



executieve functies

spel

De vaardigheden die nodig zijn voor het verrichten van bewust, opzettelijk en doelgericht gedrag om informatie te verwerken, sociale relaties te onderhouden en aan zelfverbetering te doen.

Verzamel de 5 auto-onderdelen.

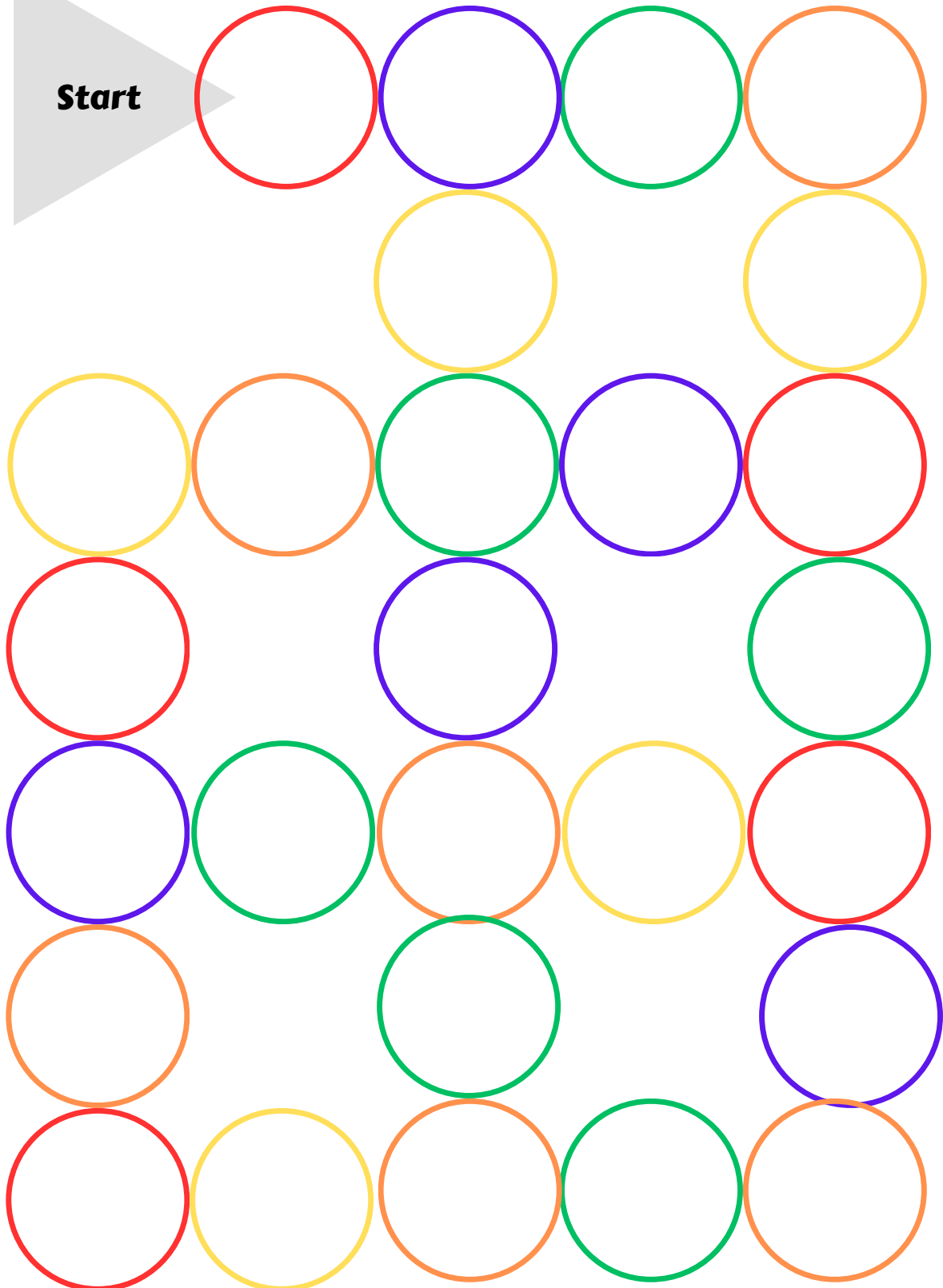
Gooi met de dobbelsteen en ga het aantal ogen vooruit. Neem een kaart met dezelfde kleur als het vak waarop je eindigde en voer de opdracht uit.

