

Qwirkle

Korte omschrijving en doelgroep

Qwirkle is een strategisch legspel met 108 tegels, bestaande uit 6 kleuren en 6 vormen. Spelers leggen om de beurt tegels aan om rijen te vormen die óf dezelfde kleur met verschillende vormen hebben, óf dezelfde vorm met verschillende kleuren. Hoe langer de rij die je maakt of uitbreidt, hoe meer punten je scoort. Een volledige rij van 6 tegels heet een Qwirkle en levert extra punten op. Het spel is eenvoudig te leren, maar vraagt slim vooruitdenken: je zoekt steeds naar de beste plek om punten te pakken zonder je tegenstanders te helpen.

Leeftijd: Vanaf 7 jaar

Aantal spelers: 2 tot 4 spelers

Uiterlijk van het materiaal



Kosten van het materiaal

€15,29

Uitgever

De uitgever van Qwirkle is 999 Games.

Aanschaf

Qwirkle is aan te schaffen via verschillende webshops zoals bol.com en in speelgoedwinkels zoals Intertoys.

Theoretische verantwoording

Waarom Qwirkle interessant is voor (hoog)begaafde leerlingen:

- Voor (hoog)begaafde leerlingen is Qwirkle aantrekkelijk omdat het relatief eenvoudige regels heeft, maar veel strategische diepgang biedt. Daardoor kunnen zij én snel starten én nadenken over complexe patronen en strategieën zonder gebonden te zijn aan ingewikkelde spelregels.
- De combinatie van uitdaging en structurele overzichtelijkheid is hierbij interessant. Qwirkle vraagt om logisch denken, patroonherkenning en strategisch plannen, wat cognitief stimulerend is zonder overmatige complexiteit: dat sluit goed aan bij leerlingen die sneller en abstracter denken.
- Er is een flexibiliteit in moeilijkheidsgraad. Je kunt spelen op meerdere niveaus; Kinderen kunnen leren herkennen en combineren van kleuren/vormen, terwijl begaafde leerlingen tegelijkertijd complexe zetten en lange-termijnplannen kunnen maken.
- Variatie en creativiteit. Omdat er veel combinaties mogelijk zijn en telkens nieuwe rijen ontstaan, biedt het spel ruimte voor creatieve oplossingen en eigen strategieën. Dat kan bijdragen aan divergent denken, wat vaak sterk is bij begaafde leerlingen.
- Sociale en communicatieve uitdaging. Voor (hoog)begaafde leerlingen die sociaal-emotioneel sterk zijn of willen groeien, biedt Qwirkle de mogelijkheid om samen te spelen, strategieën te bespreken, anderen te "lezen" en tegelijk rekening te houden met sociale interactie.

Qwirkle spreekt bij (hoog)begaaftde leerlingen vooral de volgende executieve functies aan (Cooper-Kahn & Forster, 2014):

- Planning & organisatie (strategieën opbouwen, zetten vooruitdenken)
- Werkgeheugen (informatie blijven vasthouden over patronen, tegels en mogelijkheden)
- Cognitieve flexibiliteit (plannen aanpassen, creatieve alternatieven zoeken)
- Inhibitie (impulscontrole, wachten en nadenken)
- Emotieregulatie (omgaan met winst/verlies, frustraties)
- Volgehouden aandacht (concentratie tijdens langere spelrondes)

Bevinding vanuit de POINT-werkplaats/praktijk

Mijn bevinding is dat dit een leuk en uitdagend spel is dat goed te spelen is voor reguliere leerlingen. Het spel is laagdrempelig om te beginnen, maar bevat ook voldoende diepgang. Leerlingen kunnen het spel op een basisoniveau spelen, maar naarmate zij het vaker spelen gaan zij meer nadenken over strategieën en keuzes. Hierdoor blijft het spel interessant en biedt het ook op langere termijn uitdaging. Voor (hoog)begaaftde leerlingen kan dit materiaal ook interessant zijn, omdat zij vaak sneller de basis van het spel begrijpen en vervolgens meer verdieping kunnen zoeken in strategieën. Het spel biedt dus ruimte om op verschillende niveaus te spelen.

De handleiding is over het algemeen goed te begrijpen, maar het is wel belangrijk dat de leraar de spelregels van tevoren zelf goed doorleest. Tijdens het spelen kan het handig zijn om pen en papier bij de hand te hebben, bijvoorbeeld om berekeningen of strategieën bij te houden.

Een positief punt van het spel is dat leerlingen actief moeten nadenken en keuzes moeten maken. Het stimuleert strategisch denken. Daarnaast wordt het spel leuker wanneer leerlingen het meerdere keren spelen, omdat ze dan beter begrijpen welke strategieën mogelijk zijn.

Een klein nadeel is dat het spel relatief veel tijd kost om te spelen. Het is daardoor minder geschikt als korte tussendooractiviteit. Het past beter binnen een lesmoment waarbij er voldoende tijd beschikbaar is.

Leerlingen hebben niet altijd direct door met welke specifieke vaardigheden zij bezig zijn, zoals strategisch denken of plannen. Daarom kan het nuttig zijn om dit kort vooraf te benoemen of achteraf te bespreken.

Bronnen

Cooper-Kahn, J., & Forster M., (2014). Een praktisch gids voor leerkrachten, executieve functies versterken op school. Hogrefe uitgevers.