

Ogen van de jungle

Korte omschrijving en doelgroep

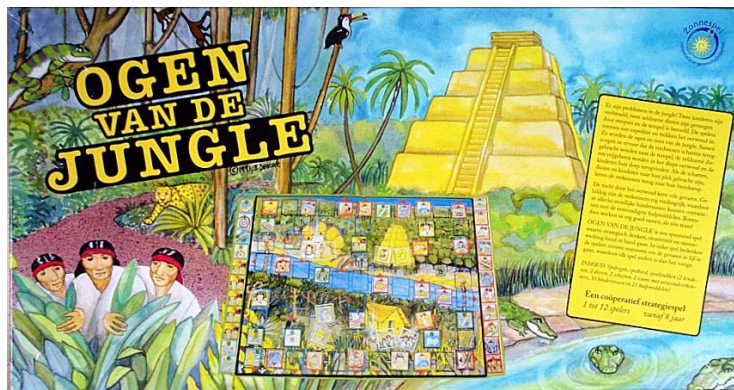
Ogen van de jungle is een uitdagend, actief, coöperatief spel. Als de spelers niet samenwerken gaan ze het doel nooit halen. Ze starten in de jungle met drie probleemstellingen:

- 1) Er zijn schatten uit de tempel gestolen
- 2) Er zijn zeldzame dieren gevangen gezet
- 3) Er zijn kinderen verdwenen uit het dorp.

De spelers vormen een team dat samen de drie problemen in de jungle gaat oplossen op een eigen creatieve manier. Zij zijn de ogen van de jungle.

Dit spel is geschikt voor kinderen vanaf 8 jaar en kan gespeeld worden met 1 t/m 12 spelers. Het spel duurt ongeveer 30 minuten.

Uiterlijk van het materiaal



Kosten van het materiaal

Het spel kost €25 euro. Hiervoor krijg je een kleurrijk speelbord met speelstukken waaronder: dieren, kinderen, schatten, teams met jungleverkenners, 30 hindernissen en 21 hulpmiddelen. Natuurlijk zit er ook een handleiding bij.

Uitgever

Sunny Games [Ogen van de Jungle - Sunny Games](#)

Aanschaf

In reguliere spellenwinkels en/of via websites als bol.com.

Theoretische verantwoording

Door de inzet van het spel kan gewerkt worden aan verschillende executieve functies. Executieve functies omvatten een groot aantal cognitieve vaardigheden waarmee men zich op een beheerste, doelgerichte en flexibele manier kan gedragen (Benzing et al., 2019). Zo moeten de spelers tijdens het spelen van het spel voortdurend flexibel denken, plannen maken en deze aanpassen en de aandacht op de taak houden. De ontwikkeling van deze cognitieve vaardigheden is essentieel voor de ontwikkeling van kinderen (Kennisrotonde, 2023). Ook wordt er een beroep gedaan op probleemoplossend denken, omdat de leerlingen worden gestimuleerd om onderzoek te gaan naar oplossingen voor de problemen die zij tegen komen. Hierbij gaat het om het herkennen van een probleem en het komen tot een plan om het probleem op te lossen (SLO, 2020).

Door de inzet van het spel kunnen dus verschillende executieve vaardigheden worden getraind, wat extra belangrijk is voor (hoog)begaafde kinderen die onvoldoende worden uitgedaagd in het onderwijs. Wanneer (hoog)begaafde kinderen namelijk niet worden uitgedaagd, krijgen zij niet de kans om deze vaardigheden te ontwikkelen, terwijl deze vaardigheden wel van belang zijn voor een optimale ontwikkeling (Kennisrotonde, 2023).

Naast cognitieve vaardigheden wordt er ook een beroep gedaan op sociale vaardigheden van de spelers, welke van belang zijn voor een optimale ontwikkeling van alle kinderen (Muñoz-Martínez et al., 2020). Doordat het een coöperatief spel is, moeten leerlingen namelijk samenwerken om tot een oplossing te komen. Samenwerken is één van de 21e eeuwse vaardigheden (SLO, 2020). Daarbij gaat het om verschillende rollen bij jezelf en anderen (h)erkennen, hulp en feedback vragen, geven en ontvangen, een positieve en open houding ten aanzien van andere ideeën, respect voor verschillen, onderhandelen en afspraken maken met anderen in een team, functioneren in heterogene groepen en effectief communiceren.

