

STORIES junior

Korte omschrijving en doelgroep

Het spel 'Stories' omvat een 50-tal kaarten met raadsels die door de spelers moeten worden opgelost. De spelleider neemt eerst de achtergrond van het verhaal door en leest vervolgens het raadsel aan de medespelers voor. Door open en/of gesloten vragen aan de spelleider te stellen, moeten de spelers daarna het mysterie zien op te lossen.

Het spel kan binnen het onderwijs op veel verschillende manieren worden ingezet, bijvoorbeeld als 'energizer', maar ook als opwarmer voor een les waarvan het thema raakvlakken vertoont met het raadsel, of als manier om het denken van leerlingen 'aan te zetten'.

Er bestaan diverse varianten van 'Stories' die zowel voor oudere als jongere spelers gemaakt zijn.

In de **juniorversie** zijn meerdere sets beschikbaar met elk een eigen thema, waaronder: White Stories (spookverhalen), Green Stories (sprookjes), Red Stories (mysteries), Rainbow Stories (magie), School Stories (school) en Animal Stories (dieren). De spellen zijn in meerdere talen uitgegeven.

Leeftijd: 8+

Aantal spelers: 2+

Uiterlijk van het materiaal

De kaartspellen zijn verpakt in een stevig kartonnen doosje en bestaan uit 50 opdrachtkaarten en een gebruiksaanwijzing.



Kosten van het materiaal

De spellen kosten tussen € 9,95 en € 14,95 per stuk.

Door sommige winkels worden ook voordeelsets aangeboden.

Uitgever

De spellen worden uitgegeven door: Tucker's Fun Factory (www.tuckersfunfactory.nl).

Aanschaf

Het materiaal is zowel in reguliere spellenzaken als online verkrijgbaar (via de bekende webshops).

Theoretische verantwoording

Het spel nodigt uit en zet aan tot creatief, analytisch en kritisch denken. De spelers worden uitgedaagd om de raadsels op te lossen door tactische vragen te stellen, goed te luisteren én verbanden te leggen. Op die manier wordt het denken in hogere orde denkvrAGEN geoefend (Sol & Visser, 2023). Het spelen van het spel draagt zo bij aan het vergroten van het probleemoplossend denken, een vaardigheid die belangrijk is bij vakken als rekenen/wiskunde, maar ook scheikunde, biologie, aardrijkskunde en geschiedenis (Sol & Visser, 2023). Het oefenen van deze vaardigheden zorgt voor álle, maar zeker ook de (hoog)begaafde leerlingen, voor *verrijking* van de dagelijkse lespraktijk waardoor het leerproces wordt gestimuleerd (Kennisrotonde, 2019).

Daarnaast kan 'Stories' de leerkracht helpen bij het *signaleren* van hoogbegaafde leerlingen die, bijvoorbeeld door een andere manier van denken en/of met het bedenken van bijzondere oplossingen, opvallen bij het spelen van het spel. Het tijdig signaleren van hoogbegaafde leerlingen is van belang, omdat hiermee onderpresteren of probleemgedrag voorkomen kan worden (Kennisrotonde, 2020).

Bevinding vanuit de POINT-werkplaats/praktijk

De gebruiksaanwijzing is duidelijk en overzichtelijk. De kaarten zien er aantrekkelijk uit. Het niveau van veel raadsels is best pittig, dus het loont de moeite om vooraf een geschikte opdracht uit te zoeken en eventuele hints paraat te hebben. De voorbereiding hiervan kost echter niet veel tijd.

Het spel kan met een hele klas of groep gespeeld worden, maar de kans dat een aantal kinderen in een grote groep sneller afhaakt, is aanwezig. Het is dus belangrijk om vaart in het spel te blijven houden. In een kleinere groep is het eenvoudiger de betrokkenheid hoog te houden. De ideale setting is in een kring. De leerlingen zullen zich waarschijnlijk niet direct bewust zijn van de specifieke vaardigheden die worden geoefend. Het kan wenselijk zijn om dit voor- of achteraf met hen te bespreken. Ze worden ook steeds meer bedreven in het vinden van een oplossing naarmate het spel vaker wordt gespeeld. In de praktijk blijkt dat leerlingen over het algemeen enthousiast deelnemen en het spel ervaren als een leuke en aangename aanvulling op de lesstof of onderbreking van het rooster.

Bronnen

- Kennisrotonde. (2020). *Wat is het belang van vroege signalering van een ontwikkelingsvoorsprong voor de cognitieve en sociaal-emotionele ontwikkeling van leerlingen basisonderwijs? Zijn hiervoor valide en betrouwbare instrumenten beschikbaar?* (KR. 1060) Den Haag: Kennisrotonde.
- Kennisrotonde. (2019). *Welke leeractiviteiten stimuleren het leerproces van begaafde leerlingen in groep 6-8?* (KR699). Den Haag: Kennisrotonde.
- Sol, Y., Visser, A. (2023). *Vaardigheden in het landelijke curriculum. Verantwoording van de categorisering en definiëring van vaardigheden bij de actualisatie van kerndoelen en examenprogramma's*. Amersfoort, SLO. Verkregen via: <https://www.slo.nl/@22223/vaardigheden-landelijke-curriculum/>.