

Getalbegrip

Bewerkingen

Meetskunde

Logisch denken/
Redeneren

Executieve functies

RI

ER

FLX

DG

VA

WG

PP

MC

Materiaal

- Spel Speedcups (999 Games: ± € 15,00)

Aantal spelers 2-4

Speelduur ± 10-15 minuten

Doel van het spel

Naleggen van afbeeldingen in 2D naar 3D door te letten op volgorde van kleuren en richting.

Extra

Op www.rekenspel.slo.nl vindt u een link naar een filmpje met speluitleg (1.06 minuten). U kunt dit filmpje ook door in YouTube te zoeken op 'speluitleg Speedcups'.

Rekeninhouden

- Naleggen van afbeeldingen in 2D naar 3D door te letten op volgorde van kleuren en richting (horizontaal 'op een rijtje' of verticaal 'als stapeltje');
- Kleuren onderscheiden, herkennen en eventueel benoemen;
- Meetkundige begrippen herkennen en gebruiken als 'naast', 'op', 'onder', 'boven', 'voor', 'achter';
- Kunnen uitleggen waarom een afbeelding en bouwwerkje wel of juist niet overeenkomen.

Beginvoorwaarden rekenvaardigheden

- Afbeeldingen op kaarten kunnen namaken met kleine bekertjes.

Executieve vaardigheden

- Snel reageren, maar wel zo dat het antwoord goed is;
- Tegen je verlies kunnen;
- Een aanpak kunnen veranderen als dat tot betere resultaten leidt.

Toelichting bij het spel

In dit spel hebben de spelers elk vijf cups (kleine bekertjes) in verschillende kleuren. Er zijn kaarten waarop vijf dezelfde voorwerpen in vijf kleuren staan die naast

elkaar of op elkaar staan. Een speler draait een kaart om en de spelers bouwen met hun cups zo snel mogelijk na wat er op het kaartje staat door de goede volgorde in kleuren te gebruiken én erop te letten of ze in een rijtje of een stapeltje staan. Wie het eerst klaar is slaat op de bijgevoegde bel. Iedereen controleert en als het goed is, krijgt hij de kaart en wordt een nieuwe kaart gedraaid. Een fout is snel gemaakt, dus spelers moeten goed kijken wat ze doen én goed controleren wat de ander heeft gedaan. Voor kinderen in groep 1 een goede uitdaging om de relatie tussen het platte vlak en 3D (cups) te zien en deze na te leggen. Er is ook een *Speed Cups 2*, waarin de afbeeldingen op de kaarten ingewikkelder zijn (horizontaal en verticaal binnen één afbeelding). Vooral ook bij het controleren en uitleggen of iets goed gedaan is, komen de namen van de kleuren, de volgorde en begrippen als 'naast', 'op', 'onder', 'boven', 'voor', 'achter' aan de orde, hoewel de kinderen die niet actief al hoeven te gebruiken.

Het spel uitleggen

Speed Cups is op zich geen moeilijk spel om te leren. Kinderen moeten alleen wel begrijpen hoe ze de afbeeldingen op de kaarten moeten 'lezen', hoe ze die met de gekleurde cups kunnen nabouwen en waar ze dan op moeten letten.

- Als voorbereiding kan het handig zijn de kinderen enkele kaarten te laten bekijken en de afbeelding te laten nabouwen met hun cups. Laat hen zelf ontdekken wat de bedoeling is en waar ze op moeten letten: rijtje of stapeltje, de goede kleur en de juiste volgorde. Er zijn afbeeldingen waarbij de volgorde heel duidelijk is te zien, maar er zijn ook afbeeldingen die moeilijker zijn omdat niet alles mooi op een rijtje staat. Laat kinderen

(aan elkaar) uitleggen waarom bouwwerkjes wel of juist niet goed zijn. Of maak zelf een fout en laat die zoeken.

- Als kinderen dit snappen, speel dan het spel eerst even zonder tempo en daarna op tempo. Zorg dat ze altijd elkaar controleren. Een fout is snel gemaakt en het leereffect is zo veel groter.
- Laat kinderen eventueel bij het oplossen naast elkaar zitten, zodat ze er geen last van hebben dat ze het opdrachtkaartje op z'n kop zien, waardoor links en rechts zijn omgekeerd. Ook bij het elkaar controleren kan het lastig zijn. Het elkaar controleren is zo ook makkelijker dan tegenover elkaar zitten en rekening moeten houden met links-rechts.

Peilen, stimuleren, leren

Met dit spel kunt u nagaan in hoeverre de kinderen een afbeelding in het platte vlak kunnen nabouwen waarbij ze letten op richting (horizontaal/verticaal), kleur en volgorde. Met de volgende vragen/interventies kunt u een 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:

- Laat de kinderen af en toe uitleggen waarom een oplossing al dan niet goed is. Vaak maken ze door de haast een fout, maar als ze beter kijken begrijpen ze het wel. Laat hierbij ook de begrippen 'naast', 'op', 'onder', 'boven', 'voor', 'achter' gebruiken en ga na of ze die begrijpen en correct kunnen toepassen.
- Maak zelf eens een fout of laat kinderen expres een fout maken: kan de ander zien wat fout is?
- Laat kinderen ook reflecteren op wat ze doen of gedaan hebben: waar let je op als je het heel snel wil doen? Wat kun je goed en wat gaat snel fout bij jou? Kun je iemand die het spel net heeft geleerd, een slimme tip geven?
- Als extra kunt u de kinderen zelf opdrachtkaarten laken maken die later ook in het spel gebruikt kunnen worden: waar let je op? Wanneer is het moeilijker? Er is ook een uitbreiding op *Speed Cups*, *Speed Cups 2*. Hierin worden de cups ook voor en achter elkaar gezet, en niet alleen in stapels of een rijtje. Een goede uitdaging voor kinderen die *Speed Cups* makkelijk kunnen spelen.

Stimuleren van executieve vaardigheden

Speed Cups is een spel waarbij een groot beroep wordt gedaan op de reacties en emoties van een kind (RI en ER). Een eerste impuls moet soms onderdrukt worden (ER) omdat het wellicht een 'negatief' effect kan hebben, namelijk een fout. Een kind gaat zich vervolgens realiseren dat het 'maar een spelletje is'. Terwijl het spel vraagt om een snelle reactie, moet het reageren wel op de correcte gebeurtenis (RI): de cups moeten wel goed neergezet zijn voor je op de bel slaat. Als een kind beseft dat hij langzamer is dan de ander, zou hij kunnen overwegen of er misschien een handiger aanpak is: bij *Speedcups* bijvoorbeeld, als je 'gewoon maar steeds probeert' duurt het langer dan als je bijvoorbeeld van voor naar achter werkt of van boven naar beneden (FLX). Doordat dit een klein en niet complex spel is kunt u hiermee ook heel goed de concentratieboog van kinderen laten oefenen (VA).