Voor een succesvolle samenwerking kan de groepsamenstelling bepalend zijn. Over het algemeen geldt dat werken in heterogene groepen gunstig is, omdat dan van elkaar kunnen leren in de zone van naaste ontwikkeling (Vernooij, 2009). Voor (hoog)begaafde leerlingen kan gelden dat zij profiteren van een homogene samenstelling, waarbij ze het spel spelen met gelijkgestemden (Beckmann, 2019; Vogl & Preckel, 2014). Wel is het goed om te noemen dat alleen homogeen groeperen juist het gevoel van competitie en een verminderd zelfbeeld kan opleveren, omdat ze niet langer de slimste/beste van een groepje zijn (Adam-Byers et al., 2004). Het is daarom goed om flexibel om te gaan met de groepsamenstelling en dit regelmatig af te wisselen (Heacox, 2012)

Bevinding vanuit de POINT-werkplaats/praktijk

De handleiding is duidelijk, wel soms lastig te begrijpen, maar na een proefronde gaat het goed.

Ik heb dit spel uit laten proberen door een groepje HB leerlingen uit groep 5. Zij hebben dit spel stap voor stap uitgezocht. De kinderen gaven aan dit een erg leuk spel te vinden, zo leuk dat ze het graag mee naar huis wilden nemen. Na een aantal keer spelen hebben ze het spel ook aan mij uitgelegd. De kinderen hadden totaal niet door dat ze ook aan het leren waren. Als tip zou ik willen geven, speel eerst een proefronde om de kaartjes en het bord te leren kennen. Zonder de hulp van de kinderen was het lastig om alles te overzien. Elke stap heeft namelijk een consequentie, hiervoor is samenwerking dan ook noodzakelijk. Voor deze kinderen was het leuk om te kijken welke denkstappen je per mogelijkheid moet nemen. Kortom voor herhaling vatbaar.

Bronnen

1. Beckmann, E. (2019). *A pilot study on the effects of a pull-out enrichment programme on the social-emotional competencies of gifted students in Flanders, Belgium*. Masterthesis, Rijksuniversiteit Groningen.

2. 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>
3. Heacox, D. (2012). *Differentiating instruction in the regular classroom. How to reach and teach all learners*. Minneapolis: Free Spirit Publishing.
4. Kennisrotonde. (2023). *Is het waar dat het spelen van gezelschapsspelletjes met basisschoolkinderen bijdraagt aan het versterken van inhibitie en cognitieve flexibiliteit?* (KR.1663).
5. Muñoz-Martínez, Y., Monge-López, C., & Torrego Seijo, J. C. (2020). Teacher education in cooperative learning and its influence on inclusive education. *Improving Schools*, *23*(3), 277-290.
<https://doi.org/10.1177/1365480220929440>
6. SLO. (2020). *Executieve functies: een handreiking*. <https://www.slo.nl/zoeken/@13017/executieve-functies-0/>
7. SLO. (2020, april). *Probleemoplossend denken en handelen*. <https://www.slo.nl/thema/meer/21e-eeuwsevaardigheden/probleemoplossend/>
8. SLO. (z.d.). *Samenwerken*. <https://www.slo.nl/thema/meer/21e-eeuwsevaardigheden/samenwerken/>
9. *Sunny Games. (z.d.). Ogen van de Jungle*.
10. Vernooij, K. (2009). *Omgaan met verschillen nader bekeken. Wat werkt? Onderwijs maak je samen*.
11. Vogl, K., & Preckel, F. (2014). Full-time ability grouping of gifted students: Impacts on social self-concept and school-related attitudes. *Gifted Child Quarterly*, *58*(1), 51-68.