


	Getalbegrip	Bewerkingen	Meetkunde	Logisch denken/ Redeneren			
	<b>Executieve functies:</b>						
	RI	ER	FLX	DG	VA	WG	PP
<b>Doelen bij het spel:</b>							
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Onderscheiden van figuren op vorm, kleur, aantal en patroon</li> <li>• Zoeken van verschillen en overeenkomsten</li> <li>• Logisch redeneren</li> </ul>							
<b>Aantal spelers:</b> 2-5							
<b>Speelduur:</b> 10-15 minuten							

### Rekeninhouden

- Onderscheiden van verschillende figuren op kleur, vorm, vulling en aantal
- Combineren en sorteren waarbij gelet moet worden op verschillende eigenschappen en op zowel verschillen als overeenkomsten
- Logisch denken en redeneren

### Beginvoorwaarden rekenvaardigheden

- Kunnen onderscheiden van verschillende figuren op kleur, vorm, vulling en aantal

### Executieve vaardigheden

- Eerst nadenken, dan doen (RI)
- Met je emoties omgaan (ER)
- Je (plan) aanpassen aan veranderingen (FLX)
- Je aandacht erbij houden (VA)
- Onthouden van informatie (WG)
- Nadenken over wat je doet en kunt (MC)

### Toelichting bij het spel

SET bestaat uit speelkaarten met daarop unieke afbeeldingen.

Deze onderscheiden zich van elkaar op vier eigenschappen (zie afbeelding):

- hoeveelheid (1, 2 of 3 vormen)
- kleur (rood, groen of paars)
- vorm (ovaal, balk of golf)
- vulling (de vorm is helemaal/gedeeltelijk/niet ingekleurd)

De bedoeling van het spel is zoveel mogelijk sets van drie kaarten te verzamelen, die allen een van de vier eigenschappen gezamenlijk hebben, of juist totaal verschillend zijn op elke eigenschap.

Enkele voorbeelden van mogelijke sets zijn:

- hoeveelheid, vorm, vulling zijn gelijk, maar kleuren verschillen
- hoeveelheid, vorm, kleur en vulling allemaal verschillend



Eén van de spelers legt in een blok van 4 bij 3 (dus 12) kaarten open op tafel. Vanaf dat moment zoeken alle spelers zo snel mogelijk een set van drie kaarten. Zodra een speler een set ziet, roept hij: 'SET!' De rest stopt en de speler vertelt welke set hij ziet en waarom het een set is. Klopt dit, dan mag hij de drie kaarten pakken. Vervolgens wordt weer een set gezocht en als die er niet is, worden nieuwe kaarten op de drie open plaatsen gelegd. Ziet niemand een set, dan worden er tijdelijk drie kaarten bijgedraaid.

### Het spel uitleggen

SET is simpel en heeft weinig spelregels. Maar het blijkt dat de regel 'Een set kun je ook maken als de drie afbeeldingen allemaal verschillen op alle kenmerken' lastig te zijn is. Daarom is het goed daar specifiek aandacht aan te besteden en er niet mee te beginnen. Bekijk zelf welke stappen u op weg naar het echte spel wil maken met de kinderen.

#### Stap 1. Welke 3 plaatjes horen bij elkaar?

Leg de kaarten allemaal verspreid en open op tafel. Laat de kinderen nu groepjes van 3 kaartjes maken, die

volgens hen bij elkaar horen. Vervolgens bekijken ze elkaars setjes en bespreken waarom het setjes zijn (en of ze kloppen). Laat vervolgens ook setjes maken die niet kloppen. Ze leggen aan elkaar uit waarom de sets niet kloppen.

#### Stap 2. SET spelen met gezamenlijke kenmerken

Speel nu het spel met de spelregels zoals bedoeld, maar laat de regel dat de eigenschappen ook allemaal mogen verschillen, nog achterwege als u merkt dat dat een lastige regel is.

#### Stap 3. SET met alleen maar verschillen

Speel SET volgens de spelregels, maar laat de kinderen nu alleen sets zoeken waarbij de afbeeldingen juist géén eigenschappen gemeen hebben. Dat is makkelijker dan op zowel verschillen als overeenkomsten te letten.

#### Stap 4. Speel SET

Speel nu SET zoals SET bedoeld is.

### Peilen, stimuleren, leren

Met dit spel kunt u peilen in hoeverre de kinderen op basis van verschillende kenmerken (vorm, kleur, vulling en aantal) overeenkomsten en verschillen kunnen zien en hierover logisch kunnen denken en redeneren, een belangrijke vaardigheid binnen het leren rekenen. 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:

- Vraag tijdens het spel hoe een kind zo snel weet wat een set is. Sommige kinderen zien het eerder dan dat ze zelf snappen hoe ze het hebben gedaan.
- Laat twee kaarten pakken en vraag welke kaart erbij kan om een set te krijgen. Kunnen ze alle mogelijkheden noemen en uitleggen?
- Waarom is het niet mogelijk om een set met vier kaartjes te maken?
- Als u merkt dat een kind het te lastig vindt om sets te vinden op kenmerken, kunt u ook SET Junior laten

spelen (zie de beschrijving op [www.rondjerekenspel.nl](http://www.rondjerekenspel.nl)). In dat spel leren ze spelenderwijs de sets herkennen.

### Stimuleren van executieve vaardigheden

Bij SET moet een kind snel reageren zonder fouten te maken, door sets te zoeken en daarbij de juiste redenering geven (kenmerken wel of niet aanwezig). Dit vraagt niet alleen om een goede regulatie van het uiten van de reactie (RI), maar ook van de emoties van kinderen (ER). Een eerste impuls moet soms namelijk onderdrukt worden, omdat het een 'negatief' effect kan hebben. Bij dit spel moet dus een soort balans gevonden worden tussen de snelheid van de reactie en het geven van het juiste antwoord. Dit vraagt ook dat het kind zijn aandacht bij het spel houdt (VA). Door met kinderen te reflecteren op hun denkstrategieën en aanpakken biedt u de mogelijkheid aan hun metacognitieve vaardigheden (MC) te werken. Dit kan eventueel ook door het spel even stil te leggen. Zo kan het kind ook nadenken over een andere handige aanpak en die gaan toepassen (FLX).

#### Spelgegevens

Prijs: € xxxxx

Uitgever: 999 games

Verkrijgbaar bij: Wizz Spel

Meer informatie: [www.rondjerekenspel.nl](http://www.rondjerekenspel.nl);  
[www.wizz-spel.nl](http://www.wizz-spel.nl)

#### Extra

- Er is ook een SET Junior, dat een eenvoudige versie van dit spel is. Zie de beschrijving hiervan.
- Op YouTube vindt u een filmpje met speluitleg (4.30 min.) van SET. Zoek op 'speluitleg SET'.