

	Getalbegrip		Bewerkingen		Meetkunde		Logisch denken/Redeneren	
	RI	ER	FLX	DG	VA	WG	PP	MC
	Executieve functies:							
	Doel bij het spel:							
	<ul style="list-style-type: none"> Ruimtelijk redeneren: bouwen met blokken volgens voorbeelden 							
Aantal spelers:		1						
Speelduur:		Variabel						

Rekeninhouden

- Lezen van opdrachtkaarten waarop een auto met blokken is afgebeeld
- Ruimtelijk redeneren: Nagaan hoe de blokken ten opzichte van elkaar staan. Wat gebeurt er als...; Hoe kan ik het blok zo zetten dat...
- In elkaar zetten van blokken op een autootje, zoals op de opdrachtkaart
- Nadenken of een bepaald blok wel past of niet past en hoe dat blok moet staan

Beginvoorwaarden rekenvaardigheden

- Een afbeelding kunnen na leggen met blokken

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

SMART car is een spel voor één persoon met 48 opdrachtkaarten die de speler moet oplossen. De 48 kaarten volgen elkaar op in moeilijkheid. De speler heeft een houten autootje en vier blokken in verschillende kleuren. Op elke opdrachtkaart staat het autootje afgebeeld met de blokken op een bepaalde manier erop gestapeld. De speler moet zijn blokken op dezelfde manier in het autootje zetten. Bij de eerste opdrachten is dit nog vrij eenvoudig en gaat het vooral om nabouwen. Naarmate de kaarten oplopen moet de speler steeds meer nadenken

over hoe de blokken kunnen staan, bijvoorbeeld doordat het niet goed is te zien, of doordat informatie ontbreekt: Witte vlakken op de opdrachtkaart geven dan aan dat daar wel en blok hoort, maar het verradt niet de kleur. De speler moet dan echt redeneren: 'Als ik dit doe, kan het dan nog wel...?'. Op de achterkant van de kaart staat de oplossing. Kinderen leren bij dit spel ruimtelijk denken (hoe lees je een afbeelding, hoe liggen de blokken, wat kan wel, wat niet; welke kleur kan wel en welke niet? Is de oplossing goed?) en logisch denken en redeneren. Voor jonge kinderen in groep 1 is het wellicht gewoon nabouwen en via 'trial and error' erachter komen wat wel en niet kan. Kleuters met een ontwikkelingsvoorsprong zullen al snel inzien waarom iets wel of niet tot succes kan leiden en benutten deze kennis in het vervolg. De vaardigheden die kinderen in dit spel leren, zijn een belangrijk onderdeel van rekenen-wiskunde leren.



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:
- De eerste 12 kaarten 'Starters' zijn wel te maken door kinderen in groep 1, en eventueel ook de kaarten van de serie 'Junior', maar de kaarten die volgen zullen meer geschikt zijn voor kleuters in groep 1 met een ontwikkelingsvoorsprong.
 - Begrijpt het kind hoe hij de opdrachtkaart moet lezen en wat de bedoeling is?
 - Op de blokken staan oogjes. De oogjes mogen nergens zichtbaar zijn, alleen aan de voorkant: Begrijpt het kind

dit en kan hij hier rekening mee houden? Als dit te moeilijk is, kunt u afspreken dat ze niet op de oogjes hoeven te letten, dat maakt het eenvoudiger.

- Zorg dat ze zich wel controleren: is de oplossing goed? Hoe zie je dat?

Sommige kinderen proberen een opdracht niet lang. Ze willen dan meteen aan een volgende kaart beginnen omdat een opdracht bijvoorbeeld niet lukt. Maar het is juist belangrijk dat ze volharden, ook als het moeilijk is. En dat ze ook echt een aantal kaarten na elkaar proberen te maken. Op de Aankruiskaarten (zie kopieerbladen Aankruiskaarten SMART car) bij dit spel staan suggesties wat u met de kinderen af kunt spreken en hoe ze de kaart kunnen inkleuren. Kinderen van groep 1 zult u wellicht meer moeten begeleiden hierin. Wees bij hen minder strak in de aanpak, laat gewoon experimenteren.



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 het kind kan, weet en begrijpt en hoe hij redeneert, zijn bijvoorbeeld:

- Ga naast een kind zitten en kijk hoe hij een opdracht aanpakt: begrijpt hij de bedoeling? Heeft u het idee dat hij gewoon probeert of dat hij doelgericht werkt? Wat doet hij als het niet lukt? En hoe controleert hij of zijn oplossing correct is? Er zijn kinderen die het lastig vinden zichzelf te controleren: klaar is klaar. Ga dan samen met hen controleren.
- Neem samen een specifieke kaart: 'Zullen we deze eens proberen? Kijk eens goed, wat denk je dat je eerst gaat doen?' U ziet zonder vragen al hoe het kind te werk gaat.
- Maak zelf bewust een fout. Ga na hoe het kind reageert en of hij kan aangeven wat er niet klopt.

- Laat twee kinderen samenwerken en kijk hoe de interactie verloopt. Aan de ene kant is het lastig dit soort opdrachten samen te doen omdat ieder zijn eigen denkpatroon heeft, maar het heeft ook meerwaarde: Ze moeten elkaar uitleggen én ze zijn kritischer.
- Met name de kaarten verder naar achteren vragen van kinderen om echt te redeneren. Ga na hoe ze dat doen.
- '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?'

Stimuleren van executieve vaardigheden

SMART car valt onder de categorie redeneerspellen. Dit type spellen is leuk, speels en vooral ook leerrijk als het gaat om het oefenen van executieve vaardigheden. Deze spellen kun je in je eentje spelen. Het meest typerende is dat ze 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). 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 kaarten met kinderen samen te spelen en te bespreken wat ze doen en wat ze handig vinden, stimuleert u de ontwikkeling van de verschillende executieve vaardigheden.

Spelgegevens

Prijs: € 27,95

Uitgever: Smart Games

Verkrijgbaar bij: Wizz Spel

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

Extra

- Op www.rondjereken spel.nl vindt u kopieerbladen met Aankruiskaarten bij SMART car, waarop u en de kinderen kunnen aangeven welke opdrachten ze hebben opgelost.
- Op YouTube vindt u een filmpje (0:55 min.) met speluitleg (zonder woorden) van 'SMART car'. Zoek op 'speluitleg Smart car'.