

# Plan your Climb

## Korte omschrijving en doelgroep

Plan your climb is een strategisch programmeerspel voor 2-4 spelers vanaf ongeveer 8 jaar. De speelduur is 15-30 minuten, dus prima geschikt voor een kort spelletje tussendoor. Het spel is zowel competitief als coöperatief te spelen.

Het spelmateriaal bestaat uit gekleurde, zeskantige blokjes, die tot een piramide gebouwd moeten worden op de K3; het basiskamp (een rij van 9 blokjes). Elke speler begint met een eigen piramide met een basis van 4, 5 of 6 blokjes (afhankelijk van het aantal spelers). Wanneer een speler aan de beurt is, pakt hij een van zijn beschikbare blokjes van zijn piramide en plaatst deze op de piramide van het basiskamp, waarbij het blokje precies op het midden van de twee onderliggende blokjes komt te staan. Het blokje moet minstens op één blokje van dezelfde kleur worden geplaatst, behalve een naturel blokje; dit is een joker en mag op elke andere kleur worden geplaatst. Een wit blokje mag worden ingezet om een beurt over te slaan.

Wanneer een speler geen blokje meer kan plaatsen en ook geen witte blokjes meer heeft, wordt deze uit het spel geëlimineerd. De andere spelers spelen door tot er nog maar één speler over is. Deze wint het spel.

Bij de coöperatieve variant zijn de spelregels hetzelfde, behalve dat nu het doel is om gezamenlijk de K3 af te bouwen. Hierbij is het dus van belang dat de spelers overleggen en samenwerken, zodat er niemand vastloopt. Is dit wel het geval, is het spel afgelopen.

## Uiterlijk van het materiaal



## Kosten van het materiaal

Het spel zit in een stevige kartonnen doos en kost ongeveer 20 euro.

## Uitgever

De ontwerper van het spel is Philippe Proux. De uitgever is Helvetiq [https://helvetiq.com/ch\\_en/](https://helvetiq.com/ch_en/)

## Aanschaf

Het spel is o.a. online te koop bij <https://www.spelspul.nl/> of <https://www.jolie-spellen.nl/>

## Theoretische verantwoording

Bij het spelen van “Plan your climb” komen verschillende executieve vaardigheden van pas en worden verschillende executieve vaardigheden getraind. Executieve vaardigheden zijn vaardigheden die helpen om ons gedrag te reguleren. Deze vaardigheden maken het ons mogelijk:

- om te beslissen op welke activiteiten of taken we onze aandacht richten en welke we kiezen om uit te voeren;
- om ons gedrag te organiseren en korte termijn behoeften opzij te schuiven ten gunste van lange termijndoelen;
- om onze activiteiten te plannen en organiseren, onze aandacht ergens op gericht te houden en de uitvoering van een taak vol te houden;
- om onze emoties te reguleren en onze gedachten te monitoren, zodat we efficiënter en effectiever kunnen werken.

De executieve vaardigheden zijn: reactie-inhibitie, werkgeheugen, emotieregulatie, volgehouden aandacht, taakinitiatie, planning/prioritering, organisatie, timemanagement, doelgericht gedrag, flexibiliteit en metacognitie (Talentstimuleren, z.j.).

De executieve vaardigheden die bij dit spel worden aangesproken zijn:

- **Reactie (of respons)-inhibitie**

*Het vermogen om na te denken voor je iets doet.*

Het is belangrijk om niet zomaar een zet te doen: het is belangrijk om bij elke zet goed na te denken, vooruit te denken over de gevolgen, de mogelijke zetten van de tegenstander en de eigen mogelijkheden hierna.

- **Zelfregulatie van affect/emotieregulatie**

*Het vermogen om emoties te reguleren om doelen te realiseren, taken te voltooien of gedrag te controleren.*

Tijdens het spel kunnen dingen anders lopen dan gepland, bijvoorbeeld wanneer een zet die de speler bedacht had niet kan worden gedaan of wanneer de speler uit het spel geëlimineerd wordt. De emoties die hierbij naar voren komen moeten door de speler worden gereguleerd.

