



IT'S ALL IN THE GAME

In samenspel

Ontwikkel je je
zeker wel

Informatie- en
inspiratiekrant

IN DIT NUMMER

De eerste krant

door Drs. Henriette Mol

Bezeten van spelletjes spelen ben ik al zolang ik me kan herinneren. Eerst speelde ik spelletjes gewoon voor mijn plezier. De laatste 20 jaar raak ik steeds meer gefascineerd over de mogelijkheden die spelletjes spelen biedt. Het is zo'n fantastische manier om een beeld te vormen van wat er speelt! Bij individuen en groepen. En niet alleen dat: met een spel kun je ook inspelen op wat er speelt! Op een geraffineerde manier kun je door spelletjes te spelen de ontwikkeling van diverse vaardigheden stimuleren. En wat een effecten dat kan hebben! Ik raak er niet over uitgepraat. Ook cursisten die ik enthousiast gemaakt heb over spelen, kunnen er niet genoeg van krijgen. Daarom verschijnt nu deze krant: om iedereen die meer wil weten over de mogelijkheden die spelen biedt te informeren, te inspireren en te enthousiasmeren.

Veel plezier met dit eerste nummer!

Verschijningsfrequentie

Deze krant zal drie keer per jaar verschijnen. Het plan is één nummer na de zomervakantie, één voor Sinterklaas. En één in het voorjaar.

Doe je mee?

Deze krant is ook bedoeld als 'podium' voor andere spelers. Heb jij spelervaringen die de moeite van het delen waard zijn? Mail me die dan eens. Vertel je liever dan dat je schrijft? Dan kun je je natuurlijk ook laten interviewen. Klik op henriette@insamenspel.nl om me daarover te mailen.

WWW of @?

Zie je in de digitale versie van deze krant een adres van een website of een e-mail staan, klik daar dan op om direct daar naar toe te gaan.



Volg me op twitter [@insamenspel](https://twitter.com/insamenspel)

Spelen: de ultieme manier om je te ontwikkelen

Spelletjes stimuleren onze ontwikkeling op een perfecte manier. Zowel sociaal-emotioneel, cognitief, als.... [Pagina 2](#)

Speeldokter-pilot in Breda

De 'speeldokter' is een pilot gestart met leerkrachten van groep 3. Wat is het idee hierachter? Wat houdt het in? [Pagina 3](#)

Kleine Fische: de absolute topper

Een simpel kaartspelletje dat iedereen leuk vindt. Wat is het geheim van dit spel? En waartoe kun je het doelgericht inzetten? [Pagina 4](#)

De Spellenclub

Naar de Spellenclub in plaats van naar een Sociale Vaardigheidstraining? Waarom? En hoe ziet dat er uit? [Pagina 6](#)

Vaardigheden in de schijnwerper

Concentreren en aandacht richten + impulsen reguleren; met welke spelletjes kun je deze vaardigheden stimuleren? Zinvol en leuk voor ieder kind. En in het bijzonder voor kinderen met de diagnose ADHD. [Pagina 7](#)

Spelen: de ultieme manier om je te ontwikkelen

door Henriette Mol

"Spelen is een beschermende factor en bevordert de psychosociale gezondheid." Louise Berkhout (2012)

Spelen = leren = ontwikkelen

Wij worden geboren met een enorme drang om te leren, om ons te ontwikkelen. Een immense kracht die ik ontwikkelkracht noem. Dankzij onze ontwikkelkracht ontwikkelen wij ons in interactie, in samenspel met onze omgeving. We leren veel. En we leren het best en het meest wanneer onze handen, ogen, oren, gevoel en brein geprikkeld worden.



Denk bijvoorbeeld eens aan een kind dat gaat vliegen: het moet z'n ogen op de vlieger gericht houden en de verschillen in druk registreren die het touw op z'n handen uitoefent. Zijn zintuigen worden op deze manier wegen van kennis; niet omdat externe feiten aan het brein worden 'aangereikt', maar omdat de zintuigen gebruikt worden bij iets doen met een doel.

