

	Getalbegrip	Bewerkingen	Meetkunde	Logisch denken/ Redeneren			
	<b>Executieve functies:</b>						
	RI	ER	FLX	DG	VA	WG	PP
<b>Doel bij het spel:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ruimtelijk redeneren: verschuiven en bedekken in het platte vlak</li> </ul>							
<b>Aantal spelers:</b> 1 <b>Speelduur:</b> Variabel							

### Rekeninhouden

- Ruimtelijk redeneren: Mogelijkheden zien van verschillende draaiingen van speelstukken
- Lezen en vergelijken van opdrachten en oplossingen van puzzelstukken in het platte vlak
- Vooruitdenken: welke opties kunnen zeker wel en welke absoluut niet
- Redeneren: Op welke manier kan ik het ene figuur wel bedekken en het andere niet; Hoe moet ik de speelstukken draaien

### Beginvoorwaarden rekenvaardigheden

- Oprachten kunnen oplossen door speelstukken op een spelbord te leggen
- Kunnen vergelijken van de eigen oplossing met de oplossing op papier

### Executieve vaardigheden

- 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

*Hide & Seek Piraten Jr.* bestaat uit een spelbord, met vier puzzelstukken en een boekje met 40 opdrachten. De 40 opdrachten volgen elkaar op in moeilijkheid. Het spelbord bestaat uit vier vierkanten. Op dit bord staan op verschillende plaatsen zeilbootjes, piraatjes en eilandjes. Op de opdrachtkaart staat steeds een aantal van deze afbeeldingen. Bijvoorbeeld twee piraatjes, een eilandje en twee zeilbootjes. De speler moet de blanco speelstukken waarin inkepingen en waaraan uitsteeksels zitten zo

neerleggen, dat precies te zien is wat op de opdrachtkaart staat. Dit betekent dat de speler de stukken zo moet draaien en neerleggen, dat sommige afbeeldingen juist te zien zijn en andere afbeeldingen juist bedekt worden.



Bij de eerste opdrachten is dit nog vrij eenvoudig. Naarmate de opdrachten oplopen moet de speler steeds verder vooruitdenken en logisch redeneren. Op de achterkant van de kaart in het boekje staat de oplossing. Kinderen leren bij dit spel ruimtelijk denken (Hoe moeten de stukken liggen? Hoe moet ik ze draaien? Wat kan wel? Wat kan niet?) en logisch denken en redeneren. *Hide & Seek Piraten Jr.* is geschikt en uitdagend voor kinderen met een ontwikkelingsvoorsprong in groep 1, maar ook voor veel kinderen in groep 3 tot en met 6 zal het een pittige uitdaging zijn om alle opdrachten op te lossen.

### Het spel uitleggen

Dit denkspel spreekt eigenlijk voor zich. Als u het spel bespreekt met het kind (of kinderen) is het goed om een aantal punten in de gaten te houden:

- Sommige kinderen zien niet meteen hoe ze met de speelstukken meer afbeeldingen tegelijk kunnen bedekken. Bespreek dit aan de hand van een voorbeeld, maar pas nadat u ziet dat ze vastlopen en de oplossing niet zelf zien.
- De opdrachten in het begin zijn erg makkelijk; dit maakt dat sommige kinderen niet zien, dat de opdrachten

langzamerhand steeds moeilijker worden. Ze zien dus het probleem niet en kunnen dan afhaken. Daag hen uit de oplossing te zoeken.

- Sommige kinderen proberen een opdracht niet lang. Ze willen dan meteen een volgende kaart beginnen (omdat de vorige te makkelijk is of juist te moeilijk). Maar ook voor deze kinderen is het erg belangrijk dat ze volharden, ook als het moeilijk is. En dat ze ook echt een aantal kaarten na elkaar proberen.

Op de Aankruiskaarten (zie 'Extra') bij dit spel staan suggesties wat u met de kinderen af kunt spreken en hoe ze de kaart kunnen inkleuren.

### 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:

- Neem samen een specifieke kaart: 'Zullen we deze eens proberen? Kijk eens goed, wat denk je dat je eerst gaat doen?'
- 'Wat kun je doen als er een eilandje te veel is?' (Ziet het kind dat dat bedekt moet worden?)
- Als het kind al een heel aantal kaarten heeft opgelost: 'Wat is handig om te doen? Wat doe je nu niet meer en in het begin nog wel?'
- 'Wat vind je een makkelijke opdracht? Waarom is die makkelijk? En wat vind je een moeilijke opdracht? Waarom vind je die moeilijk? Wat maakt dat je die moeilijk vindt?'
- '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?'
- Laat kinderen ook eens met z'n tweeën werken. Aan een kant is dit lastig omdat ieder zijn eigen gedachtegang heeft, aan de andere kant biedt het u wel de mogelijkheid om te horen hoe ze denken, redeneren en gedachten kunnen uitleggen. Dat is een belangrijke vaardigheid bij rekenen-wiskunde leren.

### Stimuleren van executieve vaardigheden

*Hide & Seek Piraten Jr.* valt onder de categorie redeneerspellen. Dit type spellen zijn leuk, speels en

vooral ook leerrijk als het gaat om het oefenen van executieve vaardigheden. Je kunt ze in je eentje spelen. Ze vragen probleemoplossende vaardigheden. Met deze spellen kun je een strategie opbouwen en verder verfijnen of aanvullen (PP). Ook wordt er een groot beroep gedaan op het redenerend en reflecterend vermogen van een kind (MC). Zie hiervoor ook de aandachtspunten bij 'Peilen, stimuleren, leren'. *Hide & Seek Piraten Jr.* kan uitnodigen tot gissen, maar kinderen zullen merken dat dat niet veel oplevert. 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. Door enkele opdrachten met kinderen samen op te lossen en te bespreken wat ze doen en wat ze handig vinden, laat u de kinderen aan verschillende executieve vaardigheden werken.

### Spelgegevens

Prijs: € 14,95

Uitgever: Smart Games

Verkrijgbaar bij: Wizz Spel

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

### Extra

- Op [www.rondjerekanspel.nl](http://www.rondjerekanspel.nl) vindt u kopieerbladen met Aankruiskaarten bij *Hide & Seek Piraten Jr.* waarop u en de kinderen kunnen aangeven welke opdrachten ze hebben opgelost.
- Op YouTube vindt u een filmpje (0:50 min.) met uitleg van dit spel. Zoek naar 'Hide & Seek Piraten Jr.'.

**Aankruiskaart bij *Hide & Seek Piraten Jr.* (1-10)**

Naam: \_\_\_\_\_



- Kleur het bovenste vakje als je de kaart voor de eerste keer goed oplost.
- Kleur het onderste vakje als je de kaart voor de tweede keer goed oplost.
- Je kunt ook een ☺ tekenen in het hokje als je de kaart makkelijk vond. Of een ☹ als je de kaart een beetje makkelijk en een beetje moeilijk vond. Of een ☺ als je de kaart best moeilijk vond.
- Op de bovenste rij mag je niet meer dan één leeg vakje achter je laten. Dus als 4 niet lukt, mag je wel 5 gaan proberen, maar niet 6. Lukt 5 wel, dan mag je ook 6 gaan doen. 4 moet je nog wel een keertje doen.
- Je kijkt zelf wanneer je een kaart voor de tweede keer doet.
- Als je vijf kaarten allemaal twee keer gedaan hebt vertel je de juf wat je al kan.

Niveau Groen (kaart 1-10)									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Laat aan de juf zien wat je al kunt. Laet aan de juf zien wat je al kunt.