- **Planning/prioritering**

*De vaardigheid om een plan te bedenken om een doel te bereiken of een taak te voltooien. Hierbij moet je ook in staat zijn beslissingen te nemen over wat belangrijk en wat niet belangrijk is.*

Plannen en vooruitdenken zijn essentieel om het spel goed te kunnen spelen. Wanneer de speler ondoordacht een zet doet, kan de speler verderop in het spel vastlopen. Het is dus belangrijk dat de speler een plan van aanpak maakt en een aantal stappen vooruit denkt om het spel te kunnen winnen.

- **Doelgericht doorzettingsvermogen**

*Het vermogen om een doel te formuleren, dat te realiseren en daarbij niet afgeleid of afgeschrikt te worden door andere behoeften of tegengestelde belangen.*

Zowel bij het competitief als coöperatief spelen is het belangrijk om het doel voor ogen te houden en je niet van je stuk te laten brengen door zetten of ideeën van andere spelers.

- **Flexibiliteit**

*De vaardigheid om plannen te herzien als zich belemmeringen of tegenslagen voordoen, zich nieuwe*

*informatie aandient of er fouten gemaakt worden; het gaat daarbij om aanpassing aan veranderende omstandigheden.*

Bij het competitief spel kan het zijn dat de speler zijn/haar plan moet aanpassen, omdat een bepaalde zet niet meer mogelijk is. Flexibiliteit is hierbij dus vereist. Bij het coöperatief spel is het belangrijk om te overleggen en moet de speler zijn/haar mening eventueel aanpassen.

- **Metacognitie**

*Het vermogen om een stapje terug te doen om jezelf en de situatie te overzien, om te bekijken hoe je een probleem aanpakt; het gaat daarbij om zelfmonitoring en zelfevaluatie.*

Wanneer de speler dreigt vast te lopen, het overzicht even niet meer heeft, is het belangrijk om de rust te nemen om het spel te overzien. De speler moet reflecteren op welke zetten hij /zij heeft gedaan, wat dat heeft opgeleverd en hoe hij dit kan veranderen. Dit helpt de speler weer een stapje verder te komen.

Bij het coöperatieve spel is het verder belangrijk dat de leerling over goede sociale vaardigheden beschikt. Overleggen, tactiek bespreken, oplossingen bedenken zijn hierbij belangrijk. Ook het kunnen loslaten van eigen ideeën en respectvol communiceren komen aan bod.

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

Een aantal kinderen uit groep 6/7 heeft het spel gespeeld. Het materiaal werd niet erg aantrekkelijk gevonden. In alle gevallen is er gekozen voor de competitieve variant.

Reacties:

“Ik dacht dat het heel makkelijk was, maar ik moest toch wel goed nadenken.”

“Het was minder saai dan ik dacht.”

“Ik vond het moeilijk.”

“Het begin was makkelijk, maar toen had ik niet de goede blokjes meer en was ik af.”

Vooraf het vooruitdenken, plannen en anticiperen op de zetten van de tegenstander werden als lastig ervaren. De kinderen vonden het spel wel uitdagend en soms frustrerend, omdat beide spelers niet alle blokjes konden plaatsen.

### *Bronnen*

- SLO. (2021). *Het jonge kind: Executieve functies*. <https://www.slo.nl/thema/meer/jonge-kind/executieve-functies/>
- SLO. (2020). *Executieve functies: een handreiking*. <https://www.slo.nl/zoeken/@13017/executieve-functies-0/>
- Talentstimuleren. (z.j.). *Stimulerend signaleren: Executieve vaardigheden*. <https://talentstimuleren.nl/thema/stimulerend-signaleren/executieve-vaardigheden>