Spelletjes als leerinstrument

Het spelen van een spelletje werkt vergelijkbaar. Spelen creëert een totale ervaring. Het activeert zowel onze zintuigen als ons brein en het doet iets met ons gevoel. Dat maakt

het spelen van spelletjes een uitermate geschikte manier om alle kinderen te prikkelen en te ondersteunen in hun ontwikkeling. Zowel op cognitief, als motorisch als sociaal-emotioneel gebied.

Plezierig ontwikkelen

Door te spelen maak je je op een plezierige manier dingen eigen. Denk aan vaardigheden zoals concentreren, plannen, analyseren reflecteren, cognitieve flexibiliteit, alertheid, ruimtelijk inzicht, tellen, rekenen... En ook sociale vaardigheden. 4 op 1 rij 3-dimensionaal kun je bijvoorbeeld niet winnen wanneer je je niet in je tegenstander verplaatst. En wat dacht je van 'levensvaardigheden' zoals omgaan met teleurstellingen, veranderingen of verlies? Spelen impliceert niet alleen een plezierige manier van ontwikkelen; deze manier van leren en ontwikkelen past in de regel beter bij onze leerstijl dan een speciaal ontworpen oefening.

Rekenen

Laat ik eens een concreet voorbeeld geven. Voor het maken van een som als $29 + 34$ moet je selectief opmerkzaam kunnen zijn. Je moet je aandacht afzonderlijk op de eenheden en de tientallen richten, om die achtereenvolgens bij elkaar op te tellen. Deze vaardigheid kun je

stimuleren met het spel 'ik zie ik zie wat jij niet ziet, en dat is...'

Basisconditie lezen

Om te kunnen leren lezen, moet iemand over bepaalde vaardigheden beschikken. Visuele discriminatie is bijvoorbeeld een basisconditie. Je moet immers verschil kunnen zien tussen bijvoorbeeld een b, een d en een p. Het spel *Grusel Wusel* daagt daartoe uit: er zijn dobbelstenen en kaarten met pompoenen waartussen je kleine verschillen op moet merken (bijv. kleur of stand van de ogen, steeltje naar links of rechts).



Hoe ga je aan de slag?

Hoe stimuleer je iemands ontwikkeling *doelgericht* met spel? Welk spel kies je? En hoe begeleid je iemand bij het spelen? Deze krant reikt je daarvoor ideeën aan. Hoe meer je speelt, hoe meer je er over leert, dus speel, speel speel! Je zult veel leren. En met plezier! Wil je niet wachten op de volgende informatiekant, kijk dan eens op www.insamenspel.nl naar een workshop of de opleiding tot NLSPEL-coach (die 8 april start; er zijn nog een paar plaatsen).



Basisschool De Boomgaard Pilot Speeldokter

door Henriette Mol

In Samenspel met de De Boomgaard

Vanaf 11 januari bezoekt Henriette Mol (orthopedagoog en NLSPEL-ontwikkelaar en directeur van "In Samenspel") in principe wekelijks als 'speeldokter' groep 3 van Esther van Wijk & Mette Snijder van basisschool De Boomgaard in Breda. Zij zoeken naar 'de perfecte formule' voor het inzetten van spelletjes in de klas met als doel leerlingen te ondersteunen en te stimuleren in hun ontwikkeling.

Wat doet de speeldokter?

Als speeldokter speel ik, Henriette, spelletjes met de leerlingen. Zowel individueel als in groepjes. Ik kies gericht spelletjes uit om de ontwikkeling van bepaalde vaardigheden te stimuleren. Denk bijvoorbeeld aan: je concentreren, je in anderen verplaatsen en planmatig werken. En ook aan vaardigheden zoals je potlood goed vast kunnen houden, of je 'mentale remmen' adequaat bedienen. Vantevoren heb ik met Esther per leerling besproken op welke vaardigheden ik me ga richten. Nadat een leerling met mij gespeeld heeft, leen ik hem of haar een spelletje uit. Dat spel kunnen ze onder schooltijd met klasgenoten spelen. Ze kunnen de tijd gebruiken van het inloopkwartier en ook wanneer ze klaar zijn met hun taak tijdens de zelfstandig-werken-tijd.