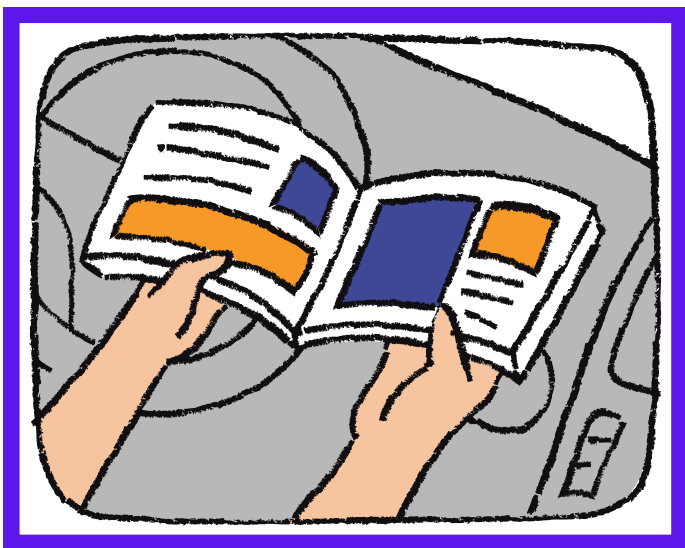
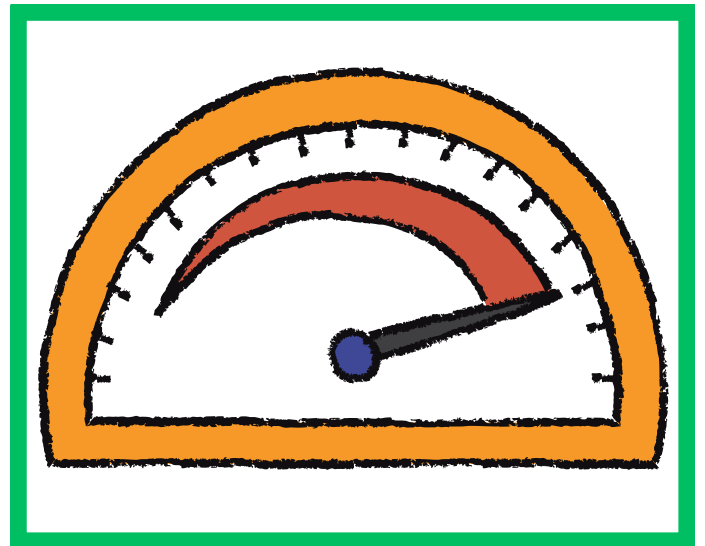
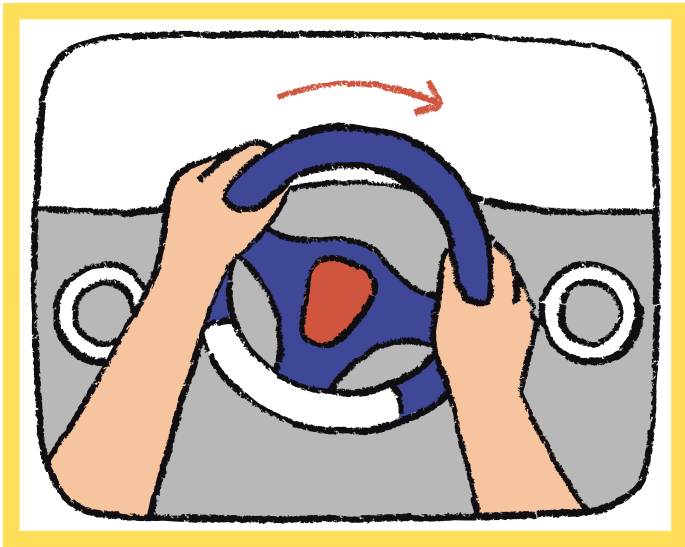
Is de opdracht gelukt, dan neem je het onderdeel van de auto in dezelfde kleur. Had je het onderdeel al, dan mag je het houden.

