

	Getalbegrip	Bewerkingen	Meetkunde	Logisch denken/ Redeneren			
	Executieve functies:						
	RI	ER	FLX	DG	VA	WG	PP
Doelen bij het spel:							
<ul style="list-style-type: none"> Ruimtelijk redeneren: herkennen, benoemen en vergelijken van meetkundige basisvormen 							
Aantal spelers: 2-3							
Speelduur: 5-10 minuten							

Materiaal

- De kaartjes van de 'Kopieerbladen Welke hoort erbij?'. Zie 'Extra'.

Rekeninhouden

- Onderscheiden van figuren op vorm en kleur
- Namen en kenmerken van meetkundige figuren leren: driehoek, rechthoek, vierkant, cirkel, ovaal
- Leren/oefenen van de kleuren: rood, blauw, geel, groen, paars
- Redeneren op basis van overeenkomsten en verschillen bij figuren die verschillen van vorm en kleur

Beginvoorwaarden rekenvaardigheden

- Niet specifiek, hoewel het voor het uitleggen handig is als kinderen de namen van kleuren en van meetkundige figuren (driehoek, rechthoek, vierkant, cirkel, ovaal) kennen, maar die kunnen ze ook juist tijdens het spel leren.

Executieve vaardigheden

- Eerst nadenken, dan doen (RI)
- Met je emoties omgaan (ER)
- Doorzetten om je doel te bereiken (DG)
- Onthouden van informatie (WG)

Toelichting bij het spel

In dit spel oefenen kinderen het herkennen van verschillende vormen en kleuren en het onderscheiden van vormen. Hoewel ze de vormen niet hoeven te benoemen, kan dat natuurlijk wel aan de orde komen. Ze krijgen steeds een kaart te zien waarop één van de gegeven vormen ontbreekt. Die vorm moeten ze zoeken op de kaarten op tafel. Maar de kleur van die vorm speelt

ook nog een rol. Bij de eenvoudige variant moet de kleur juist overeenkomen (rood bij rood, blauw bij blauw) en bij de moeilijker variant mag de kleur juist niet op de gedraaide kaart voorkomen. Dit maakt dat kinderen juist moeten letten op overeenkomsten en verschillen van de kenmerken kleur en vorm.

Het spel uitleggen

Welke hoort erbij? heeft weinig spelregels en is het beste uit te leggen door het meteen te spelen. De spelers kiezen of ze de makkelijke variant spel (a) met gele kaarten (met alleen blauwe en rode vormen) spelen of variant spel (b) met groene kaarten en met vijf verschillende kleuren vormen. De spelers leggen de kaarten waarop maar één vorm staat verspreid op tafel, zodat alle vormen goed te zien zijn. De kaarten met verschillende vormen erop, leggen ze op een stapel met de plaatjes naar beneden.

Op iedere kaart op de stapel staan vier verschillende vormen. Eén vorm ontbreekt. Op welke kaart op tafel staat die vorm?

- Bij spel (a) moeten de spelers de ontbrekende vorm vinden die dezelfde kleur heeft als de vormen op de kaart.
- Bij spel (b) moeten ze de ontbrekende vorm vinden die óók een andere kleur heeft dan de vormen op de kaart hebben.

De speler die begint draait de bovenste kaart van de stapel om. Meteen zoeken de spelers zo snel mogelijk de kaart met de ontbrekende vorm. Als een speler de kaart met die vorm (en de goede kleur) op tafel ziet, slaat hij snel op die kaart. De speler legt uit waarom het de goede kaart is. Als het klopt, dan krijgt hij de kaart van de stapel. Klopt het niet, dan zoeken de spelers verder. De open kaarten blijven altijd allemaal op tafel liggen.

Nu draait de volgende speler een kaart. Zo spelen de spelers door tot alle kaarten van de stapel op zijn. Wie dan de meeste kaarten heeft verzameld, is de winnaar. Kinderen zullen in hun haast nog wel eens te snel de verkeerde kaart kiezen. Spreek af hoe ze hiermee omgaan. Let erop dat wel beide spelers nadenken of inderdaad de goede kaart is gekozen.

Peilen, stimuleren, leren

Met dit spel kunt u peilen in hoeverre de kinderen vormen en kleuren kunnen onderscheiden en ontbrekende vormen kunnen selecteren én in hoeverre ze hierover kunnen redeneren.

Met de volgende vragen/interventies kunt u een leerling 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:

- Welk vorm zie je niet op het kaartje staan? En welke kleur ontbreekt ook? Zoek en sla op het kaartje dat hierbij hoort. Als een kind slaat, vraag dan hoe hij te werk gaat.
- Hoe kun je uitzoeken welke vorm er niet is? Bijvoorbeeld door gokken, maar ook door systematisch te werken. Laat een leerling eens hardop denken.
- Ga na of de leerling kan reflecteren op zijn eigen aanpak en of die handig is.
- 'Hé, ik denk dat de groene cirkel er niet op staat, klopt dat?'
- 'Wie staat voor (heeft al de meeste kaarten)?'

- 'Kun je nog winnen?' (Ziet het kind de relatie tussen het aantal kaarten dat ieder heeft en wat nog op de tafel ligt?)

Stimuleren van executieve vaardigheden

Welke hoort erbij? doet een beroep op de reacties en emoties van een kind (RI en ER). Een eerste impuls moet soms onderdrukt worden (ER) om het wellicht een 'negatief' effect kan hebben, namelijk dat het antwoord niet klopt. Een kind leert dat het 'maar een spelletje is'. Terwijl het spel vraagt om een snelle reactie, moet het reageren wel op de 'juiste manier' plaatsvinden (RI). Door het snelle karakter van het spel, moet een kind de aandacht er wel bijhouden (VA). Juist doordat dit een klein en niet complex stel is, leent het zich goed voor het werken aan deze vaardigheden.

Spelgegevens

Welke hoort erbij is alleen te downloaden als kopieerbladen.

Prijs: gratis

Uitgever: SLO

Verkrijgbaar bij: www.rondjereken spel.nl

Meer informatie: www.rondjereken spel.nl;

Extra

- Op www.rondjereken spel.nl vindt u de 'Kopieerbladen Welke hoort erbij'. U print ze en knipt ze uit en de kinderen kunnen het spel spelen.