

	Getalbegrip		Bewerkingen		Meetkunde		Logisch denken/ Redeneren	
	RI	ER	FLX	DG	VA	WG	PP	MC
	Executieve functies:							
	Doel bij het spel: Ruimtelijk redeneren: onderscheiden van voorwerpen op verschillen en overeenkomsten Aantal spelers: 2-5 Speelduur: 10-20 minuten							

Rekeninhouden

- Onderscheiden van verschillende kenmerken en zien van overeenkomstige kenmerken
- Redeneren over verschillende en overeenkomstige kenmerken

Beginvoorwaarden rekenvaardigheden

- Niet specifiek

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

Dit spel bestaat uit 60 speelkaarten en vijf voorwerpen: een blauw boek, een groene fles, een wit spook, een rode stoel en een grijze muis.



Op de kaarten staan steeds twee voorwerpen afgebeeld, die eenzelfde kleur als de genoemde voorwerpen kunnen hebben of juist een andere kleur: zo kan er een rode muis en een witte fles op het kaartje staan (dan verschillen ze) of een van de twee voorwerpen heeft wél de juiste kleur: bijvoorbeeld een rode stoel (correct) met een witte fles.

De spelers moeten nu steeds een kaart omdraaien en ofwel:

- Het voorwerp pakken dat op de kaart staat dat ook dezelfde kleur heeft: Bijvoorbeeld op de kaart staat een rode stoel met een witte fles: dan moet de rode stoel gepakt worden. Of:
- Het voorwerp pakken, dat niet op de kaart staat én niet de kleur heeft die wél op de kaart staat. Bijvoorbeeld: Op de kaart staat een rood spook en een groen boek, de muis komt niet voor en grijs komt niet voor, dus de muis moet gepakt worden.

Bij dit spel gaat het er om dat de spelers zo snel mogelijk de voorwerpen op tafel vergelijken met de afbeeldingen op de kaart. Zien ze overeenkomsten óf juist verschillen. Hierbij moeten ze correct en snel reageren én redeneren. Dit redeneren is een belangrijke wiskundige activiteit.

Het spel uitleggen

Het is handig om het spel in enkele stappen uit te leggen en te spelen. Gebruik hiervoor de algemene spelregels (zie de spelregels bij het spel).

Stap 1

Speel het spel eerst alleen met de 20 kaarten waarop een van de voorwerpen die op tafel liggen in dezelfde kleur staan: Bijvoorbeeld een kaart met een wit spook, of een kaart met een groene fles.

Stap 2

Als de kinderen dit spel door hebben, speel dan het spel met de andere set kaarten: hierop staan alleen voorwerpen juist in een afwijkende kleur. Nu moeten de spelers zo snel mogelijk het voorwerp pakken dat niet op de kaart voorkomt en waarvan ook de kleur niet op de kaart voorkomt: Bijvoorbeeld: Een kaart met een rood

spook en een groen boek. Hier zie je geen grijs én geen muis. Dus moet je de grijze muis pakken.

Stap 3

Speel het spel nu met alle kaarten door elkaar.

Peilen, stimuleren, leren

Met dit spel kunt u nagaan in hoeverre kinderen vlot en redenerend kenmerken kunnen onderscheiden op kleur en vorm. 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:

- 'Waar let je op zodra je een kaart ziet?'
- 'Wat vind je handiger: nagaan of het juiste gekleurde voorwerp op de kaart staat, of zoeken naar het voorwerp dat en de kleur die er juist niet opstaan. Waarom?'
- 'Hoe komt het dat iemand het snel verkeerd kan doen?'
- 'Welke tip heb je voor iemand die dit spel niet zo goed kan spelen?'
- 'Wat maakt dit spel nu juist zo ingewikkeld?'

Stimuleren van executieve vaardigheden

Bij *Vlotte geesten* moet een kind bij elke ronde snel én correct reageren. Een goede respons-inhibitie (RI) is

hierbij dus belangrijk. Bij dit spel is het ook belangrijk om een soort balans te vinden tussen de snelheid van de reactie en het correcte antwoord bedenken. Dit vraagt ook dat een kind zijn aandacht bij het spel houdt, ondanks het feit dat het snel gaat (VA). Door met kinderen ook te reflecteren op de handelingen middels vragen en interventies laat u hen werken aan hun metacognitieve vaardigheid (MC). Deze vaardigheid moet kinderen echt aangeleerd worden. Dit kan eventueel 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: € 12,95

Uitgever: 999 games

Verkrijgbaar bij: Wizz Spel

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

Extra

- Op YouTube vindt u een filmpje met speluitleg (2.40 min.) van *Vlotte geesten*. Zoek op 'speluitleg Vlotte geesten'.