

Getalbegrip	Bewerkingen	Meetskunde		Logisch denken/Redeneren				
		RI	ER	FLX	DG	VA	WG	PP
Executieve functies:								
Doelen bij het spel: <ul style="list-style-type: none"> • Onderscheiden van overeenkomsten en verschillen van kenmerken • Logisch denken en redeneren 								
Aantal spelers: 2								
Speelduur: ±15 minuten								



Rekeninhouden

- Onderscheiden van verschillende kenmerken van gezichten/personen (Bijvoorbeeld: kleuren haar, baard/geen baard; bril/geen bril, enzovoort)
- Bedenken van goede vragen waarbij op kenmerken wordt geselecteerd
- Redeneren en logisch denken over overeenkomsten en verschillen

Beginvoorwaarden rekenvaardigheden

- Niet specifiek

Executieve vaardigheden

- Eerst nadenken, dan doen (RI)
- Met je emoties omgaan (ER)
- 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

Wie is het? is een spel waarbij beide spelers 24 gezichten op een plaat voor zich hebben in een standaard, waarbij alle gezichten achter een luikje zitten. Bij elk gezichtje staat een naam. De gezichten verschillen op basis van diverse kenmerken, bijvoorbeeld: man of vrouw; kleur haar; wel of geen bril; wel of geen baard; kaal of met haar, donker of licht gezicht.

Beide spelers nemen ieder een van de gezichten/personen in gedachten. De andere speler moet er nu achter komen via vragen welke persoon de ander in gedachten heeft.

Bij de start zetten ze alle luikjes open. De spelers stellen elkaar om de beurt een vraag die met JA of NEE beantwoord kan worden. Bijvoorbeeld: 'Is jouw persoon een man/jongen?' Als de tegenstander NEE zegt, kan de speler alle luikjes van de mannen dichtdoen. Het is immers geen man, en dus een vrouw.



Andere vragen zijn bijvoorbeeld: 'Heeft de persoon een bril op?' Door slimme vragen te stellen krijgt de speler steeds meer informatie en kan hij steeds meer luikjes sluiten. Wie zo het eerst raadt, welke persoon de ander in gedachten heeft, is winnaar. Maar dan moet het natuurlijk wel goed zijn. Het gaat er bij dit spel vooral om, via vragen op kenmerken de mogelijkheden te reduceren. Kinderen moeten dan goed op kenmerken letten én logisch redeneren. Hoe slimmer je vraagt, hoe meer kans je hebt dat je wint.

Er zit in de doos ook een variant met dieren. Op internet zijn meer kaarten te downloaden.

Het spel uitleggen

Wie is het is niet zo'n moeilijk spel om uit te leggen, maar wel ingewikkeld voor jonge kinderen om te kunnen spelen. Ze moeten erg goed naar elkaar luisteren en ook heel consequent in hun handelen zijn om geen fouten te maken. U kunt dit spel geleidelijk aan leren spelen.

Stap 1. Zoek mijn persoon

Doe één kaart in de standaard en kijk er samen met het kind/de kinderen naar. Laat de kinderen iemand in

gedachten nemen (op de andere kaart even aangeven, zodat ze het niet vergeten).

Nu stelt u eerst zelf de vragen. Met de manier van vragen stellen laat u zien, welke vragen ze kunnen stellen.

Vragen die je met JA of NEE kunt beantwoorden. U kijkt ook mee hoe de kinderen de luikjes sluiten en of dat klopt. Zo leren ze hoe het spel werkt. Samen overleggen ze wat ze moeten doen.

Stap 2. Wie heb jij?

Draai nu de rollen om: U neemt een persoon in gedachten en de kinderen stellen samen vragen. Bespreek of ze correcte vragen stellen. U doet steeds de luikjes dicht en denkt hierbij hardop, bijvoorbeeld: 'Een baard... dan kunnen alle mannen zonder baard weg.' Laat de kinderen meekijken, zodat ze ook kunnen controleren of het goed gaat.

Stap 3: Wie is het?

Laat de kinderen het spel nu spelen zoals de spelregels beschrijven, maar dan om de beurt en niet tegelijk. Dus eerst neemt de een zijn persoon in gedachten en de ander raadt. En als dit af is wisselen ze van rol. Eventueel spelen ze twee aan twee, zodat ze elkaar extra kunnen controleren. Gaat dit goed, dan kunt u hen ook tegelijk een persoon in gedachten laten nemen en om de beurt laten raden.

Peilen, stimuleren, leren

Met dit spel kunt u peilen in hoeverre de kinderen kunnen selecteren op verschillende kenmerken (wie hebben allemaal een baard; wie heeft geen bril) en op basis hiervan conclusies kunnen trekken. Van de kinderen wordt 'logisch redeneren' gevraagd. Dit is een hele belangrijke vaardigheid binnen rekenen-wiskunde.

Met de volgende vragen/interventies kunt u het kind aanzetten tot leren, redeneren en reflecteren. Ze helpen u ook een beeld te krijgen van wat het kind kan, weet en begrijpt en hoe hij redeneert:

- Kijk mee als een kind dit spel speelt tegen een ander kind. Observeer welke vragen hij stelt en hoe hij gezichten wel of niet 'wegstreept'. U ziet dan veel: kan hij slimme kenmerken noemen, is hij consequent, kan hij verschillende antwoorden combineren? Doorziet het

kind dat met een vraag als 'Is het een man' en het antwoord is 'ja', alle vrouwen afvallen?

- Speel het spel tegen twee kinderen tegelijk, zodat ze kunnen overleggen. U hoort dan hun argumenten.
- Speel samen met een kind tegen een ander kind, zodat u samen met het kind kunt overleggen, maar ook in de gaten kan houden dat het niet fout gaat. Want als een kind eenmaal een redeneerfout maakt, dan wordt het moeilijk het spel nog goed te spelen.
- Bespreek wat handige vragen zijn. Waarom is het bijvoorbeeld niet handig om te vragen 'Is het Paul?'. 'Welke vragen vind jij slim om te stellen?'

Stimuleren van executieve vaardigheden

Kinderen zijn bij *Wie is het?* snel geneigd om 'gewoon' te beginnen, met het stellen van vragen. En niet van te voren te bedenken welke vragen 'handig' zijn om te stellen. Dat kan, maar dat levert minder kans op succes op, zeker als de tegenspeler wel met een 'plan' werkt. Het is juist goed om vooraf de strategie te bepalen (PP). Bij dit spel moet er goed gehandeld worden op basis van het antwoord van de tegenspeler: de juiste luikjes dichtdoen. Dit vraagt dat er een balans gevonden moet worden tussen de snelheid van reactie (dichtdoen van de luikjes) en het gegeven antwoord (ER). Ook vraagt dit spel dat het kind zijn aandacht bij het spel houdt (VA). Door met de kinderen te reflecteren op de denkstrategieën middels vragen en interventies stimuleert u de ontwikkeling van zijn metacognitieve vaardigheden (MC).

Spelgegevens

Prijs: € 21,95

Uitgever: Hasbro Gaming

Verkrijgbaar bij: Wizz Spel

Meer informatie: www.rondjerekenspel.nl;
www.wizz-spel.nl

Extra

- Via www.guesswho.hasbro.com/characters kunt u meer platen met figuren gratis downloaden
- Van dit spel is ook een (goedkopere) reisversie te koop