



-  1 speler
-  vanaf 7 jaar
-  Sokoban / schuifpuzzel

SPELFICHE

In Maxi Golf speel je een unieke versie van golf. Geen kleine balletjes of golfclubs hier, maar een reusachtige bal die je vooruit duwt richting de hole! Het hoofdthema van het spel is uiteraard golf maar de verschillende moeilijkheidsgraden nemen je mee naar uiteenlopende locaties zoals de natuur, een boerderij, een piratenbaai, een dinowereld en zelfs beroemde wereldplekken. Dankzij die variatie kan je Maxi Golf niet alleen inzetten rond sport en beweging, maar ook koppelen aan andere thema's zoals beroepen, dieren of wereldoriëntatie. Een veelzijdig spel boordevol plezier en uitdaging!



BEVORDERT DE VOLGENDE COGNITIEVE VAARDIGHEDEN

RUIMTELIJK INZICHT

PLANNING

PROBLEEMOPLOSSEND DENKEN

LOGICA

SPELREGELS

Het doel van Maxi Golf is eenvoudig: breng de gigantische golfbal naar de hole. Maar vergis je niet, de golfbanen zijn één grote puzzel! Het speelveld is opgebouwd uit losse vierkante stukken die je over een raster kan verslepen. Door deze stukken op de juiste plek te leggen, creëer je zelf een pad naar de hole. In de eerste levels ontdek je rustig hoe het spel werkt, maar naarmate je verder speelt, wordt het steeds uitdagender. Je krijgt te maken met hindernissen en zelfs portalen die je slim moet inzetten. De regels zijn eenvoudig maar de latere niveaus vragen echt om logisch inzicht en vooruitdenken. Een ideaal puzzelspel dat je hersenen stevig aan het werk zet.



MOEILIKHEIDSGRAAD

niveau ▾

wizard

master

expert

junior

starter

leeftijd vanaf >

7

8

9

10

11



WAAROM MAXI GOLF GEBRUIKEN IN JE KLAS?

Je kan Maxi Golf op verschillende manieren gebruiken in jouw klas, enkele voorbeelden ter inspiratie:

Sport en spel: Maxi Golf is het ideale spel om in te zetten tijdens thema's over sport en spel. Gebruik deze breinbreker als tussenstop in een hoekenwerk of carrousel om in te zetten op denksport. Door het sportieve thema van dit puzzelspel is Maxi Golf makkelijk te integreren. Laat leerlingen ontdekken dat sport niet alleen fysiek hoeft te zijn maar ook je hersenen flink aan het werk kan zetten.

Bouw je eigen golfparcours: Na het spelen van Maxi Golf kunnen leerlingen ook zelf een golfparcours ontwerpen. Dit kan fysiek in de klas of turnzaal, met allerlei materialen zoals blokken, karton, knikkers of ballen. Laat ze puzzelstukken tekenen, obstakels ontwerpen en zo samen een uitdagend parcours bouwen. Je kan zelfs meerdere groepjes laten ontwerpen en testen welk parcours het beste werkt.

Puzzelen als sport: Laat leerlingen nadenken over welke andere sporten ze in puzzelvorm zouden kunnen gieten. Hoe zou volleybal als denkspel werken? Of atletiek? Motiveer creatief denken en ondernemingszin en laat de leerlingen hun spel ook echt testen. Later kunnen deze herwerkte sporten ook geïntroduceerd worden op de speelplaats.

Intro op storyboard: Aan het begin van elke moeilijkheidsgraad zie je een kort stripverhaal bestaande uit vier panelen. Deze mini-verhaaltjes zijn perfect als instap om aan de slag te gaan met storyboards of creatief schrijven. Laat de leerlingen hun eigen wereld bedenken die nog niet in het spel zit. Waar zou je nog kunnen golfen? Wat zijn de obstakels? Hoe raakt de bal toch in de hole? Laat hen dit in beeld brengen via een eigen storyboard, eventueel gecombineerd met een kort verhaal of script.



ONDERWIJSDOELEN

Door het spelen van Maxi Golf werk je aan de volgende doelen:

Wiskundige begrippen

- **Ruimtelijk inzicht:** inschatten hoe puzzelstukken samen een logisch pad vormen
- **Meetkunde:** werken met vormen, richtingen en posities binnen een rooster
- **Probleemoplossen:** strategieën bedenken om het doel te bereiken
- **Logisch redeneren:** oorzaak-gevolgrelaties inschatten bij het bouwen van een parcours

Cognitieve vaardigheden & executieve functies

- **Plannen en organiseren:** vooraf nadenken over de juiste volgorde van acties
- **Cognitieve flexibiliteit:** kunnen schakelen tussen oplossingen wanneer een aanpak niet werkt
- **Responsinhibitie:** niet meteen klikken of verslepen, maar eerst strategie overwegen
- **Volgehouden aandacht:** gefocust blijven bij complexere puzzels
- **Doelgericht gedrag:** blijven toewerken naar de hole ondanks obstakels

21e-eeuwse vaardigheden:

- **Computationeel denken:** decompositie en visuele planning van een pad naar het doel
- **Creativiteit:** nieuwe werelden of parcoursen bedenken, eventueel op papier
- **Zelfsturend leren:** zelfstandig verschillende werelden en moeilijkheden verkennen op eigen tempo

Sociaal-emotionele vaardigheden

(bij duo- of klassikaal gebruik)

- **Samenwerken:** in duo's overleggen over puzzeloplossingen
- **Doorzettingsvermogen:** volhouden bij mislukte pogingen, leren uit fouten
- **Zelfvertrouwen:** succes ervaren door eigen strategieën te zien slagen

Door het spelen van Maxi Golf werk je aan het bereiken van de volgende eindtermen:

WI ET 3.7 - WI ET 4.1 - WI ET 4.2 - WI ET 5.4 - LL ET 5 - ICT ET 3