maken: Ga je voor 'snelle' overwinningspunten of focus je je toch eerst op de grondstoffen, zodat je uiteindelijk meer kaarten kunt pakken? Of ga je toch voor de wetenschappelijke overwinning, zodat je voordelen krijgt in het spel?
- 5) Flexibiliteit** is het vermogen om plannen te herzien als er sprake is van tegenslag. Bij 7 Wonders kunnen spelers op verschillende manieren tegenslag ervaren, bijvoorbeeld als een speler een specifieke kaart graag wil, maar zelf niet de grondstoffen of munten hiervoor heeft of deze kaart door een andere speler wordt gepakt. De speler moet dan flexibel zijn en een nieuw plan bedenken om alsnog zijn doel te kunnen behalen.
- 6) Emotieregulatie** is het vermogen om emoties te reguleren en gedrag te controleren. Als een speler tijdens 7 Wonders tegenslag ervaart (zie hierboven) of het spel verliest, leert een speler omgaan met teleurstelling.

Tot slot gaat 7 Wonders over de Oudheid en over de wereldwonderen. Dit is een onderwerp waar (ook) (hoog)begaafden bovenmatig in geïnteresseerd kunnen zijn. Het hebben van brede interesses wordt vaak als een kenmerk van (hoog)begaafdheid gezien (Bakx et al., 2016).

### **Bevinding vanuit de POINT-werkplaats/praktijk**

Het spel 7 Wonders is mooi vormgegeven. De handleiding is heel duidelijk en geeft uitgebreid voorbeelden en illustraties, zodat je weet wat je in het spel kunt tegenkomen en wat je in bepaalde situaties moet of kunt doen. In eerste instantie lijkt het een complex spel en het is daarom belangrijk om de spelregels goed door te nemen. Na het spel een keer gespeeld te hebben, kunnen kinderen hier vrijwel zelfstandig mee aan de slag. Wel moet de tijd genomen worden voor het spelen van het spel, omdat het spel mogelijk wat langer dan 30 minuten duurt door alle voorbereidingen en (af en toe) kijken in de handleiding.

Het leuke aan 7 Wonders is dat ieder spel anders is, dankzij de vele mogelijkheden en keuzes die je kunt maken. Het kan helpen om kinderen te stimuleren verschillende tactieken te proberen, zodat ze uit hun comfortzone worden gebracht en meteen verschillende executieve functies trainen. Het is goed om dit ook bespreekbaar te maken, zodat kinderen zich ook bewust zijn van welke executieve functies ze nodig hebben en gebruiken. Daarnaast zou het spel ingezet kunnen worden bij een thema of als verrijking na een les over de 7 wonderen of de Oudheid. Laat kinderen bijvoorbeeld meer informatie hierover opzoeken.

De kinderen vinden het een spannend spel, waarbij ze tactisch moeten schakelen, keuzes moeten maken, hun medespelers in de gaten moeten houden en hierop moeten anticiperen. Het blijft spannend tot het einde. Er is zowel een beginner versie als een geavanceerde versie. Dit is een groot voordeel, omdat kinderen dan de versie kunnen kiezen die past bij hun ervaringsniveau.

## Bronnen

- Bakx, A., De Boer, E., Van den Brand, M., & Van Houtert, T. (2016). *Werken met begaafde leerlingen in de klas*. Koninklijke van Gorcum.
- Dawson, P., & Guare, R. (2009). *Slim maar... Help kinderen hun talenten benutten door hun executieve functies te versterken*. Hogrefe.
- SLO. (2021). *Het jonge kind - Executieve functies*. Auteur. Verkregen via: <https://www.slo.nl/thema/meer/jonge-kind/executieve-functies/>
- Van der Velden, L. (2018). *Executieve functies en begaafdheid*. [POINT-kennisclip] Verkregen via: <https://youtu.be/AvKag3y4Fxs>