

# Spel in de rekenles (50)

Anneke Noteboom



## Gegevens

### Materiaal:

Bunny Boo

(± € 24,95, leeftijd 2-5 jaar),

Drie kleine biggetjes

(± € 17,95, leeftijd 3-6 jaar),

Camelot jr (± € 24,95,

leeftijd 4-9 jaar).

Uitgever:

Smart Games

Doelgroep:

peuters en kleuters

Aantal spelers:

1

Duur:

onbepaald, vooral korte momenten.



## REDENEERPUZZELS VOOR JONGE KINDEREN

Dit keer beschrijven we drie spellen. Het zijn puzzels voor (zeer) jonge kinderen, die ze alleen kunnen spelen en waarin ze hun ruimtelijk inzicht én logisch denken en redeneren kunnen ontwikkelen. De drie puzzels bestaan elk uit speelstukken en opdrachtkaarten. De bedoeling is dat de speler de puzzel op de opdrachtkaart oplost door ruimtelijk te redeneren. De opdrachtkaarten lopen op in moeilijkheid. Elk spel vraagt weer een wat andere invalshoek van ruimtelijke oriëntatie. Er zijn veel meer van deze spellen op de markt die leuk en uitdagend zijn voor kinderen. We kozen er drie uit die de kinderen erg leuk vinden en beschrijven ze hieronder afzonderlijk.

## Bunny Boo

*Bunny Boo* is al geschikt voor kinderen van 2 jaar. Ze spelen het spel dan natuurlijk nog niet meteen volgens de spelregels. Onze ervaring is dat ze vaak eerst vrij spelen met de materialen, maar op een gegeven moment ook benieuwd zijn naar wat de opdrachtkaarten inhouden. *Bunny Boo* bestaat uit 60 opdrachtkaarten, een konijntje (*Bunny Boo*) en drie speelblokken die verschillen in kleur en vorm. De opdrachtkaarten zou je kunnen zien als foto's waarop *Bunny Boo* met de blokken staat. De opdracht aan de speler is, om de 'foto' na te maken. Dit lijkt simpel maar de opdrachtkaarten, die oplopen in moeilijkheidsgraad, beelden *Bunny Boo* met de blokken zo af dat de speler rekening moet houden met de stand van de blokken én de positie van de blokken en het konijn ten opzichte van elkaar. Er zijn bijvoorbeeld opdrachtkaarten waarbij *Bunny Boo* half te zien is door een gat in

een van de blokken. Hóe moet je die blokken en het konijn dan neerzetten zodat je precies dit ziet? Voor volwassenen lijkt het heel simpel, maar voor zeer jonge kinderen zijn dit nieuwe ervaringen waarvan ze leren door te doen. Volg het tempo van het kind, forceer het niet om de opdrachten te maken. Dat komt vanzelf wel. Kinderen verschillen ook op deze jonge leeftijd al in ruimtelijk inzicht en redeneervaardigheid. Maar ook in de manier waarop ze de opdrachten aanpakken: houden ze vol, voelen ze zich uitgedaagd, of stoppen ze liever als het niet lukt.

### Bunny Boo en rekenen-wiskunde

Wat leren kinderen aan reken-wiskundevaardigheden bij *Bunny Boo*?

- Lezen van de plattegrond op de opdrachtkaart
- Ruimtelijke oriëntatie: de positie van de speelstukken ten op zichte van elkaar, met name 'voor', 'achter', 'op', 'onder', 'naast'.
- Ruimtelijk redeneren en daarbij ook gebruik maken van eerdere

ervaringen: hoe kun je ervoor zorgen dat het konijntje met de oortjes boven het blok uitkomt, hoe kun je ervoor zorgen dat het rode blok niet helemaal te zien is. De opdrachten lopen op in moeilijkheid, waarbij de speler handige strategieën kan ontwikkelen en deze kan gebruiken in nieuwe situaties.

## Drie kleine biggetjes

*Drie kleine biggetjes* (of de versie *Three little piggies*) is voor kinderen van (2) 3 tot 6 jaar. Het bestaat uit een speelbord, 3 biggetjes, een wolf en drie speelstukken met daarop een huisje. Verder zijn er 48 opdrachtkaarten.

