

The Game

Korte omschrijving en doelgroep

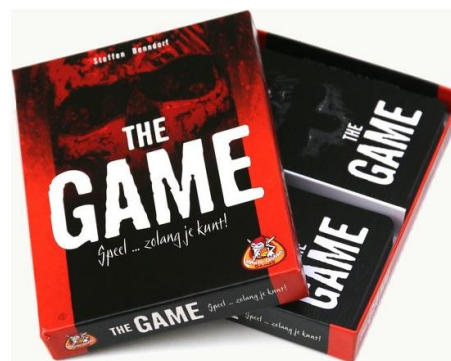
The Game is een spannend coöperatief kaartspel. Hierbij speel je samen als team tegen het spel. Het is vanaf groep 5 te spelen. Het spel kan zelfstandig gespeeld worden. Maar het spel komt het beste tot zijn recht als het met medespelers gespeeld wordt, dit kan met maximaal 5 spelers.

De startkaarten markeren de speelrichting van 4 aflegstapels, 2 in oplopende richting (2 -> 99) en 2 in aflopende richting (99 -> 2). In een oplopende stapel moet de waarde van een volgende kaart altijd hoger zijn dan de vorige, in een aflopende stapel moet de waarde lager zijn. Je mag getallen overslaan. De spelers moeten als team zoveel mogelijk kaarten proberen af te leggen. De spelers mogen de waarde op hun kaarten niet verraden, maar subtiele hints over het uitspelen en de keuze van stapels zijn wel toegestaan. De spelers beginnen het spel met 6 handkaarten. De actieve speler moet minimaal 2 kaarten spelen en deze volgens de regels op 1 of meer stapels afleggen. Na je beurt vul je je hand weer aan met kaarten van de stapel. Er zijn nog aanvullende regels waarmee je het spelverloop kunt veranderen.

Er zijn ook variaties op het spel te bestellen.

Uiterlijk van het materiaal

Het spel zit in een compact doosje en bestaat uit 98 speelkaarten en 4 startkaarten.



Kosten van het materiaal

De prijs van The Game ligt tussen de 10-13 euro exclusief verzendkosten.

Uitgever

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

Aanschaf

Het spel is te koop bij speelgoedwinkels en via de bekende internetaanbieders.

Theoretische verantwoording

Van Gerven (2004) beschrijft in het boek 'Werken met begaafdheid in de klas' de leereigenschappen die horen bij een meer- hoogbegaafde leerling, deze leerlingen: zijn snel van begrip, hebben een hoog leertempo, goed geheugen, een brede algemene interesse, zijn analytisch sterk, hebben een groot probleemoplossend vermogen en zijn goed in staat nieuw verworven kennis te incorporeren in bestaande kennis en deze toe te passen. Dit zijn eigenschappen die bij The Game goed kunnen worden ingezet en versterkt.

Tijdens het spelen van The Game 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 The Game oefenen de deelnemers de volgende executieve functies:

- **Inhibitie:** *Het vermogen om een impuls te kunnen onderdrukken of afremmen van een impuls.* Wanneer een speler een kaart heeft die opeenvolgend is of een 10-sprong kan maken dient de speler dit goed op het spel af te stemmen, volgens de spelregels.
- **Emotieregulatie:** *Emoties reguleren om doelen te behalen of gedrag te controleren.* Het spel verandert na iedere afgelegde kaart. Spelers dienen het uiteindelijke teamdoel voor ogen te houden waarbij ze leren omgaan met tegenslag en snel moeten schakelen.
- **Flexibiliteit:** *Het vermogen om zonder uitstel en op een efficiënte manier aan een taak te beginnen.* De spelers dienen ten alle tijden het teamdoel voorop te stellen en eigen belangen op de achtergrond te zetten. Na iedere afgelegde kaart(en) is het belangrijk dat er opnieuw gekeken wordt wat de beste kaarten zijn om af te leggen. Iedere kaart kan het spel veranderen.
- **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.* Door inzicht te verwerven in de reeds afgelegde kaarten kan de speler een weloverwogen keuzes maken welke kaarten de speler het beste kan afleggen.

Daarnaast werken de leerlingen met The Game aan het getalbegrip van de getallen 1 tot 100. Het is belangrijk dat zij dit goed kunnen overzien om tactische keuzes te maken. Het is daarbij ook goed dat de leerlingen de sprongen van +10 en -10 overzien.

We lezen in de literatuur (Bron Kennisrotonde: Hoe kun je samenwerkend leren zo inzetten dat het een positief effect heeft op de leerprestaties?) dat om samenwerkend leren effectief te laten zijn, de interactie tussen de groepsleden (liefst kleine gemengde groepjes van 3-4) kwalitatief goed moet zijn. De leerlingen begrijpen dat ze allemaal verantwoordelijk zijn voor het volbrengen van de taak en ze willen elkaar daarbij helpen en aanmoedigen. Bovendien zorgen ze ervoor dat ieder het eigen deel van de taak uitvoert. Tijdens het spelen van de Game ontwikkel je samen deze vaardigheden. Wanneer één speler dit in mindere mate beheerst beïnvloedt dit het spel direct.

Bevinding vanuit de POINT-werkplaats/praktijk

The game is geschikt voor leerlingen vanaf groep 5 of kinderen met een ontwikkelingsvoorsprong die inzicht hebben in de getallen van 1 tot 100. Het spel kan in stapjes worden opgebouwd wanneer de spelers nog niet direct de 10-sprong kunnen toepassen. De leerkracht kan zijn denkstappen modelleren om de leerlingen in de overwegingen mee te nemen. Tijdens het begeleiden is het belangrijk om de

nadruk te leggen op de communicatie. Het geven van subtiele hints is voor veel jonge spelers lastig en hierbij wordt er iets gevraagd van de inhibitie van de spelers. Ook kun je als begeleider in het begin tips geven over kaarten die slim zijn om op dat moment te spelen om zo het spel te verdiepen. De spelregels zijn makkelijk te lezen en door te beginnen met spelen ervaar je hoe het spel gespeeld moet worden. Het spel bestaat uit enkel kaartjes en ligt daarom snel klaar.

We hebben ervaren dat kinderen het lastig kunnen vinden om keuzes te maken zonder te communiceren. Ze willen niet graag de verkeerde kaart opgooien zodat het einddoel niet behaald kan worden. Door hierbij actief mee te spelen kun je de kinderen hierin ondersteunen.

Bronnen

- Van der Linde, G., & Klein Tank, M. (2019). Executieve functies: een handreiking. SLO.
- Van Gerven, E. (2004). Werken met begaafdheid in de klas
- <https://www.kennisrotonde.nl/vraag-en-antwoord/samenwerkend-leren-en-leerprestaties>