Op zoek naar de 'perfecte formule'

Zowel ik als Esther zijn er van overtuigd dat je spelletjes doelgericht in kunt zetten om de ontwikkeling van diverse vaardigheden te stimuleren. Nu is het de vraag: *hoe kunnen leerkrachten spelletjes doelgericht inzetten onder schooltijd?* Wat is daar voor nodig? Hoe kun je dat vormgeven op een schooldag?

Samen met Esther wil ik daarom op zoek gaan naar 'de perfecte formule' voor de samenwerking tussen leerkrachten en een speeldokter.



Als speeldokter heb ik verstand van spelletjes en weet ik welke spelletjes de ontwikkeling van welke vaardigheden kunnen ondersteunen. Esther en Mette zijn expert op het gebied van dagindeling/lesrooster,

spanningsboog door de dag heen, klassenmanagement en zij volgen leerlingen op de voet. Zij kunnen leerlingen die spelletjes van de speeldokter lenen, begeleiden in de klas. En natuurlijk zijn zij de eersten die opmerken hoe het

spelen gaat en wat de effecten ervan zijn op de klas/het groepsgebeuren en iemands functioneren in de klas.



In samenspel met de leerlingen kunnen wij antwoorden vinden op vragen als:

- Wat zijn de randvoorwaarden?
- Wat vraagt het van een leerkracht?
- Bij welke issues is het nodig dat een volwassene ondersteuning biedt tijdens het spelen?
- Wat is een geschikte manier om kinderen verslag uit te laten brengen van zijn/haar speel-ervaringen?
- Welke informatie heeft de speeldokter nodig? Vooraf en tussentijds?
- Welke informatie heeft een leerkracht nodig om het spelen in de klas goed te kunnen begeleiden?

Eerste speelverslagkaart

We draaien proef met een eenvoudige speel-verslagkaart. De leerlingen die een spel lenen, krijgen een kaart van A5-formaat. Daarop houden ze bij met wie ze spelen. En alle spelers maken een zonnetje van de smiley die voor hen het beste hun ervaring weergeeft.



Onze eerste ervaringen zijn goed. De kaarten worden goed ingevuld. De vrolijkste smiley scoort tot nu toe het hoogst. Vaak is dit op een kaart de enige smiley waar zonnnetjes van zijn gemaakt. Een enkele keer vindt een kind het spel maar een beetje leuk. Tot nu toe gaven twee leerlingen aan dat ze het spelen niet leuk vonden: "Ik vond het niet leuk omdat we véél te weinig tijd hadden!" Gelukkig duren de spelletjes die de kinderen lenen kort. In de regel maximaal tien minuten. Dus de kans dat ze tijd tekort komen, is niet zo groot. De kinderen zijn erg enthousiast! Zodra ik de klas binnen kom, doen ze, allemaal op hun eigen manier, hun best mij te motiveren hem of haar als eerste mee te nemen. De één roept hard, de ander komt naar me toe, de ander zoekt oogcontact... Ook de kinderen die nog niet mee zijn geweest, geven aan dat ze graag mee willen. Ik kom tijd tekort! 😞

UITGELICHT: EEN BIJZONDER SPEL



Spelregels

Draai een kaart om en besluit of je door gaat of niet. Stop je, dan mag je alle gevangen vissen hebben. Draai je een kaart om van een soort die je in die beurt al aan de haak hebt geslagen, ben je die twee vissen kwijt + alles wat daar tussen in ligt. Trek je een octopus, ben je alles van die beurt kwijt en mag je bij een medespeler gaan roven. Voor je dobbelt, zeg je bij wie je gaat roven en hoeveel. Je kunt 1, 2, 3 of -1 gooien.