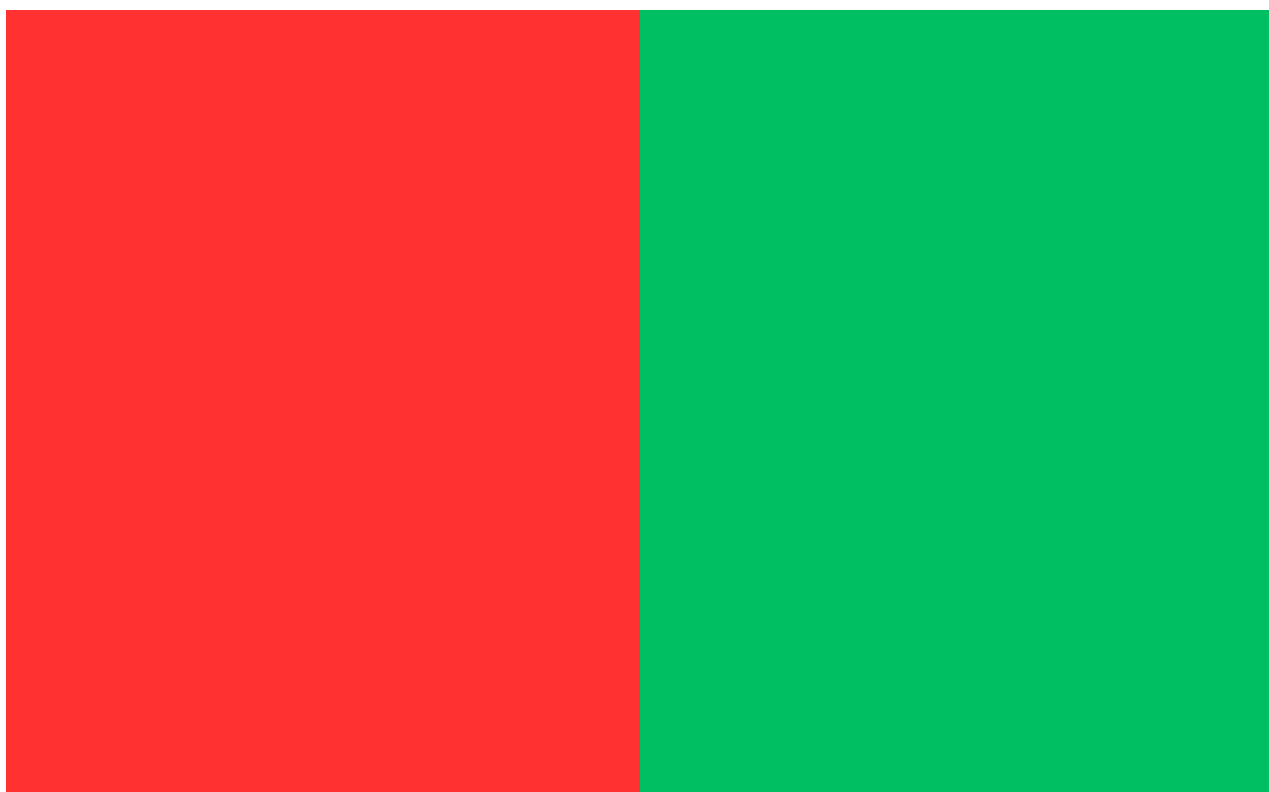
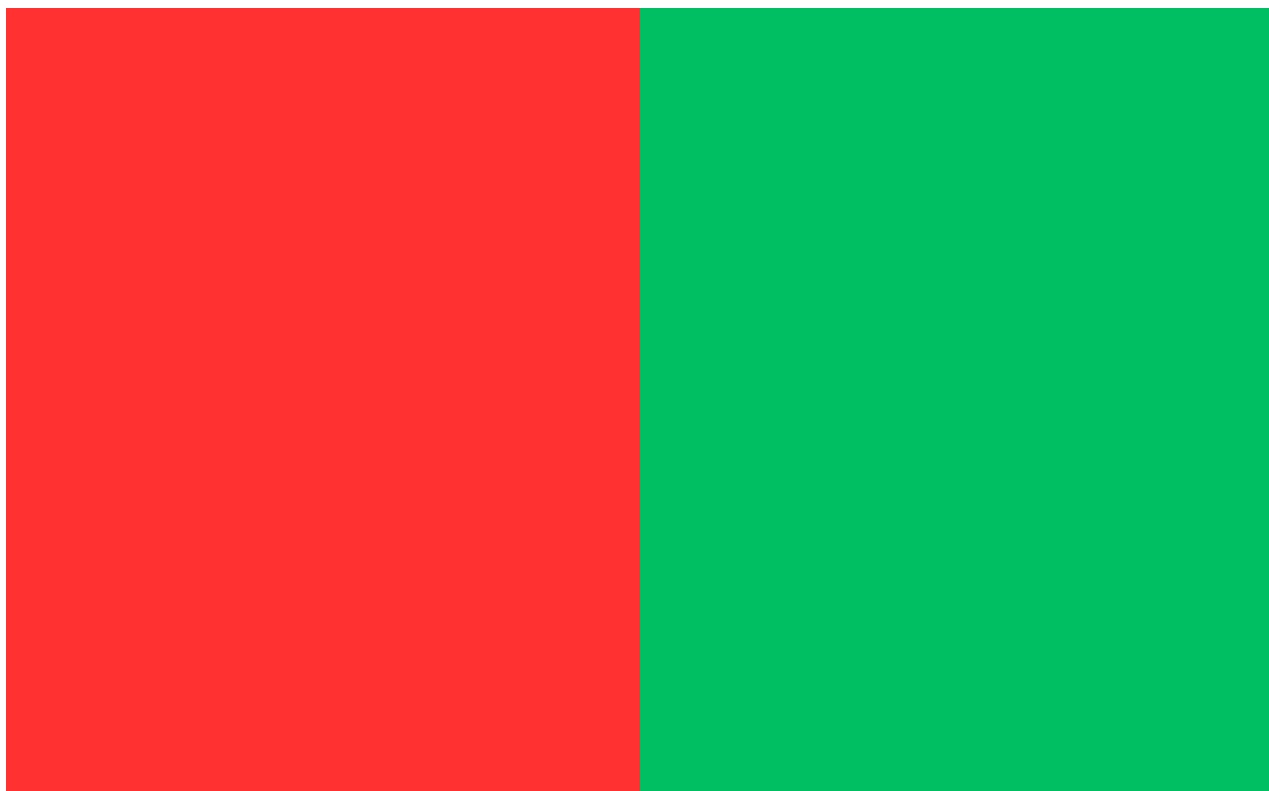
Is de opdracht niet gelukt, dan mag je het onderdeel niet nemen. Had je het onderdeel al, dan moet je het terug afgeven.

