

	Getalbegrip		Bewerkingen		Meetkunde		Logisch denken/ Redeneren	
	Executieve functies:							
	RI	ER	FLX	DG	VA	WG	PP	MC
	Doel bij het spel: <ul style="list-style-type: none"> Ruimtelijk redeneren: puzzels oplopend in moeilijkheid oplossen door ruimtelijk te redeneren Aantal spelers: 1 Speelduur: Variabel							

Rekeninhouden

- Lezen van een plattegrond en van codetaal
- Ruimtelijk redeneren: verplaatsen van objecten op een rooster en blokkades oplossen
- Vooruitdenken over wat er zal gebeuren als je een bepaalde zet wel of niet doet
- Redeneren: Wat gebeurt er als...; Hoe kan ik zorgen dat...

Beginvoorwaarden rekenvaardigheden

- Kunnen naleggen van het plaatje op de opdrachtkaart en autootjes goed neerzetten zoals op de plattegrond
- Kunnen lezen van codetaal (oplossingen van de opdrachten op de achterkant van de kaart)

Executieve vaardigheden

- Je (plan) aanpassen aan veranderingen (FLX)
- Doorzetten om je doel te bereiken (DG)
- Je aandacht erbij houden (VA)
- Onthouden van informatie (WG)
- Een plan bedenken voor wat je wil doen (PP)
- Nadenken over wat je doet en kunt (MC)

Toelichting bij het spel

Rush Hour is een spel voor één persoon met 40 opdrachtkaarten die de speler moet oplossen. De 40 kaarten volgen elkaar op in moeilijkheid. De speler leest een plattegrond, zet verschillende autootjes op het speelbord zoals op de plattegrond. Vervolgens moet hij via verschuiven van de autootjes 'het rode autootje' van het speelbord laten rijden. Bij de eerste opdrachten is dit nog vrij eenvoudig. Naarmate de kaarten oplopen moet de speler steeds verder vooruitdenken en logisch redeneren. Op de achterkant van de kaart staat de oplossing, dat wil

zeggen de oplossing met de minste zetten. Kinderen leren bij dit spel ruimtelijk denken (hoe staan de autootjes op de plattegrond, hoe kan ik ze verplaatsen, wat kan wel, wat niet) en logisch denken en redeneren. *Rush Hour* is geschikt en uitdagend voor kinderen met een ontwikkelingsvoorsprong in groep 1 en 2, maar ook voor veel kinderen in groep 3 tot en met 8 zal het een pittige uitdaging zijn om de opdrachtkaarten op te lossen.

Het spel uitleggen

Dit denkspel spreekt eigenlijk voor zich. Als u het spel bespreekt met de kinderen is het goed om een aantal punten in de gaten te houden:

- Kan het kind de plattegrond met de autootjes lezen en de autootjes op basis hiervan correct op het bord zetten? Hij moet hierbij letten op kleur en op lengte van de autootjes.
 - Begrijpt hij dat hij door het heen en weer rijden van de autootjes de weg vrij kan maken voor het rode autootje en dat dat soms ook betekent dat dan weer eerst een ander autootje verplaatst moet worden of zelfs nog eentje? Het is niet zo belangrijk dat het kind het minste aantal zetten probeert te halen. Dat is vaak ook moeilijk te achterhalen. Wel kan het handig zijn af en toe opnieuw te beginnen vanuit de startstand.
 - Het lezen van de oplossing is niet eenvoudig. Op zich is dat ook niet per se nodig, maar het kan wel een extra leermoment zijn.
 - Sommige kinderen proberen een kaart niet lang. Ze willen dan meteen een volgende kaart beginnen (omdat de vorige te makkelijk is of juist te moeilijk). Maar ook voor deze kinderen is het erg belangrijk dat ze volharden, ook als het moeilijk is. En dat ze ook echt een aantal kaarten na elkaar proberen.
- Op de Aankruiskaarten (zie 'Extra') bij dit spel staan suggesties wat u met de kinderen af kunt spreken en hoe ze de kaart kunnen inkleuren.