SNELLE FEITJES

55% geluksfactor

27% strategie

97% betrokkenheid op elkaar

100% plezier



Peter Neugebauer (1956)
Gymnasiumdocent en spelauteur



De eerste keren dat iemand een octopus trekt, baalt 'ie meestal. Veel spelers gaan de octopus steeds meer waarderen: hij stelt hen in staat meerdere grote vissen te roven. En het is leuk om die een ander afhandig te maken. Dat maakt het spel vaak spannend tot de laatste kaart.

Kleine Fische

De absolute topper

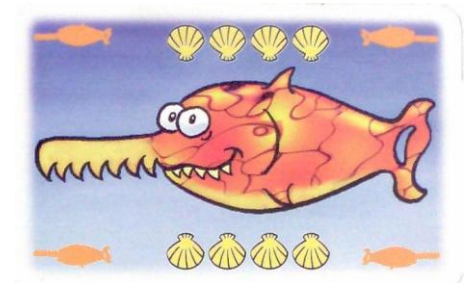
door Henriette Mol

Al drie dobbelstenen versleten (inmiddels heeft Goldsieber een onverwoestbare dobbelsteen gemaakt!), en nòg ben ik niet uitgekeken op het spelletje Kleine Fische. Hoe komt dat? Wat maakt dit eenvoudige kaartspelletje zo leuk en interessant?

Leuk voor iedereen!

De regels zijn vlot uitgelegd waardoor je snel aan de gang kunt. En direct is het spannend: je draait kaarten om en kiest of je daarmee doorgaat of stopt. Staat op de volgende kaart een nieuwe vissoort, groot of klein? Of zal het een octopus zijn? Of een vis die je al omgedraaid hebt? Je kunt een inschatting maken, kansen berekenen en afwegen en.... geluk of pech hebben. Dat maakt dit spel geschikt voor een gemêleerd gezelschap: opa's, oma's, oudere broers en zussen, ouders... Ervaren spelers hebben evenveel kans om te winnen als de jongste uk. Zo creëert het spel gelijkwaardigheid. En niemand kan er het gevoel bij krijgen dat ze hem hebben laten winnen. Doordat je bij elkaar kunt roven, nodigt het spel iedereen er toe uit bij ieders beurt betrokken te zijn: je wilt immers weten waar de dikste vissen naar toe gaan. Tot het laatste moment kun je bij iemand die al veel punten verzameld heeft, een grote

slag slaan waarmee je de rollen omdraait. Daardoor *blijft* iedereen betrokken tot het laatste moment. In de ongeveer 12 jaar dat ik dit spel speel, ben ik nog geen enkel kind en ook geen ouder tegen gekomen die dit spel niet leuk vindt.



Zaagvis

Wat train je ongemerkt?

Weegt het risico dat je een octopus of een dubbele vis aan de haak slaat op tegen je kans op een grotere vis? Of op meer kleine vissen die de kans verkleinen dat jouw grote vis geroofd wordt? Vertrouw je op je intuïtie of op je redeneervermogen en je geheugen? Slaag je erin om op je eigen koers te varen of bezwijk je onder de druk van een medespeler die jou opjut om te stoppen of juist om door te gaan? Dit spel activeert een groot aantal vaardigheden. Hoewel het spel er waarschijnlijk niet voor bedacht is, is het uitermate geschikt om iemand te stimuleren in het verder ontwikkelen van de volgende vaardigheden:

- nemen van beslissingen
- maken van keuzes
- inschatten van kansen
- afwegen of je risico neemt of op safe speelt
- omgaan met teleurstelling
- incasservermogen vergroten
- leerring trekken uit eerdere ervaringen
- tellen + rekenen
- visuele discriminatie
- geheugen
- vertrouwen op je intuïtie
- omgaan met groepsdruk
- controle krijgen over je gezichtsexpressie
- impulsen controleren

