

## Daarom denkspellen inzetten

Behalve deze formele manier van werken aan de basis van de 'ijsberg', zodat in potentie aanwezige cognitieve vaardigheden beter 'boven water komen', zijn er ook allerlei manieren om informeel bij te dragen aan een growth mindset en goed ontwikkelde executieve functies. Een van die manieren is met behulp van denkspellen.

Het spelen van spellen draagt bij aan de volgende vaardigheden

12



- **Omgaan met fouten maken**  
Tijdens het spelen is fouten maken minder bedreigend. Bij spellen waarbij je snel moet reageren (zie reactiespellen in hoofdstuk 2), zit iedereen er wel eens naast. Vaak maakt dat het spel des te leuker om te doen. Bij spellen waarbij je een puzzel moet oplossen (zie Logische denkspellen voor 1 persoon in hoofdstuk 2), komt er een moment waarop je 'trial and error' moet gaan inzetten om de oplossing te vinden. Gewoon uitproberen dus, en dan zit je wel eens fout. Wat doe je dan? Begin je helemaal opnieuw, of ga je één stapje terug? Zet je door, of geef je het op? Deze ervaringen kun je doortrekken naar omgaan met fouten maken in de klas, bijvoorbeeld bij kinderen die blokkeren bij de gedachte aan fouten (faalangst). Is het echt dan wel zo erg als je een keer een fout maakt?
- **Responsinhibitie/Impulscontrole**  
Bij spellen waarbij je om beurten moet spelen, moet je op je beurt kunnen wachten. Ook als dat betekent dat een mooie mogelijkheid voor die tijd door een andere speler wordt benut. Maar zelfs bij spellen voor één persoon kun je niet zomaar in het wilde weg beginnen. Je moet eerst het materiaal leren kennen en weten wat de regels en het doel van het spel zijn.

- **Emotieregulatie**  
Winnen en verliezen brengt emoties met zich mee. Kun je het spel blijven spelen, ook als het een keer niet meezit? En gedraag je je als winnaar zodanig dat anderen de volgende keer weer met je willen spelen?
- **Taakinitiatie**  
Het lijkt heel simpel, maar alleen al het kiezen van een spel en het klaarzetten ervan is voor sommige kinderen een hele uitdaging.
- **Organisatie**  
Ordelijk omgaan met het spelmateriaal begint al bij het pakken en uitpakken van de doos en eindigt pas als het spel weer netjes is opgeruimd.
- **Werkgeheugen**  
Wat waren de spelregels ook alweer? Soms lijkt een spel te makkelijk, maar vaak blijkt dan dat niet alle spelregels in acht worden genomen. Welke stukken gebruik je en hoe mag je ze gebruiken? Al die informatie moet bij elke handeling in het spel worden meegenomen.
- **Planning/Prioritisering**  
Bij veel spellen werk je naar een bepaald doel toe. Een plan of strategie biedt daarbij houvast.
- **Volgehouden aandacht en doelgericht gedrag**  
Als je geen enkel spel afmaakt, zul je er niet veel lol aan beleven. Een spel dat je begonnen bent, maak je af, ook al vind je het bij nader inzien niet zo leuk als je had gedacht of is het misschien best pittig.
- **Flexibiliteit**  
Heb je net een mooie zet in gedachten, stuurt je buurman met zijn zet jouw plan in de war. Je zult je plan moeten aanpassen. Ook dat is flexibel zijn.

- **Timemanagement**  
Als je nog 10 minuten de tijd hebt, kies je geen spel met een speelduur van een half uur. Een kort potje van een reactiespel of één opdracht van een logisch denkspel lukt misschien wel. Bij sommige spellen sta je zelfs elke beurt onder tijdsdruk. Hoe ga je daarmee om?



- **Metacognitie/Zelfmonitoring**  
Bij het spelen van denkspellen wordt de leerling uitgedaagd om na te denken over de gekozen aanpak. Ga je in het wilde weg strategieën proberen, of maak je een plan? Hoe is het omgaan met materiaal (rommelig of geordend voor je leggen) van invloed op het succes bij het oplossen? Wat doe je als je vastloopt bij een opgave: begin je helemaal opnieuw, of ga je één stapje terug? Wat doe je als je een opgave te makkelijk vindt: blijf je op dat niveau, of kies je voor een moeilijkere opdracht en zoek je je grenzen op/ga je uitdagingen aan? Bovendien zien leerlingen ook hoe anderen dingen aanpakken en ook dat stimuleert het nadenken over de eigen aanpak. Voor leerkrachten en andere begeleiders biedt het spelen van deze spellen dan ook een prachtige gelegenheid om metacognitieve vaardigheden in een ongedwongen gesprek te benoemen en te koppelen aan situaties in de klas. Daarnaast bevat dit boek als bijlage een voorbeeld van een vragenblad voor leerlingen met enkele vragen die aansporen tot nadenken over hun vaardigheden en aanpak tijdens het spelen.