

Dragon Inferno

Korte omschrijving en doelgroep

Dragon Inferno is een niet-talig logisch denkspel (smartgame) voor 2 spelers. De bedoeling van het spel is om aan het eind van het spel het grootste koninkrijk te hebben. Hiervoor moet je steeds je koninkrijk uitbreiden, draken oproepen en het koninkrijk van je tegenstander in brand zetten.

Iedere speler heeft 7 koninkrijktegels. Deze moet je om beurten proberen op het bord te plaatsen. Op het speelbord liggen elke keer een aantal drakeneieren op willekeurige plekken die je moet proberen niet te breken bij het plaatsen van je koninkrijktegels. Als dat lukt wordt een draak opgeroepen en mag een drakentegel op het bord geplaatst worden.

Drakentegels en gebroken eieren zorgen voor minpunten. De speler die aan het eind de meeste punten (onbedekte koninkrijktegels min gebroken eieren) heeft, heeft gewonnen.

Dragon Inferno is een spel voor 2 spelers vanaf 7 jaar en duurt ongeveer 15 minuten per spel.

Uiterlijk van het materiaal



Kosten van het materiaal

Dragon Inferno is, afhankelijk waar het gekocht wordt, ongeveer €24,99 en bestaat uit een spelbord, 2 sets koninkrijkstegels, 5 drakentegels, 8 drakeneieren en spelregels.

Uitgever

Het spel wordt uitgegeven voor SmartGames.EU

Aanschaf

Te koop bij verschillende online webshops zoals smartgames.eu en bol.com.

Theoretische verantwoording

De theorie achter Dragon Inferno wordt in de handleiding niet expliciet uiteengezet. Op www.speeljevaardig.nl wordt echter wel uitleg gegeven over de effectiviteit van het spelen van spellen. Hoewel spellen natuurlijk plezierig zijn, bieden ze ook een cognitieve uitdaging. Kinderen realiseren zich vaak niet dat ze tijdens het spelen van een spel ook aan het leren zijn. Het spelen van spellen kan dienen als een manier om executieve functies te trainen.

Executieve functies verwijzen naar een overkoepelend begrip van cognitieve vaardigheden die mensen in staat stellen om zich op een beheerste, doelgerichte en flexibele manier te gedragen (Benzing et al., 2019). Het omvat diverse mentale processen, zoals het vermogen om impulsen te beheersen, doelen te stellen en flexibel te reageren op verschillende situaties. Het ontwikkelen van deze executieve functies speelt een cruciale rol in het bevorderen van een gezonde groei en ontwikkeling bij kinderen (Kennisrotonde, 2023).

Voor de doelgroep meer-en hoogbegaafde leerlingen is het spelen van smartgames mede hierdoor zeer geschikt, omdat deze executieve functies in de reguliere lessen vaak minder worden getraind.

In de handreiking executieve functies (SLO, 2020) worden de verschillende executieve functies genoemd. Door het spelen van Dragon inferno wordt onder andere de volgende executieve functies getraind:

- Volgehouden aandacht
- Flexibiliteit
- Planning
- Respons inhibitie

Bevinding vanuit de POINT-werkplaats/praktijk

Het spel is getest in 2 plusgroepen. De eerste groep bestond uit leerlingen van 7-9 jaar. Deze groep vond de handleiding best lastig. Samen hebben we een video gezocht waarin het spel werd uitgelegd. [\(1\) Speluitleg Dragon Inferno \(voor 2 spelers\) - SmartGames - YouTube](#). Dit werkte heel verhelderend. Daarna konden ze goed aan de slag. De tweede groep van 9-12jarige kinderen had geen moeite met de handleiding.

Wanneer de spelregels duidelijk zijn kunnen zowel jonge als oudere leerlingen snel met het spel aan de slag. Het is een mooi vormgegeven spel, met stevige speelstukken.

De leerlingen vonden het heel leuk om tegen elkaar te spelen en elkaar "dwars" te zitten.

Doordat de eieren en drakenstukken steeds op andere plekken starten verloopt het spel ook telkens anders en blijft het uitdagend voor de leerlingen om ook langere tijd te spelen.

Als je in je groep bezig bent met executieve functies kunnen de kinderen zeker ook benoemen welk executieve functies ze met het spel trainen. In ons geval gaven ze vooral flexibel denken en plannen aan.

Het is wel leuker wanneer 2 leerlingen het spelen die heen beetje van eenzelfde niveau zijn.

Op dit moment is het een van de favoriete spellen in de groep!

Bronnen

- Benzing, V., Schmidt, M., Jäger, K., Egger, F., Conzelmann, A., & Roebbers, C. M. (2019). A classroom intervention to improve executive functions in late primary school children: Too 'old' for improvements? *British Journal of Educational Psychology*, 89(2), 225-238. <https://doi.org/10.1111/bjep.12232>
- Kennisrotonde. (2023). *Is het waar dat het spelen van gezelschapsspelletjes met basisschoolkinderen bijdraagt aan het versterken van inhibitie en cognitieve flexibiliteit?* (KR.1663)
- SLO. (2020). *Executieve functies: een handreiking*. <https://www.slo.nl/zoeken/@13017/executieve-functies-0/>