Impulsiviteitscorrectie

Trek je een octopus, dan kun je gaan roven. Voor het roven gebruik je de dobbelsteen, waarmee je 1, 2, 3 of -1 kunt gooien. Doordat je vóór je gooit moet zeggen bij wie je gaat roven en hoeveel vissen, werkt de dobbelsteen als automatische

impulsiviteitscorrector: gooit iemand zonder dat hij gezegd heeft wat hij van plan was, dan is zijn meest natuurlijke reactie: "oh, wacht even". Hij realiseert zich ogenblikkelijk dat 'ie te snel was met gooien en corrigeert zichzelf. Geweldig voor kinderen die hun remblokjes nog beter kunnen leren bedienen! Zij hoeven niet door iemand anders terug gefloten te worden. Prettig voor henzelf èn voor mensen uit hun omgeving.

Verrassende wending

Kinderen die verliezen nog erg lastig vinden of vaak het gevoel hebben 'dat ze mij moeten hebben', reageren vaak een beetje nukkig wanneer iemand aankondigt dat 'ie bij hem/haar gaat roven. Hoe harder ze balen, hoe groter hun plezier wanneer de rover -1 gooit en daarmee de rollen omdraait: zij mogen bij de rover een kaart trekken! Een verrassende wending die de speelvreugde vergroot.

Gaandeweg het spel, waarderen ze de octopus steeds meer vanwege de kansen die hij hen biedt om zich te verrijken.

Eindtelling

In eerste instantie verwacht je dat degene met de dikste stapel wint. Maar... van iedere soort kun je maar met één vis scoren. Dus ook iemand die weinig kaarten heeft, kan tegen ieders verwachting in winnaar zijn.

Kortom: dit spel is een absolute *must have!*

Uitgegeven door: Goldsieber

Aantal spelers: 2-4

Eerste uitgave: 1997

Jubileumeditie: 2009

Met onverwoestbare dobbelsteen + in metalen blikje

Verkrijgbaar bij: [astore 'Henriette haar spellentips'](#)

Prijs: € 4,99

Workshops

Opleiding

NLSPEL-coach in 10 dagen

In deze opleiding leer je naast beproefde NLP-technieken en speelse coachingstechnieken zoals therapeutisch toveren, hoe je spel doelgericht in kunt zetten als diagnostische en interventie-instrument. Start 8 april 2013. Op www.insamenspel.nl/opleidingenworkshops vind je een powerpoint met meer info.

Workshop

Zinvol spelen (professionals)

Maak kennis met spelletjes die jij in je werk kunt gebruiken om kinderen in hun didactische en sociaal-emotionele ontwikkeling te stimuleren.

Datum: zaterdag 20 april

Prijs: € 75

Tijd: 13.30 – 17.00

Locatie: Basisschool De Gentiaan in Son

Aanmelden: henriette@insamenspel.nl

Dè Spellenwinkel uit Breda is aanwezig

Workshop

Zinvol spelen (ouders)

Informatieve spellenbijeenkomst voor ouders

Vind je dat je kind teveel tijd achter de computer, playstation of Wii doorbrengt? Of komt jouw kind juist niet tot spelen? Of loopt het spelen met broertjes/zusjes of vriendjes op een drama uit? Of ben je op zoek naar een spel dat niet te lang duurt en wel ècht leuk is?

Kom dan naar deze bijeenkomst. En ontdek hoe zinvol het spelen van gezelschapspelletjes is. En hoe leuk!

Ons doel: inspireren tot spelen (het is erg zinvol, we leren je waarom en waardoor), spelletjes suggesties geven (voor spelletjes die ongeveer 10 minuten duren)

Datum: zaterdag 20 april

Tijd: 10.00 – 12.00

Prijs: € 15,00

Locatie: Basisschool De Gentiaan in Son

Aanmelden: henriette@insamenspel.nl

Dè Spellenwinkel uit Breda is aanwezig



Volg me op twitter
@insamenspel



Hèt alternatief voor een SOVA-training

door Henriette Mol

Hoe kunnen kinderen beter hun sociale vaardigheden ontwikkelen dan via spel? Daarom hebben Yolande Henskens en Henriette Mol De Spellenclub opgericht.

