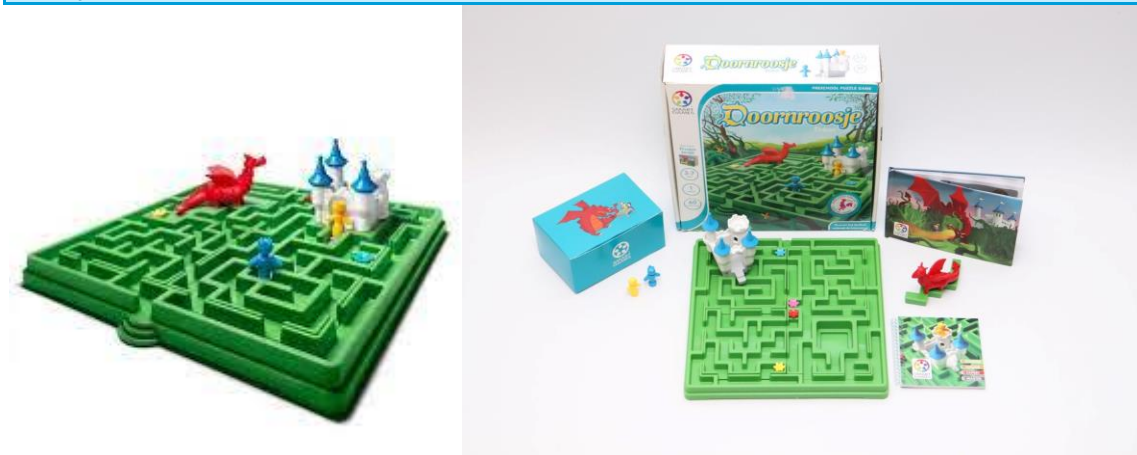


Smartgames Doornroosje

Korte omschrijving en doelgroep

Doornroosje is een spel geschikt voor kinderen van 3-7 jaar. Het spel bestaat uit 60 opdrachten (30 zonder en 30 met draak). In het thema van het sprookje moet de ridder de weg naar de prinses vinden in het doolhof. Het kan ook vanuit de prinses gespeeld worden. Dan zoekt ze de weg vanuit het kasteel naar de uitgang. Vanuit de draak gespeeld is het juist zo dat je alle toegangswegen naar het kasteel moet blokkeren.

Uiterlijk van het materiaal



Kosten van het materiaal

De kosten van het spel zijn rond de 30 euro.

Uitgever

[SmartGames: Puzzel fun voor de hele familie](#)

Aanschaf

Het materiaal is te koop in reguliere speelgoedwinkels en ook op diverse sites.

Theoretische verantwoording

Afhankelijk van vanuit welke rol je speelt is het de uitdaging om de prinses te vinden, de uitgang te vinden of om wegen te blokkeren in het doolhof. Om dit doel te bereiken wordt beroep gedaan op het visueel-ruimtelijke denkvermogen, omdat kinderen telkens vooruit moeten denken om de juiste stappen te kunnen zetten (Gardner, 1983). Daarnaast wordt ook het probleemoplossend vermogen in het spel gestimuleerd, doordat kinderen een probleem leren herkennen (niet de juiste route kunnen vinden in het doolhof) en oefenen met het oplossen van het probleem (SLO, 2020). Plannen maken, deze weer bijstellen wanneer nodig en volgehouden aandacht zijn nodig om het doel van het spel te bereiken. Daarmee doet het spel recht aan enkele executieve functies (SLO, 2020). Executieve functies omvatten diverse cognitieve vaardigheden die individuen in staat stellen om zich op een gecontroleerde, doelgerichte en flexibele manier te gedragen (Benzing et al., 2019). Het trainen van deze executieve vaardigheden is cruciaal voor de ontwikkeling van kinderen (Kennissrotonde, 2023)

Bevinding vanuit de POINT-werkplaats/praktijk

De handleiding is eenvoudig te begrijpen, eventueel kan je een instructievideo kijken op de website van smartgames.

Positief aan dit spel is dat het heel aantrekkelijk is voor alle kinderen. Het ziet er aantrekkelijk uit en het sluit aan bij de belevingswereld. De kinderen pakken het graag uit de kast en willen er graag mee aan de slag. Er staat op de doos dat het vanaf 3 jaar is, maar onze ervaring is dat dit alleen geldt voor de meerbegaafde kinderen. Andere kinderen hebben moeite met het voorbereiden van het bord. Zij missen waarschijnlijk nog een stukje ruimtelijk inzicht.

Voor meerbegaafde kinderen is het fijn dat er verschillende niveaus zijn om op te starten. Kinderen kunnen er zelfstandig mee aan de slag en zelf doorwerken, zonder veel extra begeleiding. Hierdoor is het makkelijk in te zetten.

Bronnen

- Benzing, V., Schmidt, M., Jäger, K., Egger, F., Conzelmann, A., & Roebbers, C. M. (2019). A classroom intervention to improve executive functions in late primary school children: Too 'old' for improvements? *British Journal of Educational Psychology*, 89(2), 225-238. <https://doi.org/10.1111/bjep.12232>
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: A Theory of Multiple Intelligences*. New York, Verenigde Staten: Basics
- Kennisrotonde. (2023). *Is het waar dat het spelen van gezelschapsspelletjes met basisschoolkinderen bijdraagt aan het versterken van inhibitie en cognitieve flexibiliteit?* (KR.1663)
- SLO. (2020). *Executieve functies: een handreiking*. <https://www.slo.nl/zoeken/@13017/executieve-functies-0/>
- SLO. (2020, april). *Probleemoplossend denken en handelen*. <https://www.slo.nl/thema/meer/21e-eeuwsevaardigheden/probleemoplossend/>