

Registratieblad Smartgames

Naam:..... Spel:.....

Zet onder iedere kleur het cijfer van de challenges die je gespeeld hebt, of zet een kruisje. Je begint bij 1, en slaat geen challenges over. Succes!

Registratieblad Smartgames/Uitleg

Smartgames hebben standaard dezelfde indeling van de challenges:



Niet ieder spel heeft echter evenveel challenges per niveau. Daarom is het registratieblad leeggelaten van cijfers.

Laat de kinderen onder de kleur van het niveau waarin ze werken het cijfer van de challenge zetten. Wanneer ze nog geen cijfers kunnen schrijven, laat je ze een kruisje zetten. Ieder vakje staat voor 1 level.

Aanbevelingen

1. Je kunt Smartgames prima inzetten om executieve functies te versterken. Het is daarom slim om de kinderen meerdere levels achter elkaar te laten spelen. Hoeveel kun je per situatie afspreken.
2. Spreek ook met de kinderen af hoe vaak je een challenge van ze wil zien. Ze mogen die dan maken waar jij bij bent.
3. Wordt het moeilijk voor ze? Mooi! Wanneer iets moeilijk wordt, begint het leren. Let er wel op dat het geen frustratieniveau oplevert; een kleine hint vragen aan een klasgenoot of aan jou levert op de lange termijn veel meer op dan gewoon door laten ploeteren.
4. Smartgames zijn in principe voor 1 persoon, maar echter prima met 2 kinderen tegelijk te spelen. Laat ze bijvoorbeeld om de beurt een actie doen.

Veel speelplezier toegewenst!