Opzet

Bij De Spellenclub spelen kinderen in groepjes van 4 (en twee begeleiders) spelletjes, die wij als spelbegeleider gericht hebben uitgekozen. Met als doel op een speelse manier te leren hoe je leuk en adequaat om kunt gaan met andere kinderen; op een manier waar je je zelf prettig bij voelt.

Na iedere bijeenkomst kunnen de kinderen een spel lenen.

Spelen is logisch en natuurlijk

Het probleem van veel SOVA-trainingen, is dat ze er toe leiden dat kinderen binnen de SOVA-training sociaal vaardiger gedrag laten zien en dat dit buiten die groep niet of nauwelijks toeneemt. Generalisatie en transfer zijn vaak een probleem te zijn.

De educatie-filosoof Dewey zegt heel mooi: "Wanneer leerlingen verwacht worden hun ogen te gebruiken om nota te nemen van de vorm van woorden, ongeacht hun betekenis, met de bedoeling ze bij spelling of lezen te reproduceren, resulteert dat in een geïsoleerde training van zintuigorganen en

spieren. Het is dergelijke isolatie van een handeling van een doel dat het mechanisch maakt".

Op eenzelfde manier als het lezen/spellen van woorden zonder context en dus zonder betekenis tot iets mechanistisch leidt, leidt het geïsoleerd trainen van sociaal wenselijk gedrag niet tot de ontwikkeling van sociaal vaardige mensen. Door het spelen van spelletjes, creëer je daarentegen een -voor kinderen natuurlijke en prettige- sociale context waarin zij op een mooie manier hun sociale vaardigheden verder kunnen ontwikkelen. In hun eigen tempo en op hun eigen niveau. In samenspel worden zij sociaal vaardige mensen!

De pilotgroep is inmiddels gestart. Na de zomervakantie starten de nieuwe spellenclubmiddagen. Wil je je zoon of dochter op de wachtlijst plaatsen, mail dan naar info@despellenclub.nl. Zodra er voldoende kinderen zijn voor een nieuwe groep, nemen we contact op voor de intake.

www.despellenclub.nl

Gratis te downloaden

Magazines

'Spel in Zicht' is een magazine met info over de spellenwereld. Van strategische denkspellen tot hilarische partyspelletjes. Van familiespellen tot beroemde klassiekers. Wie zich inschrijft via de website

www.spelinzicht.eu krijgt vier keer per jaar een nieuwsbrief vol speelgoedtips. Over het nieuwste speelgoed kun je vanalles lezen op <http://www.speel-wijzer.eu>.



Magazine voor speelvogels:

www.speel-wijzer.eu



Magazine over gezelschapsspellen:

www.spelinzicht.eu

Spelen met vaardigheden

Door Henriette Mol

In deze rubriek geef ik voorbeelden van spelletjes die een appèl doen op de vaardigheden:

- * concentreren en aandacht richten
- * reguleren van impulsen.

Je treft een overzicht aan van diverse spelletjes die op de eerste plaats leuk zijn om te doen. Ook wanneer je met z'n tweeën bent. Bovendien duren ze vrij kort. Achter "ook:" wordt een opvallend aspect genoemd dat dit spel van andere spellen onderscheidt.

Aandacht en concentratie

Wanneer je met een taak bezig bent, hoe ga je dan om met prikkels uit je omgeving? Hoe filter je? Hoe zorg je ervoor dat je je aandacht op je taak blijft richten? Dat is een ware kunst. Want een geschikte taak houdt jou in je greep. Als iets je echt boeit, ga je er als vanzelf in op. Dan kost het je geen moeite om je aandacht er bij te houden. Wat boeit jou zo dat je er in op gaat? Veel dingen die je *moet* doen, hebben niet zo'n grote aantrekkingskracht. Daar moet je je aandacht zien te richten. En vast te houden. Je kunt die 'aandachtspier', die 'filterspier' als het ware trainen. Welke spelletjes dagen hiertoe uit?

