

# Panic Lab

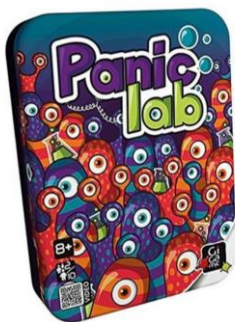
## Korte omschrijving en doelgroep

Panic Lab is een coöperatief dat bestaat uit een steeds wisselend laboratorium. Een cirkelvorm van de kaarten vormen samen het lab, waarin amoebes (eencellig diertjes) ontsnappen en zich verstoppen. De spelers spelen tegelijkertijd het spel. Het doel is om de juiste amoebe als eerste te vinden en daarmee fiches te verzamelen. Heb je er 5 verzameld, dan heb je gewonnen!

Er zijn vier speciale dobbelstenen met daarop: 1) de kleur en richting van het lab waaruit de amoebe ontsnapt en daarnaast 2) de vorm 3) het patroon en 4) de kleur waarnaar de amoebe muteert. Het spel start met het gooien van de dobbelstenen, dan wordt duidelijk naar welke amoebe de spelers zoeken. Let op: Ze muteren, wisselen tijdens het verstoppen steeds van gedaante (vorm, kleur en patroon) en verstoppen zich achter een ventilatierooster. De speler die goed kan onthouden en snel kan schakelen zal als eerste de amoebe vinden. Hij of zij verdient een punt en krijgt een fiche. Het is mogelijk om een eigen variant te spelen.

Het spel is geschikt voor kinderen spelers van 12-100 jaar wordt aangegeven, maar het kan zeker ook gespeeld worden door kinderen van vanaf 7 jaar. Het kan gespeeld worden van 2-10 spelers. De speeltijd varieert, afhankelijk van hoe het gespeeld wordt, tussen 15-60 minuten.

## Uiterlijk van het materiaal



Het spel bestaat uit een blikken doosje met daarin een duidelijke handleiding, de vier dobbelstenen, fiches en kaartjes van de amoebes, ventilatieroosters en mutaties.

## Kosten van het materiaal

Panic Lab wordt verkocht vanaf €16,50 zonder verzendkosten.

## Uitgever



Gigamic heeft Panic Lab heeft uitgegeven.

## Aanschaf

Panic Lab is bij verschillende winkels te koop, zoals Blokker en de Spellenwinkel. Online is het spel te koop bij onder andere [bol.com](http://bol.com).

## Theoretische verantwoording

Panic Lab is leuk, interessant en educatief spel, dat spelenderwijs een beroep doet op de verschillende executieve functies. Dit zijn denk- en gedragsvaardigheden die elk kind zowel in het dagelijks leven als op school nodig heeft en gebruikt. Executieve functies helpen bij doelgericht en aangepast gedrag (Dawson & Guare, 2010). Spellen zijn bij uitstek geschikt om in een andere context te oefenen met deze denk- en gedragsvaardigheden (executieve functies). Je traint in feite deze vaardigheden zonder dat je het in de gaten hebt.

Bij het spelen van Panic Lab worden zowel sociale vaardigheden, emotieregulatie, plannen, organisatie, responsinhibitie, volgehouden aandacht, taakinitiatie, flexibiliteit, doelgericht gedrag, als werkgeheugen getraind. Dit zijn allemaal executieve functies. Door het spelen van Panic Lab wordt duidelijk dat je met het spelen van een spel een heleboel vaardigheden tegenkomt, die je min of meer ontwikkeld hebt. **Volgehouden aandacht** is bijvoorbeeld van belang om de steeds muterende amoebes te blijven volgen tot je de juiste gevonden hebt. Het **werkgeheugen** wordt getraind doordat je moet onthouden welke mutatie geweest is en welke gaat komen. Dit nadenken en onthouden moet in een vlot tempo gebeuren om de juiste amoebe snel op te sporen. **Emotieregulatie** wordt getraind als een andere speler wellicht sneller is dan je zelf ben. Dat moet je leren accepteren en vervolgens moet je zelf positief en vanuit een oplossingsgerichte insteek doorspelen.

Richard Guare en Peg Dawson (2010) hebben veel onderzoek gedaan naar de executieve functies. Zij geven aan dat executieve functies de functies zijn in je brein die ervoor zorgen dat je rationele beslissingen neemt, impulsen beheerst en je kunt focussen op wat belangrijk is. De ontwikkeling van deze vaardigheden vindt plaats in de prefrontale cortex van de hersenen (dit is het voorste gedeelte). Deze ontwikkeling begint al voor de geboorte en gaat door tot ongeveer het 25<sup>e</sup> levensjaar (Dawson & Guare, 2010). Voor kinderen met kenmerken van (hoog)begaafdheid worden deze vaardigheden in de schoolse setting minder getraind met het reguliere aanbod in de groep. Doelgericht inzetten van spellen om deze vaardigheden te trainen, ondersteunt deze kinderen om op andere momenten positief gebruik te maken van de met spellen getrainde vaardigheden.

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

Panic Lab is een erg leuk spel dat gemakkelijk aan te leren is en goed aangepast kan worden op een moeilijker of makkelijker niveau. De handleiding is duidelijk en goed te begrijpen. Het lijkt in eerste instantie een moeilijker spel dan het is door de beschrijving van de verschillende stappen in het spel. Achterin de handleiding staat een uitleg met illustraties om te verduidelijken hoe het spel gespeeld kan worden.

Positief is dat het spel heel eenvoudig aangepast kan worden op niveau, bijvoorbeeld door een aantal kaartjes weg te nemen of bijvoorbeeld een tijdslimiet te koppelen aan het vinden van de amoebes. Ook kunnen gelijke kansen bevorderd worden, bijvoorbeeld door de spelers alleen aan te laten geven als ze de amoebe gevonden hebben en deze nog niet aan te wijzen. Daarnaast is het positief dat het spel in een stevig metalen blik zit en makkelijk op te ruimen is.

Een nadeel is dat er veel losse onderdelen zijn en deze zijn gemakkelijk te verliezen. Het is daarom van belang dat er aandacht is bij het opruimen van het spel.

De spelers hebben niet direct in de gaten dat ze specifieke vaardigheden aan het trainen zijn. Ze vinden het met name een leuk spel om te spelen, vanwege het tempo en de diversiteit. Wel merken ze bij zichzelf een gevoel van frustratie, blijdschap, onmacht als het net niet of juist wel is gelukt om de amoebes als eerste te vinden. Als je ze erop bevraagt, kunnen ze wel aangeven waar het goed voor is. Sommige kinderen hebben niks met laboratoria, waardoor ze minder makkelijk het spel uit zichzelf gaan spelen. Wanneer een circuit van spellen wordt gespeeld met als doel het trainen van denk -en gedragsvaardigheden, wordt het spel op een positieve manier gespeeld.

Als tip wordt aangegeven om even tijd te geven om het spel klaar te leggen met een goede afwisseling van de verschillende kaartjes om zo het spelplezier te bevorderen.

### *Bronnen*

- Dawson, P., & Guare, R. (2010). *Slim maar... Help kinderen hun talenten benutten door hun executieve functies te versterken*. Hogrefe Uitgevers BV.