Vaardigheden die bij logische denkspellen voor 1 persoon aan bod komen

Omgaan met fouten maken	Wat doe je als je vastloopt? Geef je het op, begin je opnieuw, kijk je naar de oplossing, of ga je terug tot het punt waarop je voor het eerst twijfelde? Wat werkt het beste?
Responsinhibitie - Impulscontrole	Het komt voor dat kinderen een logisch denkspel voor 1 persoon te simpel vinden, omdat ze niet alle spelregels in acht nemen. Dus niet meteen in het wilde weg beginnen, maar eerst goed kijken naar het materiaal, de regels en het doel.
Emotieregulatie	Kun je het hoofd koel houden en naar de oplossing toe blijven werken, ook als het even lijkt alsof het nooit gaat lukken?
Taakinitiatie	Om de oplossing te vinden, zul je eerst een spel moeten kiezen, pakken, uitpakken en klaarzetten. Dan komt het erop aan om niet te gaan zitten kijken wat anderen aan het doen zijn, maar te beginnen aan het oplossen van het vraagstuk.
Organisatie	Vaak vind je de oplossing makkelijker als je geordend met je materiaal omgaat. Werk bijvoorbeeld systematisch alle stukken af bij het kijken welk stuk ergens past. Zorg dat de opdrachtkaartjes op volgorde liggen, zodat je makkelijk de volgende kunt vinden. Ten slotte moeten bij veel denkspellen voor 1 persoon de stukken precies op een bepaalde manier worden opgeruimd om het spel in de doos te laten passen, wat op zich al een nauwkeurig werkje is.
Werkgeheugen	Tijdens het spelen moet je natuurlijk in gedachten houden wat het doel van het spel is en wat de spelregels zijn. Als je vastloopt en een of meerdere stapjes teruggaat, is het handig als je nog weet van welke zetten je zeker was, en welke gebaseerd waren op een gok. Bovendien moet je bij sommige spellen in de gaten houden welke stukken je mag verplaatsen, en welke niet, omdat hun positie bij de voorgeschreven uitgangsopstelling hoort.
Planning - Prioritisering	Bij eenvoudige opgaven kun je vaak nog wel puur intuïtief handelen. Maar als het ingewikkelder wordt, is het handig om een bepaalde strategie aan te houden en van tevoren te bedenken hoe je het oplossen van het vraagstuk gaat aanpakken.
Volgehouden aandacht en doelgericht gedrag	Kun je lang genoeg doorspelen om een opdracht te maken die eigenlijk te makkelijk is? En hoe gaat dat bij een lastige opdracht?
Flexibiliteit	Soms denk je dat je goed bezig bent, maar blijk je er toch niet uit te komen. Dan zul je van het gekozen pad moeten afwijken en een nieuwe strategie moeten proberen.
Timemanagement	Als je de spellen in de klas een beetje kent, weet je ook hoe lang je ongeveer met een opdracht bezig zult zijn. Handig om rekening mee te houden als je bijvoorbeeld nog 10 minuten hebt om te spelen.
Metacognitie - Zelfmonitoring	Aan de hand van hoe een leerling met logische denkspellen voor 1 persoon omgaat, kun je als leerkracht ter sprake brengen welke aanpak de leerling kiest en met welk resultaat. Op die manier draag je bij aan zelfmonitoring door de leerling: hoe deed ik het, wat ging goed en wat kan ik beter anders doen? Misschien zijn er wel paralellen te trekken met het werken in de klas.