Probeer als eerste de 5 auto-onderdelen te verzamelen.

Start





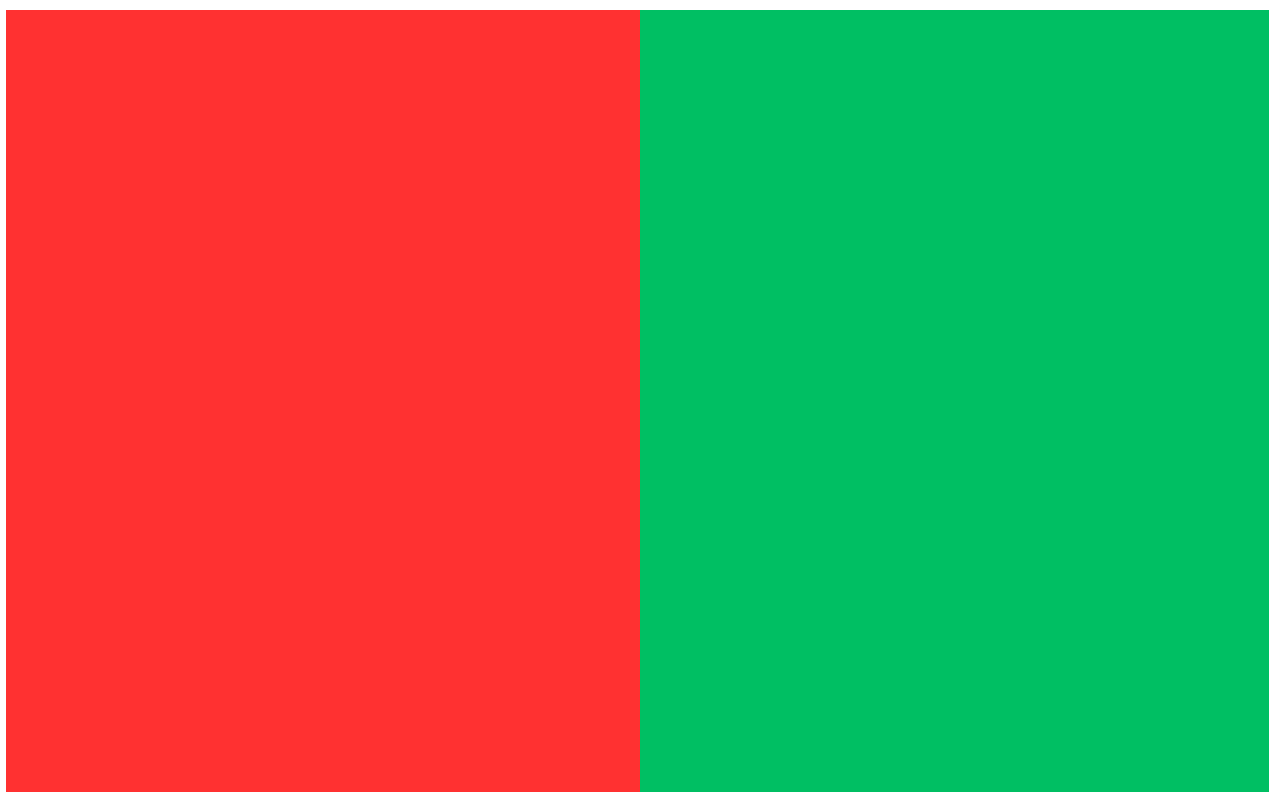
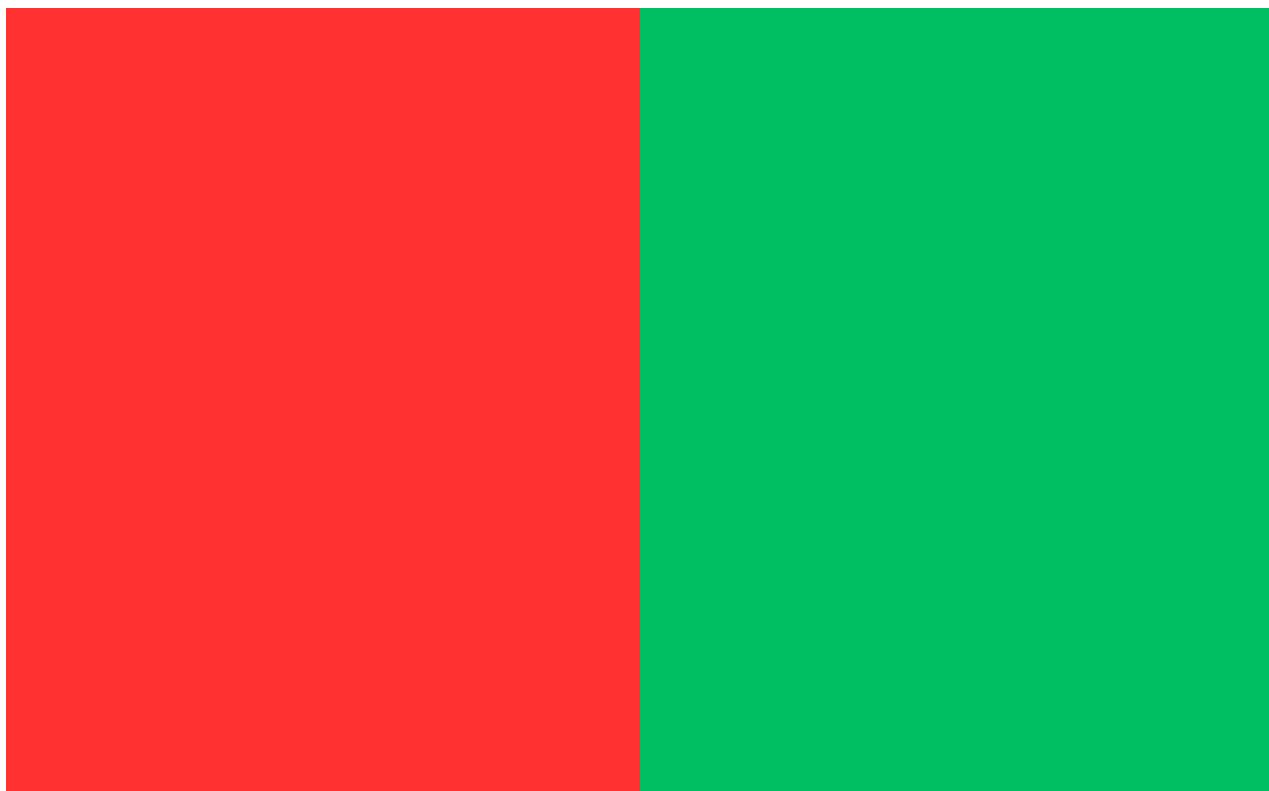