Er zijn 24 'dagopdrachten'. De wolf doet hierbij niet mee. De speler zet de biggetjes volgens de opdrachtkaart op het speelbord. Vervolgens moet hij de speelstukken zo neerzetten op het bord dat de biggetjes lekker buiten kunnen spelen (dus niet onder het huisje zitten). Dit in tegenstelling tot de nachtopdrachten waarbij de wolf ook meedoet. Nu moet de speler er juist voor zorgen dat de wolf niet bij de biggetjes kan. En dat kan, als alle biggetjes steeds ieder *in* een huisje zitten. De opdrachten met de wolf zijn iets moeilijker, maar de kinderen vinden deze opdrachten wel veel leuker.

Dit spel is ook voor kinderen van 2 en 3 al geschikt. In eerste instantie spelen ze vooral met de stukken en de beestjes en plaatsen deze bijvoorbeeld willekeurig op het speelbord. Maar gaandeweg willen ze het doen zoals in het spel bedoeld is. Hebben



ze moeite met de opdrachten, dan kunt u ook de oplossingen op het bord laten neerzetten. Zo ervaren ze wat de bedoeling is.

### Drie biggetjes en rekenen-wiskunde

In dit spel komen verschillende aspecten van ruimtelijk inzicht en logisch denken en redeneren aan de orde.

- Lezen van de plattegrond op de opdrachtkaart en de speelstukken op de goede plaats neerzetten
- De speelstukken, die uit verschillende vormen bestaan, zo draaien dat ze op een goede manier op het bord staan
- Redeneren hoe de speelstukken moeten staan, zodat de biggetjes juist niet of juist wel onder de huisjes zitten.
- De kaarten zijn oplopend in moeilijkheid. Kinderen kunnen leren van eerdere ervaringen en hierdoor minder handige strategieën vervangen door succesvol gebleken strategieën.

Aan het spelen en oplossen van het kind zal te zien zijn dat hij leert. U kunt dit ook nagaan door eerst een moeilijke opdrachtkaart te geven. Die zal hij minder snel kunnen oplossen, dan wanneer hij van voor naar achter de opdrachten doorwerkt.

## Camelot

*Camelot* is volgens de doos voor kinderen van 4 tot 9 jaar. Maar kinderen verschillen erg in hun rekenontwikkeling, waardoor de leeftijds aanduiding nog niet alles zegt. Ook jongere kinderen die zich uitgedaagd voelen door *Camelot*, kunnen ermee spelen. Vanzelf ontstaat wel een moment dat ze ook de opdrachten gaan uitvoeren. Het spel bestaat uit 8 speelblokken, een prins en prinses, een speelplankje en opdrachtenboekje. In het opdrachtenboekje zitten 48 opdrachtkaarten in volgorde van moeilijkheid. Bij alle opdrachten gaat het erom dat de speler de prins en de prinses bij elkaar moet brengen door de gegeven blokken op een juiste manier neer te zetten of te stapelen. Op de kaart staat welke blokken gebruikt mogen worden bij

die opdracht én hoe de beginsituatie klaar moet staan.

### Camelot en rekenen-wiskunde

De ruimtelijke vaardigheden die *Camelot* vraagt van kinderen zijn weer net iets anders dan bij de andere puzzels.

- Lezen van plattegronden en opdrachtkaarten en kiezen van de juiste speelstukken
- Bouwen met blokken die verschillen in vorm en grootte en op zo'n manier tegen en op elkaar zetten dat er een trapje ontstaat. De speler bouwt zowel op het platte vlak als de hoogte in.
- Ruimtelijk en logisch redeneren: welke blokken passen wel en welke niet. De speler leert van vorige ervaringen en wordt op deze manier steeds beter in het oplossen. Dat is ook de bedoeling want de opdrachtkaarten worden steeds moeilijker.

### Bevorderen van de rekenontwikkeling

De spellen zijn niet goedkoop, maar wel heel degelijk en veilig. Ze kunnen slechts door één speler gespeeld worden, maar een speler kan er wel uren lang plezier van hebben en een volgende keer dezelfde opdrachten weer doen. Jonge kinderen houden daarvan; zo kunnen ze succeservaringen opdoen. Jonge kinderen met een ontwikkelingsvoorsprong worden echt uitgedaagd met deze puzzels. Ze zijn geschikt voor kinderen vanaf 2 jaar, dus ook geschikt in de voorschoolse periode. We adviseren om de spellen ook samen met de kinderen te spelen en te bespreken waarom iets wel of niet kan, maar om de kinderen niet te forceren de opdrachten te maken. Als u de naam van een van de spellen intypt op google of bij Smartgames, dan kunt u (met het kind) ook kleine fragmenten bekijken waarin het spel wordt uitgelegd.

*Met dank aan Marije Bakker voor haar adviezen en het delen van haar ervaringen.*