Vaardigheden die bij strategische denkspellen aan bod komen

Omgaan met fouten maken	Hoe reageer je als je zelf een fout maakt tijdens het spelen? En als een andere speler een fout maakt? Wat voor invloed heeft dit op het (plezier in het) spelen?
Responsinhibitie - Impulscontrole	Net als bij logische denkspellen voor 1 persoon is het belangrijk dat je niet meteen in het wilde weg begint, maar eerst goed kijkt naar het materiaal, de regels en het doel. Bovendien zul je nu op je beurt moeten wachten, ook al komt er nog zo'n briljante zet in je op. En dan zou het ook nog kunnen dat die zet niet meer kan tegen de tijd dat je aan de beurt bent.
Emotieregulatie	Winnen en verliezen kan hevige emoties met zich meebrengen, net als het zien van mogelijkheden of het blokkeren van mogelijkheden bij elkaar. Om het spel af te kunnen maken, zal iedereen die emoties in de hand moeten houden.
Taakinitiatie	Ook hier moet het spel natuurlijk wel eerst worden uitgekozen. Met meerdere spelers moet je het er ook nog eens over eens worden wat je gaat doen. Als alles klaarstaat en de regels en het doel duidelijk zijn, moet je niet gaan zitten kletsen, maar beginnen met spelen.
Organisatie	De spelers moeten nu samen geordend met het materiaal omgaan. Vaak moeten er stukken worden verdeeld, kaartjes op stapeltjes worden gelegd, etc. Hoe zorg je er samen voor dat je snel kunt beginnen en tijdens het spelen alles goed kunt vinden? Ook je eigen stukken of kaarten kun je zo overzichtelijk mogelijk ordenen.
Werkgeheugen	Tijdens het spelen moeten de spelers in gedachten houden wat het doel van het spel is en wat de spelregels zijn.
Planning - Prioritisering	Om een spel tegen een ander te winnen, kun je je plan uitstippelen. Ga je je bijvoorbeeld concentreren op je eigen weg naar het doel, of ga je vooral je tegenstander tegenwerken?
Volgehouden aandacht en doelgericht gedrag	Soms is een spel niet zo leuk als je eerst had gedacht. Of misschien loopt het niet zoals jij wilt. Maar het is voor de andere spelers niet leuk als je er zomaar mee stopt. Een potje waaraan je bent begonnen, moet je ook afmaken.
Flexibiliteit	Soms heb je een strategie gekozen, maar gooit een tegenstander roet in het eten. Dan zul je je plan moeten bijstellen.
Timemanagement	Als je de spellen in de klas een beetje kent, weet je ook hoe lang je er ongeveer mee bezig zult zijn. Handig om rekening mee te houden als je bijvoorbeeld nog 10 minuten hebt om te spelen.
Metacognitie - Zelfmonitoring	Aan de hand van hoe leerlingen met strategische denkspellen omgaan, kun je als leerkracht ter sprake brengen welke aanpak ze kiezen en met welk resultaat. En hoe gedragen ze zich ten opzichte van elkaar? Op die manier draag je bij aan zelfmonitoring door de leerlingen: hoe deed ik het, wat ging goed en wat kan beter?

Vaardigheden die bij coöperatieve spellen aan bod komen

Omgaan met fouten maken	Bij deze spellen werk je samen. Ook fouten maak je dus samen. Dat is minder bedreigend dan alleen de verantwoordelijkheid voor een foute zet dragen.
Responsinhibitie - Impulscontrole	Ook hier moet je natuurlijk niet zomaar beginnen, maar eerst vaststellen hoe het spel werkt. Daarna kun je niet zomaar zetten gaan doen, maar zul je vaak op je beurt moeten wachten en moeten overleggen met de andere spelers voordat je een zet doet.
Emotieregulatie	Kun jij je emoties bedwingen als jullie winnen of verliezen? En hoe gaat dat tijdens het overleggen met anderen?
Taakinitiatie	Ook hier moet het spel natuurlijk wel eerst worden uitgekozen. Met meerdere spelers moet je het er ook nog eens over eens worden wat je gaat doen. Als alles klaarstaat en de regels en het doel duidelijk zijn, moet je niet gaan zitten kletsen, maar beginnen met spelen.
Organisatie	De spelers moeten nu samen geordend met het materiaal omgaan. Vaak moeten er stukken worden verdeeld, kaartjes op stapeltjes worden gelegd etc. Hoe zorg je er samen voor dat je snel kunt beginnen en tijdens het spelen alles goed kunt vinden? Ook je eigen stukken of kaarten kun je zo overzichtelijk mogelijk ordenen.
Werkgeheugen	Tijdens het spelen moeten de spelers in gedachten houden wat het doel is, wie er aan de beurt is en wat de spelregels zijn.
Planning - Prioritisering	Om goed samen te kunnen werken, is het handig als de spelers samen een plan maken. Als je zelf een goed plan in je hoofd hebt, moet je dat dus ook onder woorden kunnen brengen en overbrengen op de andere spelers, met argumenten waarom je het zo zou willen doen. Afhankelijk van de complexiteit moet er misschien ook een taakverdeling worden gemaakt.
Volgehouden aandacht en doelgericht gedrag	Soms is een spel niet zo leuk als je eerst had gedacht. Of misschien loopt het niet zoals jij wilt. Maar het is voor de andere spelers niet leuk als je er zomaar mee stopt. Een potje waaraan je bent begonnen, moet je ook afmaken.
Flexibiliteit	Als je met elkaar samenwerkt, zul je soms ook een idee van een ander moeten uitvoeren, terwijl je misschien zelf een heel andere aanpak in je hoofd had.
Timemanagement	Als je de spellen in de klas een beetje kent, weet je ook hoe lang je er ongeveer mee bezig zult zijn. Handig om rekening mee te houden als je bijvoorbeeld nog 10 minuten hebt om te spelen.
Metacognitie - Zelfmonitoring	Aan de hand van hoe leerlingen met coöperatieve denkspellen omgaan, kun je als leerkracht ter sprake brengen welke aanpak ze kiezen en met welk resultaat. En hoe gedragen ze zich ten opzichte van elkaar? Op die manier draag je bij aan zelfmonitoring door de leerlingen: hoe deed ik het, wat ging goed en wat kan beter?