Spokentrap



Spokentrap

Geschikt voor: 4 – 99 jaar
Aantal spelers: 2 – 46
Speelduur: +/- 10 min.
Richtprijs: € 25
Uitgever: Drie Magiers Spellen
Ook: geheugen en omgaan met veranderingen
www.youtube.com/spokentrap

Geit met een strikje

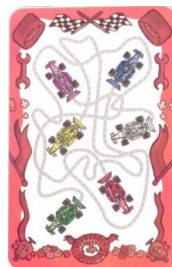
Geschikt voor: 5 – 99 jaar
Aantal spelers: 2 – 6
Speelduur: +/- 10 min.
Richtprijs: € 6,95
Uitgever: Haba
Ook: geheugen



Plankgas



Geschikt voor: 5 – 99 jaar
Aantal spelers: 2 – 4
Speelduur: +/- 10 min.
Richtprijs: € 6,95
Uitgever: Haba
Ook: oogvolg beweging



Dobble (kids)

Geschikt voor: 5 – 99 jaar
Aantal spelers: 2 – 8
Speelduur: +/- 10 minuten
Richtprijs: € 10,50
Uitgever: Asmodée
Ook: visuele discriminatie
Bij dit spel is het de kunst als eerste te roepen (i.p.v. je mond te houden).
Nieuwsgierig? Klik eens: [youtube filmpje](https://www.youtube.com/watch?v=...)
[Dobble kids](https://www.asmodee.com/nl/spel/dobble-kids)

ADHD

Diverse kinderen die de diagnose ADHD krijgen, vinden het moeilijk om te plannen en om hun emoties, motivatie en alertheid te reguleren en eerdere ervaringen te laten meespelen bij beslissingen en verwachtingen over de toekomst. In dit artikel vind je spelletjes waarmee t.a.v. concentreren & impulsregulatie. Volgende keer: plannen.

Concentreren bij motorische taken

Concentreren heb je niet alleen nodig bij 'hoofdtaken', ook wanneer je iets met je handen doet, is het de kunst je hoofd er bij te houden. Hoe gaat dat je af? Speel eens:



Dier op dier

Geschikt voor: 4 – 99 jaar
Aantal spelers: 2 – 4
Speelduur: +/- 10 minuten
Ook: omgaan met spanning. Kan ook coöperatief gespeeld worden
Richtprijs: € 19,95
Uitgever: Haba



Ring L Ding

Geschikt voor: 5 – 99 jaar
Aantal spelers: 2 – 4
Speelduur: +/- 10 minuten
Ook: motoriek + combinatievermogen + plannen
Richtprijs: € 14,95
Uitgever: 999games

Jenga

Geschikt vanaf 6 jaar
 Aantal spelers: vanaf 1
 Speelduur: +/- 10 minuten
 Ook: omgaan met spanning
 Richtprijs: € 21,95
 Uitgever: Atari

Dier op dier het duel

Geschikt voor: 4 – 99 jaar
 Aantal spelers: 2
 Speelduur: +/- 5 minuten
 Ook: balanceren tussen je afsluiten voor je medespeler en hem in de gaten houden
 Richtprijs: € 9,95
 Uitgever: Haba

Impulsiviteit

Het is niet alleen een kunst om adequaat om te gaan met prikkels uit je omgeving; hoe reguleer je je eigen impulsen? Je voelt een drang van binnen, en je wilt reageren... Zeker bij spelletjes waarbij degene die als eerste juist reageert, kaarten of fiches wint. Want ben je snel, maar klopt je reactie niet, dan loop je de kaarten of fiches mis. Bij sommige spelletjes moet je zelfs een beurt overslaan. Het is hierbij de kunst om te balanceren tussen de tijd nemen en snel reageren. Dat vraagt om focussen en concentreren en tegelijkertijd om meesterschap over je eigen impulsen. Hoe goed kun je bliksemsnel denken en je eigen rem bedienen? Spelletjes waar dit speelt, zijn bijvoorbeeld:

Waar is Leo?