Peilen, stimuleren, leren

Met dit spel kunt u peilen hoe het kind ruimtelijk handelt en redeneert en vooruit kan denken en plannen om de opdrachten op te lossen.

Vragen die kinderen aanzetten tot leren, redeneren en reflecteren en die u helpen een beeld te krijgen van wat de leerling kan, weet en begrijpt en hoe hij redeneert zijn bijvoorbeeld:

- 'Ik ken een kind en dat zegt dat de kaart niet kan, als de rode auto er niet meteen uit kan. Kun jij hem een tip geven?'
- 'Wat kun je doen als een auto in de weg staat? En als je die auto niet weg kunt halen omdat er weer een andere in de weg staat?'
- Neem samen een specifieke kaart: 'Zullen we deze eens proberen? Kijk eens goed, wat denk je dat je eerst gaat doen?'
- Als het kind al een aantal kaarten heeft opgelost: 'Wat is handig om te doen? Wat doe je nu niet meer en in het begin nog wel?'
- 'Wat doe je als je een opdracht te moeilijk vindt? Neem je dan een andere of probeer je hem toch? Weet je nog welke dat was? Hoe vind je het als het niet lukt?'
- Bekijk samen eens de achterkant van een opdrachtkaart: 'Kun je laten zien hoe de oplossing van deze kaart is? Laat maar zien met de autootjes. Wat moet je doen?'

Stimuleren van executieve vaardigheden

Rush Hour valt onder de categorie redeneerspellen. Dit type spellen zijn leuk, speels en vooral ook leerrijk als het gaat om het oefenen van executieve vaardigheden. Het meest typerende kenmerk van dergelijke redeneerspellen is dat je ze in je eentje kunt spelen én dat ze een sterke opbouw in probleemoplossende vaardigheden vragen. Met deze spellen kun je een strategie opbouwen en verder verfijnen of aanvullen (PP). Ook wordt er een groot beroep

gedaan op het reflecterend vermogen van een kind (MC). *Rush Hour* kan uitnodigen tot gissen, omdat er veel stappen gezet moeten worden. Kinderen moeten er goed tegen kunnen als iets niet lukt (ER), hun aandacht erbij houden (VA) en proberen te veranderen van aanpak (FLX) als de manier die ze proberen, niet blijkt te werken. Bijvoorbeeld als je niet vooruitdenkt, blijft het vooral bij proberen. Door enkele keren met kinderen samen te spelen en te bespreken wat ze doen en wat ze handig vinden, biedt u kinderen de mogelijkheid aan verschillende executieve vaardigheden te werken.

Spelgegevens

Prijs: € 24,95

Uitgever: ThinkFun

Verkrijgbaar bij: Wizz Spel

Meer informatie: www.rondjerekenspel.nl;

www.wizz-spel.nl

Extra

- Op www.rondjerekenspel.nl vindt u kopieerbladen met Aankruiskaarten bij *Rush Hour* waarop u en de kinderen kunnen aangeven welke opdrachten ze hebben opgelost.
- Via YouTube en zoeken op 'Rush Hour' vindt u ook verschillende filmpjes met speluitleg.

Aankruiskaart bij Rush Hour (1-10) 

Naam: _____



- Kleur het bovenste vakje als je de kaart voor de eerste keer goed oplost.
- Kleur het onderste vakje als je de kaart voor de tweede keer goed oplost.
- Je kunt ook een ⊕ tekenen in het hokje als je de kaart makkelijk vond. Of een ⊖ als je de kaart een beetje makkelijk en een beetje moeilijk vond. Of een ⊙ als je de kaart best moeilijk vond.
- Op de bovenste rij mag je niet meer dan één leeg vakje achter je laten. Dus als 4 niet lukt, mag je wel 5 gaan proberen, maar niet 6. Lukt 5 wel, dan mag je ook 6 gaan doen. 4 moet je nog wel een keerje doen.
- Je kijkt zelf wanneer je een kaart voor de tweede keer doet.
- Als je vijf kaarten allemaal twee keer gedaan hebt vertel je de juf wat je al kan.

Niveau Groen (kaart 1-10)									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10