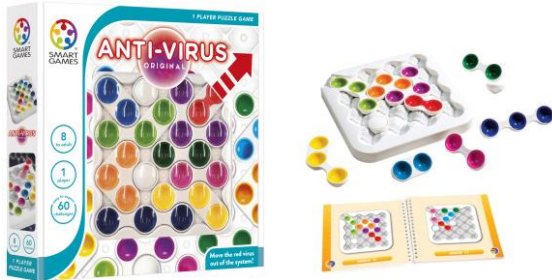


# Anti-virus

## Korte omschrijving en doelgroep

Anti-Virus is een individueel te spelen smartgame vanaf 8 jaar. Anti-virus is een schuifpuzzel, waarbij de gekleurde puzzelstukken diagonaal te verplaatsen zijn met als doel om een pad vrij te maken voor het rode stuk en deze uit het bord te schuiven. De set bevat een spelbord met 11 unieke, gekleurde puzzelstukken en een opdrachtenboek met 60 opdrachten van verschillende moeilijkheidsgraden, waardoor de spanning blijft stijgen!

## Uiterlijk van het materiaal



## Kosten van het materiaal

De smartgame kost €24,99 en het bevat een spelbord, 11 puzzelstukken, boekje met 60 opdrachten en oplossingen die oplopen in moeilijkheid: starter, junior, expert, master en wizard. Het opdrachtenboekje is los te downloaden op de website. Ook zijn er vervangstukken los te bestellen, mocht er een puzzelstuk kwijt raken. [Anti Virus - SmartGames](#)

## Uitgever

Anti-virus wordt uitgegeven door SmartGames.

## Aanschaf

Het spel is te koop via de eigen website van SmartGames [Anti Virus - SmartGames](#), via Heutink [Anti-virus | Smartgames kopen? | Heutink voor thuis](#) of Bol.com [SmartGames Anti-Virus - schuifpuzzel - 60 opdrachten | Games | bol](#).

## Theoretische verantwoording

Door Anti Virus te spelen worden de volgende cognitieve vaardigheden gestimuleerd 1) concentratie, 2) flexibel denken, 3) logisch denken, 4) planning en 5) probleemoplossend denken.

### 1. Concentratie

Begaafde leerlingen kunnen zich goed concentreren op taken die hen interesseren, maar verliezen die concentratie als ze zich niet langer uitgedaagd voelen. Doordat het spel Anti-Virus bestaat uit levels die oplopen in moeilijkheid, kan iedere speler uitgedaagd worden op zijn niveau. Spelenderwijs kan de speler zo zijn concentratie vasthouden en oefenen.

### 2. Flexibel denken

Flexibel denken is de vaardigheid om plannen te herzien als zich belemmeringen of tegenslagen voordoen, zich nieuwe informatie aandient of er fouten gemaakt worden; het gaat daarbij om aanpassing aan veranderende omstandigheden (SLO, 2022). Bij Anti-Virus wordt er een beroep gedaan op het flexibel denken, doordat de spelers zijn spel moet aanpassen als hij een fout maakt in het verplaatsen van de speelstukken.

### 3. Logisch denken

Logisch denken en redeneren gaat over het analyseren van een taak om zo tot een logische conclusie te komen (Van Oene, 2019), bijvoorbeeld oorzaak en gevolg uit een tekst halen. Middels Anti-Virus oefenen spelers met logisch denken en redeneren, bijvoorbeeld als ze nadenken hoe zij de gekleurde stukken kunnen schuiven om het rode virus uit het bord te kunnen schuiven.

#### 4. Planning/prioritering

Planning is de vaardigheid om een plan te bedenken om een doel te bereiken of een taak te voltooien. Hierbij moet je ook in staat zijn beslissingen te nemen over wat belangrijk en wat niet belangrijk is (SLO, 2022). Plannen en vooruitdenken zijn essentieel om het spel goed te kunnen spelen. Wanneer de speler ondoordacht een zet doet, kan de speler verderop in het spel vastlopen. Het is dus belangrijk dat de speler een plan van aanpak maakt en een aantal stappen vooruit denkt om het spel te kunnen winnen.

#### 5. Probleemoplossend denken

Iemand met een sterk probleemoplossend vermogen is goed in staat om problemen te herkennen en om tot een plan te komen voor het oplossen van problemen (SLO, 2020). Tijdens het spelen van Anti-Virus trainen spelers het probleemoplossend denken, omdat zij continu bezig zijn om alle stukken zo te schuiven dat het rode virus uit het bord geschoven kan worden.

Het is essentieel dat het onderwijs voor (hoog)begaafde leerlingen op maat wordt gemaakt, zodat het aansluit bij hun unieke behoeften en intellectuele capaciteiten (Van Gerven, 2009). Als deze leerlingen niet voldoende worden uitgedaagd, worden bovenstaande vaardigheden niet tot weinig getraind, terwijl dergelijke vaardigheden wel van belang zijn voor verder ontwikkeling van kinderen (Kennisrotonde, 2023; SLO, 2020). . Het is daarom van groot belang dat deze leerlingen de kans krijgen om hun vaardigheden te ontwikkelen en te verfijnen. Het inzetten van een smartgame, zoals Anti-Virus, is een laagdrempelige manier om deze leerlingen spelenderwijs deze vaardigheden extra te laten trainen.

#### Bevinding vanuit de POINT-werkplaats/praktijk

Anti-Virus is heel laagdrempelig in te zetten, omdat het spel individueel ingezet kan worden. Binnen een minuut is het doel van het spel en de spelregels uitgelegd, waarna een leerling aan de slag kan. Bij de eerste levels doet de leerling succeservaringen op, omdat deze levels vrij gemakkelijk uit te spelen zijn. Maar als snel wordt het wat lastiger en lukt het niet meer om ondoordacht te gaan schuiven. Precies dan komen de cognitieve vaardigheden aan de pas en is de leerling vaak al opgenomen in het spel dat hij niet meer wilt stoppen. Het spel zou ook gespeeld kunnen worden in een duo, waarbij twee leerlingen overleggen hoe de stukken verplaatst moeten worden. Een nadeel is dat het niet een groepje gespeeld kan worden. (Hoog)begaafde leerlingen vinden het materiaal leuk om mee te spelen. Echter gaat de interesse er wel vanaf wanneer alle levens zijn uitgespeeld. Daarom is het fijn om meerdere smartgames in de klas of op school te hebben, zodat deze gerouleerd kunnen worden.

#### Bronnen

- Kennisrotonde. (2023). *Is het waar dat het spelen van gezelschapsspelletjes met basisschoolkinderen bijdraagt aan het versterken van inhibitie en cognitieve flexibiliteit?* (KR.1663).
- SLO. (2022, juni). *Lexicon - Executieve functies*. <https://www.slo.nl/thema/meer/jonge-kind/lexicon/executieve-functies/>.
- SLO. (2020, april). *Probleemoplossend denken en handelen*. <https://www.slo.nl/thema/meer/21e-eeuwsevaardigheden/probleemoplossend/>
- Van Gerven, E. (2009). *Handboek hoogbegaafdheid*. Uitgeverij Koninklijke Van Gorcum.
- Van Oene. (2019). *Hoe logisch redeneren wordt beïnvloed door emoties* [Thesis]. Universiteit Utrecht.