

HIVE

ANNEKE NOTEBOOM

Korte beschrijving van *Hive*

Hive is een strategisch spel voor twee spelers. Het bestaat uit 11 zwarte en 11 witte zeshoekige speelstukken met daarop afbeeldingen van insecten (zie plaatje). Per kleur is er een koningin, zijn er twee spinnen, twee kevers, drie mieren en drie sprinkhanen. Elk insect heeft een eigen mogelijkheid om te bewegen.

Het doel van het spel is om de bijenkoningin van de tegenstander in te sluiten. Een koningin is vastgezet als ze aan alle kanten door in totaal zes stenen is vastgezet. Het maakt dan niet uit of dit met eigen stukken is, of met stukken van de tegenstander. Het spel eindigt zodra een bijenkoningin door zes andere insecten omsingeld is. De winnaar is de speler die de ko-

dere steen worden gezet. Daarmee blokkeert hij die steen. De kever kan in een volgende beurt naar een aangrenzend leeg veld gaan, ook al is dat helemaal ingesloten door de andere stenen. Op de kever kan weer een andere kever worden geplaatst. De kleur van de bovenste kever geldt.

- De **sprinkhaan** springt in een rechte lijn over een rij stenen heen, naar het volgende onbezette veld. Daardoor kan hij ook een veld bezetten dat door andere stenen is ingesloten.
- De **spin** moet per beurt altijd 3 velden worden verzet. Tijdens het lopen moet ze altijd andere stenen blijven raken.
- De **mier** kan zoveel stappen doen als ze wil langs het speelveld.

Hive lijkt wel wat op schaken: verschillende stukken hebben verschillende mogelijkheden. Het lijkt aanvankelijk ingewikkeld om de verschillende mogelijkheden uit elkaar te houden, de spelregels kunnen ook wat verwarrend zijn. Het is dan ook handiger om het spel door een ander te laten uitleggen. Op Youtube vind je via <http://www.youtube.com/watch?v=PRF3luyYwU> (zoektermen: hive spel) een uitleg van 9 minuten bij dit spel. Voor mensen die liever alles horen en zien is dit een mooie uitkomst. In het begin kan een speler zich afvragen waar hij mee bezig is. Al gauw blijkt dat er veel verschillende mogelijkheden zijn en veel strategieën om het spel (beter) te spelen. Een beginner ben je al snel, maar een expert in *Hive* word je niet zomaar. Een echte uitdaging voor kinderen die van logisch denken, redeneren en strategisch spelen houden. En wil je meer? Dan zijn er nog twee uitbreidings-



De speelstukken van *Hive*

Er is geen speelbord nodig. De speler die begint legt een van zijn speelstukken op tafel. Daarna legt de andere speler een speelstuk hier tegenaan. Vervolgens gaan de spelers zo door. Na deze eerste zetten mogen ze een speelstuk dat ze in het veld brengen, alleen tegen een eigen speelstuk neerleggen. Uiterlijk in de vierde beurt moet de koningin in het spel gebracht worden. Vanaf dat moment mogen de spelers ofwel een nieuw stuk in het spel brengen, ofwel een eigen speelstuk met insect dat al in het spel is, verzetten. Bij dit verzetten mogen stukken wel tegen de stukken van de tegenstander komen te liggen.

ningin van de ander ingesloten krijgt. Het spel kan ook onbeslist eindigen als beide spelers hun zetten alleen nog maar kunnen herhalen en er geen beslissing mogelijk is.

De speelstukken

Doordat de insecten verschillende bewegingen kunnen maken, heeft de speler veel mogelijkheden om een zet te doen. Dit is vergelijkbaar met schaken.

- De **bijenkoningin** mag per beurt slechts één veld verzetten.
- De **kever** mag per zet ook maar één veld verplaatsen. Maar de kever kan, als enige stuk, ook op een an-

6
speelstukken die elk weer nieuwe mogelijkheden aan het spel toevoegen: de musquito en het lieveheersbeestje. Op <http://www.boardspace.net> kunnen leerlingen trouwens tegen anderen in de wereld spelen.

Hive en rekenen-wiskunde

In *Hive* ligt de nadruk op logisch en strategisch denken en redeneren. Dit zijn belangrijke vaardigheden voor het vergroten van de wiskundige bekwaamheid. Vaardigheden die soms nog weinig aandacht krijgen in het reken-wiskundeonderwijs en met name

voor begaafde en hoogbegaafde leerlingen of slimme rekenaars interessant zijn. *Hive* biedt deze kinderen veel mogelijkheden zichzelf uit te dagen en met elkaar de uitdaging aan te gaan: ze denken na over de verschillende strategieën en welke strategie in welke situatie meer of minder veelbelovend is. Het spel vraagt erom vooruit te denken, te voorspellen en te anticiperen op mogelijke zetten van de ander. Net als bij schaken moet je zowel op je eigen spel en mogelijkheden letten, als op die van je tegenstander. Het is niet zo, dat als je ongunstig staat, je

ook bijna verloren bent. Spelers kunnen weer helemaal terug komen in het spel. Kinderen die houden van dergelijke denkspellen, zullen zeker geneigd zijn weer snel een nieuw potje te willen spelen om weer een andere strategie uit te proberen. En er zijn veel mogelijkheden, dus ze kunnen vooruit!

Iets voor de rekenles?

Hive is een mooi uitgevoerd spel en er is weinig voorbereiding nodig om het spel te spelen. De spelers pakken ieder hun eigen kleur stenen en ze kunnen beginnen. Het spel heeft eenduidige spelregels die niet moeilijk zijn, maar het is wel handig als ze uitgelegd worden door iemand die de regels al kent. In de klas kunnen de kinderen elkaar het spel leren. Je speelt het in betrekkelijk korte tijd (10-30 minuten) en dat kan dus mooi tussendoor. Omdat rekenmethodes betrekkelijk weinig aandacht besteden aan logisch denken en redeneren, is *Hive* juist een mooie aanvulling op de rekenlessen. Ook bij dit spel geldt dat de leraar niet nodig is, maar wel een essentiële bijdrage aan het leren van de kinderen kan leveren door kinderen uit te dagen om na te denken over de mogelijkheden van het spel en van de zetten. Door met hen te bespreken wat handige en minder handige zetten zijn, door hen te laten uitleggen wat bepaalde zetten tot gevolg kunnen hebben en met elkaar in discussie te laten gaan, daagt zij de kinderen uit tot denken en redeneren! En dat is een belangrijke vaardigheid binnen het leren van wiskunde!

Gegevens

Materiaal: Hive

Doelgroep: vanaf groep 4

Aantal spelers: 2

Duur: 10-30 minuten

Uitgeverij: Gen Four Two Games

Prijs: ± 24,95 per stuk

Te koop bij: speelgoedwinkels en spellenwinkels en via spellenwebsites

Voorbeeld:

Wit is aan de beurt. Welke mogelijkheden heeft wit om te spelen en welke zijn handig? Wit kan een nieuwe steen in het veld brengen. Die moet hij dan tegen een witte steen aanleggen. Wit kan ook zijn mier die tegen de spin zit, verplaatsen. Bijvoorbeeld door hem tegen de zwarte koningin te leggen, of aan de buitenkant tegen een van de mieren van zwart te leggen. Dan mag zwart zijn mieren niet verplaatsen, omdat de witte mier anders los komt te liggen! Wit zal ook bedenken wat de mogelijkheden van zwart zijn: wat kan die gaan doen in de volgende beurt?



Lees meer op:
www.volgens-bartjens.nl

