

Noah's ark

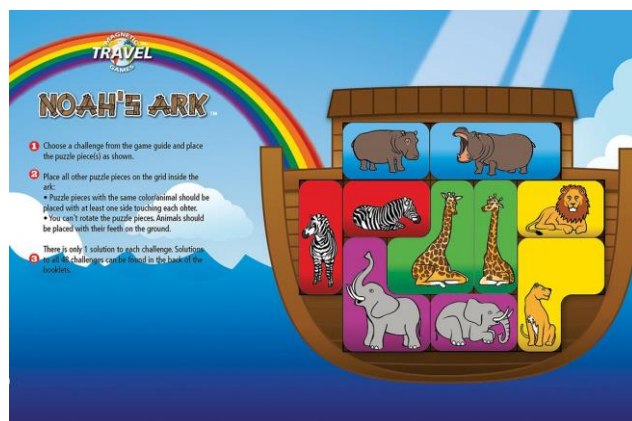
Korte omschrijving en doelgroep

Noah's Ark is een spel waarbij je dieren in de ark moet zetten. Dit doe je door steeds 2 dieren van dezelfde soort en met dezelfde kleur in de ark naast elkaar te zetten. Ze moeten elkaar raken en er mag geen enkel dier buiten de boot vallen. Het is een spel van Smart Games en bevat 48 puzzels met oplopende moeilijkheidsgraad.

Het spel kan gebruikt worden vanaf 5 jaar en is voor 1 persoon, maar jongere kinderen met een ontwikkelingsvoorsprong kunnen hier waarschijnlijk al sneller mee vooruit (leeftijd 4 jaar). De kinderen kunnen ook samenwerken aan deze opdracht, want dan kunnen ze elkaar helpen.

Wil je weten hoe het spel precies in z'n werk gaat? Bekijk dan deze uitleg video: [How to play Noah's Ark - SmartGames \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=...)

Uiterlijk van het materiaal



Kosten van het materiaal

Het spel kost 11,99 en hierbij zit alles wat je nodig hebt om het spel te spelen.

Uitgever

De uitgever van het spel is SMARTGAMES. Je kunt dit spel op verschillende sites bestellen.

Bij Smart Games vinden ze dat spelend leren bijdraagt aan de ontwikkeling van het kind. Alle Smartgames stimuleren diverse cognitieve vaardigheden die de spelers nodig hebben om de opdrachten te kunnen oplossen.

Smart Games zijn spellen voor één speler, maar dat betekent niet dat je de spellen alleen moet spelen. Samen spelen en samen nadenken zijn belangrijke aspecten bij alle Smart Games spellen.

Aanschaf

Het materiaal kun je kopen in verschillende speelgoedwinkels, maar ook op internet bij bijvoorbeeld Bol.com of op www.smartgames.eu

Theoretische verantwoording

Bij de start van dit spel is de ark al enigszins gevuld met dieren. Het kind moet dan de overige dieren in de boot zetten, naast hun eigen soortgenoot. De uitdaging is om ervoor te zorgen dat geen enkel dier buiten de ark valt. Om dit doel te bereiken, dienen kinderen vooruit te denken en stappen te zetten, waarbij hun visueel-ruimtelijke denkvermogen een cruciale rol speelt (Gardner, 1983). Deze aanpak bevordert niet alleen het logisch redeneren, maar leert kinderen ook dat de meest voor de hand liggende oplossing niet altijd de juiste is. Om tot een oplossing te komen, is doorzettingsvermogen en volharding nodig, zoals benadrukt door Dweck (2006). Dit draagt bij aan een growth mindset. Hierbij begrijpen kinderen dat hun capaciteiten niet vaststaan en verbeterd kunnen worden door inspanning (Dweck, 2006). Om tot de oplossing te komen moeten de kinderen voortdurend flexibel redeneren, plannen maken en deze aanpassen en hun aandacht op de taak houden. Door het spel te spelen wordt dus ook recht gedaan aan enkele executieve functies (SLO, 2020). Executieve functies omvatten een breed scala aan cognitieve vaardigheden waarmee individuen zich op een beheerste, doelgerichte en flexibele wijze kunnen gedragen (Benzing et al., 2019). De ontwikkeling van executieve vaardigheden is van belang voor de ontwikkeling van kinderen (Kennisrotonde, 2023).

Bevinding vanuit de POINT-werkplaats/praktijk

Wat je mist is de handleiding voor de kinderen. Die zit er niet bij. Wel staat er in kleine letters achterop wat je moet doen. Ook in het Engels staat de beschrijving van het spel.

Bij jonge kinderen moet je dus goed vertellen wat ze moeten doen bij dit spel. Anders kunnen ze er niet mee beginnen. Het spel heeft wel maar één goede oplossing en alle dieren van dezelfde soort moeten elkaar raken.

Positieve punten:

- De dieren van dezelfde soort hebben dezelfde kleur.
- De dieren moeten in de boot blijven (vakjes zijn duidelijk aangegeven)

Negatieve punten:

- Geen handleiding
- Uitleg staat in het Engels of in kleine letters in het Nederlands
- De dieren kunnen snel kwijtraken

De jonge kinderen hebben niet door dat ze met specifieke vaardigheden bezig zijn. Dit moet je in de uitleg vertellen. De kinderen die ouder zijn weten wel dat ze speciale vaardigheden in moeten zetten. De jonge kinderen (groep 1 tot en met groep 4) vinden dit spel leuk! Het is uitdagend en iedere keer wordt het moeilijker.

Voor het oudere kind (groep 5 tot en met 8) is het voor de eerste keer leuk. Naarmate ze het spel vaker spelen wordt het makkelijker. Wel zorgen de expert -en de masterkaarten voor meer uitdaging.

Tip:

Zet het spel in voor het jonge kind. Dit kind kan hier zijn of haar uitdaging uithalen en het uitleggen aan andere kinderen. Jonge kinderen kunnen het spel eventueel ook samen spelen. Ze kunnen elkaar dan helpen in het zoeken naar de juiste oplossing.

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>
- Dweck, C. (2006). *Mindset, de weg naar een succesvol leven*. Uitgeverij SWP.
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: A Theory of Multiple Intelligences*. New York, Verenigde Staten: Basics
- 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/>