

© Deze tekst is auteursrechterlijk beschermd en mag alleen verspreid worden voor onderwijsdoeleinden.

Artikel : Werken met 'Denkspelen'

Auteur : Jan Decuypere, pedagoog en psychotherapeut

Datum : maart 2009

In 1991 kwam in Vlaanderen het werk van Reuven Feuerstein binnen dankzij Jo Lebeer. Ik had het geluk bij de eersten te zijn die de 2-jaarlijkse IVP-opleiding kon volgen. We werkten rigoureuus werkblad per werkblad af en raakten doordrongen van cognitieve functies en dysfuncties, mediatie en mediatiecriteria, leerpotentieel en dergelijke meer. De grote uitdaging leek mij echter om de principes waarop het gehele Feuersteinverhaal was geënt, toe te passen op allerlei andere terreinen.

In onze zoektocht ontmoetten we ook het werk van De Bono ... ook hier vonden we inspiratie in onze zoektocht om te kunnen denken over ons denken.

In het werken met kinderen waren er drie belangrijke methodieken die de combinatie mogelijk maakten van het ontwikkelen van sociale vaardigheden én het stimuleren van het denkvermogen : allerlei verhalentechnieken, drama-technieken en spel. Hier willen we over het laatste iets meer zeggen : spelen dienen vele doelen : onder andere ontspanning bieden, sociale vaardigheden ontwikkelen en verruimen, strategieën ontwikkelen om de win(st)kansen te vergroten. In dit laatste zit het cognitieve sterk aanwezig, en daarnaast het aanscherpen van de executieve functies.

Als we het hebben over denkfuncties, denstrategieën, dan zien we dat net de functies die binnen sociale cognitie belangrijk zijn ook sterk aanwezig zijn binnen deze die binnen spel noodzakelijk zijn, nl. identificeren, discrimineren, differentiëren, vergelijken, zich verplaatsen, relateren, coördineren, verdisconteren. Gezien het wederzijds perspectief nemen een belangrijke vaardigheid is en dit binnen spelen kan geoefend worden (nl. welke zet en strategie zou de andere kunnen en willen doen ?) zijn denkspelen een onuitputtelijke bron.

'Denkspelen', als het woord al zou bestaan duidt er op dat er ook spelen bestaan waarbij er niet moet worden nagedacht, spelen waarbij het toeval bepaalt of je al of niet wint. Als het aantal ogen gooien van een dobbelsteen de winstkansen bepaalt dan kan eventueel de behendigheid worden ontwikkeld om zo beheerst te kunnen gooien dat de dobbelsteen naar wens valt, maar verder is er van een strategie weinig sprake. Wellicht daardoor ook dat deze spelen zoveel frustratie veroorzaken : het 'geluk' wordt de andere niet gegund wanneer men zelf alleen maar 'ongeluk' ontmoet.

Vandaar dat in onze zoektocht naar het stimuleren van de denkontwikkeling van kinderen we het pad van de spelen zijn opgegaan en al gauw vonden we een schat aan materialen die kinderen (en volwassenen) uitnodigen om op een weloverdachte, analyserende, strategische manier te spelen.

Manier van aanpak

Doorheen het contact met verschillende spelen ontwikkelden we de volgende manieren van aanpak :

Fase 1 – de verkenning, de oriëntering op het spelmateriaal, op spelen :

- in plaats van een spel aan te bieden en de uitleg te geven en te beginnen spelen bieden we het spel aan zonder uitleg, zonder handleiding;
- in die eerste fase is er verkenning van het spelmateriaal (afhankelijk van de kinderen al of niet geleid) – er wordt nauwkeurig waargenomen en beschreven welk materiaal er is, geteld, vergeleken;
- we nodigen de spelers uit zelf een spel te bedenken met het aanwezige materiaal en het ook te spelen – op die manier worden eenvoudige spelregels bedacht – ruilen, wie meest heeft ..., waarde toekennen aan kleuren, wat mag de andere zien, wat niet, ...

Aan het einde van deze fase is er een duidelijk zicht op het materiaal : wat, hoeveel, ... en worden mogelijke verbanden gelegd.

Fase 2 : oriëntering op het spel zelf :

De ervaring leert dat het lezen van de speluitleg in een handleiding vaak frustrerend is : sommige spelen lijken na lezing zeer moeilijk tot onspeelbaar; eenmaal men 'het' door heeft lijkt het dan weer zo gemakkelijk De beweging talige instructies omzetten in handelen en terug is een oefening waarbij denken en handelen betekenisvol met elkaar worden verbonden.

