

MAGIC MAZE

Kasper Lapp - Geronimo

15 minuten per scenario

2 - 8 spelers

2de & 3de graad LO

Coöperatief

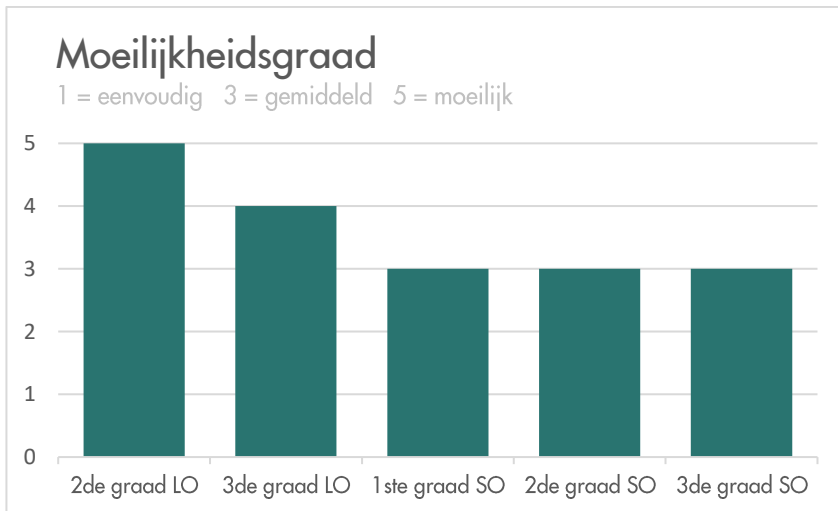
Taalafhankelijk

SPELPITCH

Vlak voor ze op hun missie willen vertrekken, worden vier avonturiers bestolen van al hun bezittingen.

Wanhopig op zoek naar een nieuwe wapenuitrusting, beslissen ze samen te werken om de lokale magische supermarkt te plunderen. Maar pas op... van zodra ze het kleinste geluid maken, worden ze betrap!

WAAROM SPELEN IN DE KLAS?



De vele executieve functies die aan bod komen in het spel, maken Magic Maze uitdagend voor veel leeftijden.

Iedereen krijgt een evenwaardige rol toebedeeld en moet samenwerken zonder te praten. Dit is de ideale kans voor de timide leerlingen om te tonen wat zij kunnen, of uitdagend voor de enthousiaste leider die niet het voortouw kan nemen.

ONDERWIJSDOELLEN

Sociale vaardigheden	Domein gespreksconventies	De leerlingen kunnen in functionele situaties een aantal verbale en niet-verbale gespreksconventies naleven.
Lichamelijke opvoeding	Motorische competenties	De leerlingen kunnen onder verschillende sensorische prikkels die gelijktijdig worden waargenomen de relevante prikkel selecteren.
Lichamelijke opvoeding	Zelfconcept en het sociaal functioneren	De leerlingen kunnen hun eigen inspanning en die van anderen inschatten en waarderen.

SPELREGELS IN 'T KORT

In Magic Maze moet je 4 gekleurde pionnen naar specifieke plaatsen in een doolhof leiden. Elke speler krijgt een andere beweegrichting waardoor samenwerken noodzakelijk is om alle pionnen op hun bestemming te krijgen. Je mag echter niet met elkaar praten en je hebt maar een beperkte tijd om de missie te doen slagen. Bovendien is het vloerplan van de doolhof iedere keer anders, wat het spel plezieriger en uitdagender maakt.



Aanpassingsmogelijkheden

Voor jongere spelers:

Start bij scenario 1 eerst zonder zandloper en met praten. Ging dit goed? Dan kan je bij scenario 2 al eens proberen met zandloper en met praten. Zo werk je stap voor stap toe naar spelen met zandloper en zonder praten.

Tips voor begeleiders

Dit is een spannend, soms gespannen spel. Gelukkig duurt een scenario maximum 15 minuten. Neem daartussen rustmomenten om te reflecteren, tips te geven aan elkaar en frustraties te ontladen. Je kan goed inschatten hoe hoog de spanning oploopt naargelang hoe luid er met de rode pion op tafel wordt geklopt.

ONZE MENING

Magic Maze is een spel dat wij graag gebruiken in onze workshops 'verbindend spelen'. Een groot pluspunt is dat je al spelend de regels kan leren in de eerste 7 scenario's. De 10 scenario's die volgen zorgen voor differentiatie en een extra moeilijkheidsgraad.

De beperking in communicatie en beweging zijn een goede oefening in geduld. Hierin liggen de groeikansen voor de spelers verborgen. Slaag je erin om in de chaos van het spel als groep je rust en focus te vinden? Dan is de voldoening bij het samen winnen eens zo groot.

Wanneer de regels gekend zijn, leent de korte speelduur en het kwaliteitsvolle materiaal zich goed tot het zelfstandig spelen in de klas op een vrij moment.

Kortom: Magic Maze is een veelzijdig, coöperatief spel dat blijft boeien voor jong en oud.



Leer meer op onze website!