

Qwixx

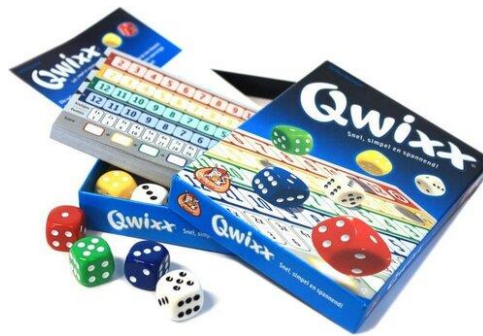
Korte omschrijving en doelgroep

Qwixx is een compact dobbelspel. Het is vanaf halverwege groep 3 zelfstandig te spelen. Je speelt Qwixx met 2 tot 5 spelers. Het spelen duurt ongeveer een kwartier. Het doel van het spel is eenvoudig. Elke leerling probeert op zijn scoreblad zo veel mogelijk getallen in de vier kleuren aan te kruisen. Hoe meer kruisjes in één kleur, des te meer punten de leerling krijgt. Wie aan het einde de meeste punten heeft verzameld wint het spel.

Er zijn 11 variaties op het spel te koop.

Uiterlijk van het materiaal

Het spel zit in een compact doosje en bestaat uit 2 witte, één rode, één blauwe, één gele en één groene dobbelsteen met daarop de ogen van 1 t/m 6. Daarnaast bevat het spel een scoreblok.



Kosten van het materiaal

De prijs van Qwixx varieert tussen de 10 en 15 euro (exclusief verzendkosten).

Uitgever

Het spel is uitgegeven door [White Goblin Games](#).

Aanschaf

Qwixx is te koop bij speelgoedwinkels en via de bekende internetaanbieders.

Theoretische verantwoording

Tijdens het spelen van Qwixx werken de spelers aan hun executieve functies. Executieve functies zijn alle regelfuncties die belangrijk zijn voor het uitvoeren van doelgericht en aangepast gedrag (Van der Linde & Klein Tank, 2019). Tijdens het spelen van Qwixx oefenen de deelnemers de volgende executieve functies:

- **Inhibitie:** *Het vermogen om een impuls te kunnen onderdrukken of afremmen van een impuls.* Tijdens het spelen moet een leerling een weloverwogen kruisje zetten waarbij zo min mogelijk "gaten" ontstaan tussen de getallen. De leerling moet dus proberen om niet vanuit een impuls een kruisje te zetten, maar eerst goed na te denken. Soms is het beter om geen kruisje te zetten in iedere ronde omdat je dan teveel vakjes overslaat.

- **Emotieregulatie:** *Emoties reguleren om doelen te behalen of gedrag te controleren.*
Het spel verandert na iedere worp. De speler moet ervoor zorgen dat hij zoveel mogelijk kruisjes kan zetten om de meeste punten te kunnen verdienen. Wanneer het resultaat van de dobbelsteen tegenvalt, kan het lastig zijn om dit te relativieren.
- **Flexibiliteit:** *Het vermogen om zonder uitstel en op een efficiënte manier aan een taak te beginnen.*
De speler dient tussendoor telkens zijn plan aan te passen aan de nieuwe worp van de dobbelstenen.
- **Werkgeheugen:** *De vaardigheden om informatie in het geheugen te houden bij het uitvoeren van complexe taken en te sorteren wat relevant is en wat niet relevant is om te onthouden.*
De speler moet goed checken wat de andere spelers aankruisen om zelf tactische keuzes te kunnen maken.

Tijdens het spelen van het spel Qwixx rekenen de leerlingen erg veel. De leerlingen oefenen het optellen onder de 12 door de worpen van twee dobbelstenen bij elkaar te tellen, maar ook het splitsen komt veelvuldig aan bod. Ze zien namelijk op hun kaart wat ze willen hebben in de verschillende rijen en als ze slim spelen, kijken ze dan welke kleur dobbelsteen ze het beste kunnen optellen bij de witte steen. De leerlingen moeten bij dit spel ook veel beredeneren om zoveel mogelijk kruisjes binnen een bepaalde rij te krijgen. Soms is het beter om geen kruisje te zetten en op een ander moment juist wel.

Aan het einde van het spel moeten de leerlingen de scores kunnen opzoeken uit de tabel onderaan. Daarna moeten zij deze scores optellen waarbij handig rekenen onder de 100 centraal staat. Ook kan een leerling minpunten verzamelen, deze zullen daarbij ook verrekend moeten worden.

Bevinding vanuit de POINT-werkplaats/praktijk

Het spel is gemakkelijk te spelen omdat de handleiding erg duidelijk is. Voor leerlingen is het fijn als je het eerst een keertje samen speelt en hardop de mogelijkheden modelleert en je keuzes uitlegt. Op deze manier krijgen de leerlingen inzicht in de vele mogelijkheden en keuzes die zij kunnen maken. Het is erg belangrijk dat de leerlingen snel de dobbelstenen bij elkaar kunnen tellen om het tempo in het spel te behouden. Omdat het dynamisch gespeeld wordt hebben de kinderen niet in de gaten dat zij aan het rekenen zijn. Het doel voor de leerlingen is eerder winnen en zoveel mogelijk kruisjes zetten.

Het spel is vanaf groep 3 te spelen als de kinderen de ogen van 2 dobbelstenen kunnen optellen. Het tactischer spel zal bij meer- en hoogbegaafde kinderen eerder ontstaan. Door deze kinderen samen aan een leerling uit een hogere groepen te koppelen zullen zij meer worden uitgedaagd.

Bronnen

- Van der Linde, G., & Klein Tank, M. (2019). Executieve functies: een handreiking. SLO.
- Volgens Bartjens. (2014). *Spel in de rekenles: Qwixx*. https://www.rondjerekenspel.nl/images/VB33-4_QwixxKL_1.pdf