Het is dan ook een zinvolle denkactiviteit om stap voor stap de instructies door te nemen, te begrijpen en om te zetten in handelen. Ook kunnen instructies dan 'hertaald' worden op een degelijker manier. Op dit moment kan men al proberen te spelen en al spelende evalueren of de uitvoering of interpretatie van de instructies mogelijk is. Dat dit activiteiten zijn van een hogere orde spreekt voor zich.

Fase 3 : het spelen zelf :

Wanneer het spel 'begrepen' wordt en 'gegrepen' kan worden met taal start het volgende aspect : het spel wordt gespeeld. Hier hanteren we de lesstrategie van Feuerstein :

- we spelen het spel en ervaren bewust hoe we spelen;
- na enige tijd (afhankelijk van het spel) leggen we het spel stil en bespreken we welke strategie elke speler gevolgd heeft en zoeken we uit welke strategie(ën) de meest effectieve zijn;
- wat aan bod kan komen :
 - welke stappen kunnen worden doorlopen - plan
 - consequentieel denken : wat zijn de gevolgen van mijn (mogelijke) 'zet(ten)'
 - het werken met hypothesen : wat zou de andere kunnen doen en hoe kan ik daarop anticiperen of hoe kan ik daar gevolg aan geven
 - vooruit denken : enkele zetten vooruitdenken

- de andere verplichten tot een bepaalde zet in functie van de eigen winstkansen
- na het uitkiezen van de efficiëntste en effectiefste strategie wordt verder gespeeld

FASE 4 :

- consolideren : bevestigen of nog aanpassen van wat in de vorige fase als goede strategie werd gekozen;
- bridging – transfer maken : we gaan op zoek waar deze strategie in het dagelijks leven nog toepasbaar is

Tot slot nog even wijzen op de 'cognitieve kaart' : de kaart geeft de mogelijkheden aan om binnen het spel te variëren qua moeilijkheidsgraad.

De cognitieve kaart :

De cognitieve kaart omvat 7 parameters die kunnen gebruikt worden om een taak (hier het spel) te variëren in moeilijkheidsgraad. Doel is de taak beter te laten aansluiten bij het (naast hogere) ontwikkelingsniveau van het kind.

De parameters zijn :

- 1- de fase waarin de denkhandeling plaats vindt (input – verwerking – output)
- 2- de mentale operatie(s) – cognitieve functie – denkhandeling die nodig is
- 3- de inhoud van het materiaal (hier het concrete spel)
- 4- de modaliteit of verschijningsvorm : figuurlijk, numeriek, symbolisch, verbaal, plaatjes, ...
- 5- niveau van complexiteit : de kwantiteit en de kwaliteit (én de bekendheid) van de informatie-eenheden die nodig zijn om een denkactiviteit tot stand te brengen
- 6- niveau van abstractie
- 7- niveau van efficiëntie : snelheid en nauwkeurigheid, hoeveelheid energie die nodig is om de taak te volbrengen

Lijst van mogelijke spelen gerangschikt van jong naar ouder :
(spelen aan te passen naar spelregels)

Om alleen te spelen :

- Katamino – katamini
- pentomino
- sudoku – subdoku – superdoku – pentasudoku
- kakuro
- tipover
- rush-hour
- hide & seek (safari – piraten - ...)
- castle logix

- go getter
- tangram en tangramino

gezelschapsspelen :

- set
- blokus
- meander
- pentago en pentago XXL
- schaken + van De Bono : schaakspel voor drie
- dammen
- zenix – palam – elcanto – pylos – agora - gygès

abalone – ballast – quoridor – elcanto – yali -

spelen van het GIPF-project :

zertz – tamsk – dvonn – yinsh – tzaar – pünct

Interessante websites :

www.hetanderespeelgoed.com

www.anderspel.nl

www.denkspellen.nl

www.schoolmaterialen.com (doorklikken naar denkspelen)

www.999games.nl

Meer info

Jan Decuypere schreef samen met Pim Catry het boek "[Mindfulness voor kinderen](#)".

Een programma dat meer wil zijn dan alleen maar een programma : het bestaat uit verschillende meditatieoefeningen (op de dvd) en voedende verhalen. Tevens bevat het richtlijnen om zelf verder oefeningen te creëren, het bevat voorts ook een programma voor de begeleider, en een werkboek voor kinderen

Dit boek wordt momenteel gerecenseerd door één van onze medewerkers. De recensie verschijnt in één van de volgende nieuwsbrieven.

Emailadres : jan.decuypere@tele2allin.be