Geschikt voor: 5 – 99 jaar
 Aantal spelers: 2 – 4
 Speelduur: +/- 10 minuten
 Richtprijs: € 9,95
 Uitgever: Haba
 Ook: inhibitie (reguleren van impulsen): wanneer je tijdens dit spel zegt wat je denkt bij het zoeken, help je anderen vooruit.

**Vlotte geesten (basis en 2.0)**

Geschikt voor: 6 – 99 jaar
 Aantal spelers: 2 – 8
 Speelduur: +/- 10 minuten

Ook: visuele opmerkzaamheid, deduceren en cognitieve flexibiliteit (switchen tussen zoeken op overeenkomsten naar zoeken naar datgene dat er niet is)
 Richtprijs: € 12,95
 Uitgever: 999 games

**Klik!**

Geschikt voor: 4 – 99 jaar
 Aantal spelers: 2-6
 Speelduur +/- 10 minuten
 Richtprijs: € 19,99
 Uitgever: 999 games

Patsch!

Geschikt voor: 4 – 99 jaar
 Aantal spelers: 2-6
 Speelduur +/- 10 minuten
 Richtprijs: € 6,98
 Uitgever: Noris Spiele

Set

Geschikt voor: 6 – 99 jaar
 Aantal spelers: 2 – 4
 Speelduur: +/- 15 minuten
 Ook: visuele discriminatie, overeenkomsten en verschillen zoeken
 Richtprijs: € 11,99
 Uitgever: Ravensburger

Halli Galli junior

Geschikt vanaf 4 jaar
 Aantal spelers: 2 – 4
 Speelduur: +/- 15 minuten
 Ook: overeenkomsten zoeken / visuele opmerkzaamheid
 Richtprijs: € 14,95
 Uitgever: 999games

Halli Galli

Geschikt vanaf 6 jaar
 Aantal spelers: 2 – 6
 Speelduur: +/- 15 minuten
 Richtprijs: € 14,95
 Uitgever:

Ring L Ding

Geschikt voor: 5 – 99 jaar
 Aantal spelers: 2 – 4
 Speelduur: +/- 10 minuten

Ook: motoriek + combinatievermogen
 Richtprijs: €14,95
 Uitgever:

Zonder tijdsdruk

Er zijn ook spelletjes waarbij je uitgenodigd wordt je impulsen te reguleren zonder dat tijdsdruk een rol speelt. Vaak gaat het er daarbij om dat je moet kiezen tussen stoppen of doorgaan. Kun je je nieuwsgierigheid bedwingen? Hoe schat je je kansen in? Vertrouw je op je eigen gevoel of laat je je beïnvloeden door je mede-spelers? Ervaar en oefen het bij:

Kleine Fische

Geschikt voor: 4 – 99 jaar
 Aantal spelers: 2 – 4
 Speelduur: +/- 10 minuten
 Ook: visuele discriminatie, tellen, de dobbelsteen corrigeert bij impulsiviteit
 Richtprijs: € 4,99
 Uitgever: Goldsieber

Regenwormen

Geschikt voor: 6 – 99 jaar
 Aantal spelers: 2 – 4
 Speelduur: +/- 15 minuten
 Ook: rekenen
 Richtprijs: € 11,99
 Uitgever: 999games

Kaasroof

Geschikt vanaf 4 jaar
 Aantal spelers: 2 – 4
 Speelduur: +/- 10 minuten
 Ook: vooruit denken
 Richtprijs: € 9,95
 Uitgever: Haba

Het mooie van deze laatste drie spellen, is dat hierbij ook het nemen van beslissingen en het creëren/bijstellen van verwachtingen over "de toekomst" meespeelt.

ADVERTENTIE

Op zoek naar een leuke spellenspecialzaak?



thuis in spelletjesland
DÉ SPELLENWINKEL
www.despellenwinkelbreda.nl

In
samenspel
Ontwikkel je
je zeker wel

www.insamenspel.nl

IN SAMENSPEL

De Dam 27
5504 TC Veldhoven
040-2531868

www.insamenspel.nl