**Jouw
medespelers
tonen om de
beurt een
emotie met hun
gezicht. Jij doet
hen telkens na
zonder te
lachen.**

**Vertel 1 minuut
lang over jouw
droomvakantie
zonder 'euhm'
te zeggen.**

**Kun jij de
emoties bij
het juiste
gezicht
leggen? Je
hebt 2
minuten.**

**Neem de kaartjes
met lijnen op. Je zegt
telkens het
omgekeerde van
hoe de lijn eruit ziet.
Bijvoorbeeld je ziet
een rechte lijn en je
zegt krom.**

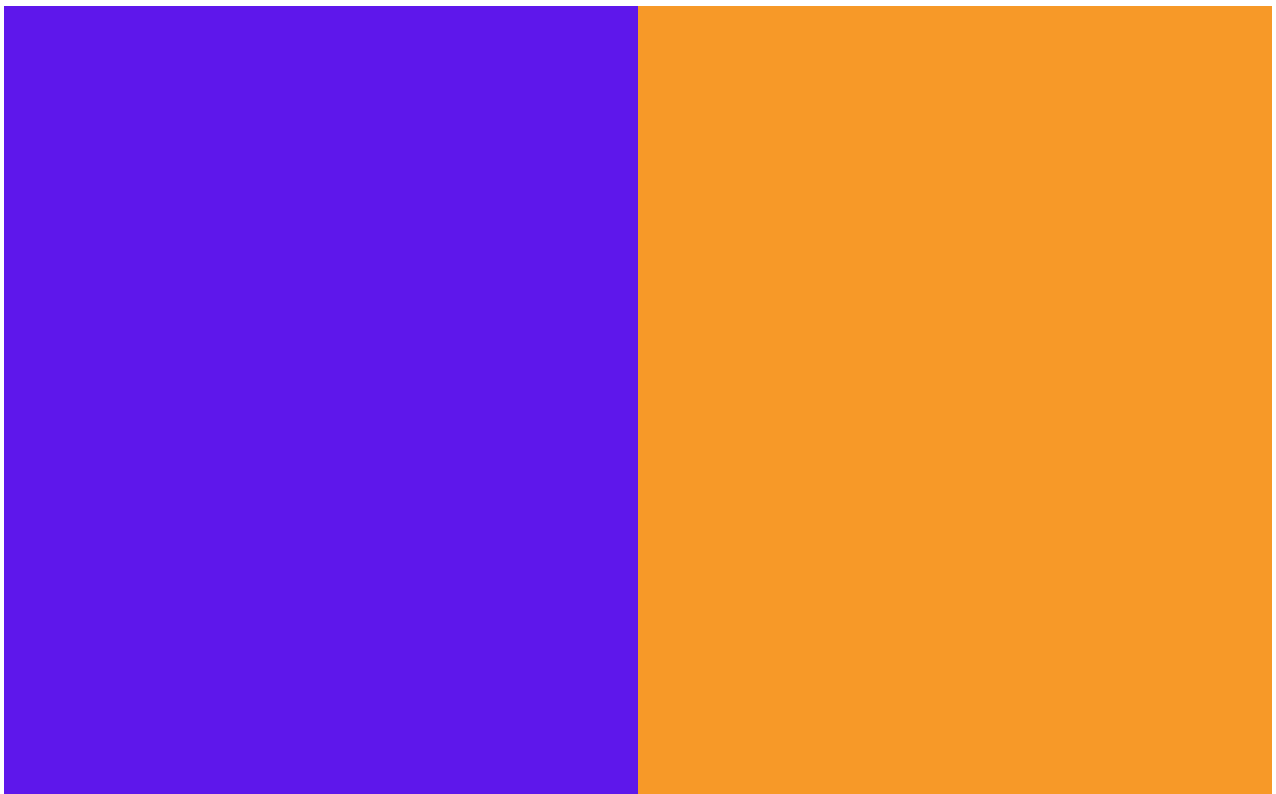


**Leer jouw
medespelers
een handshake
van 3 gebaren.
Je hebt 2
minuten.**

**Zeg de kleuren van
de woorden. Als er
geel staat in
blauwe letters zeg
je blauw en lees je
niet geel.**

**Geef aan iedereen in
jouw groep een
positief compliment
met een voorbeeld.
Bijvoorbeeld *Ella is
lief want* ze hielp mij
vanmorgen met mijn
boekentas.**

**Je neemt de kaartjes
met een vetgedrukt
woord. Dat woord
moet je uitleggen
zodat je medespelers
het kunnen raden. Je
mag niet de kleine
woorden gebruiken
die onder het
vetgedrukte woord
staan.**

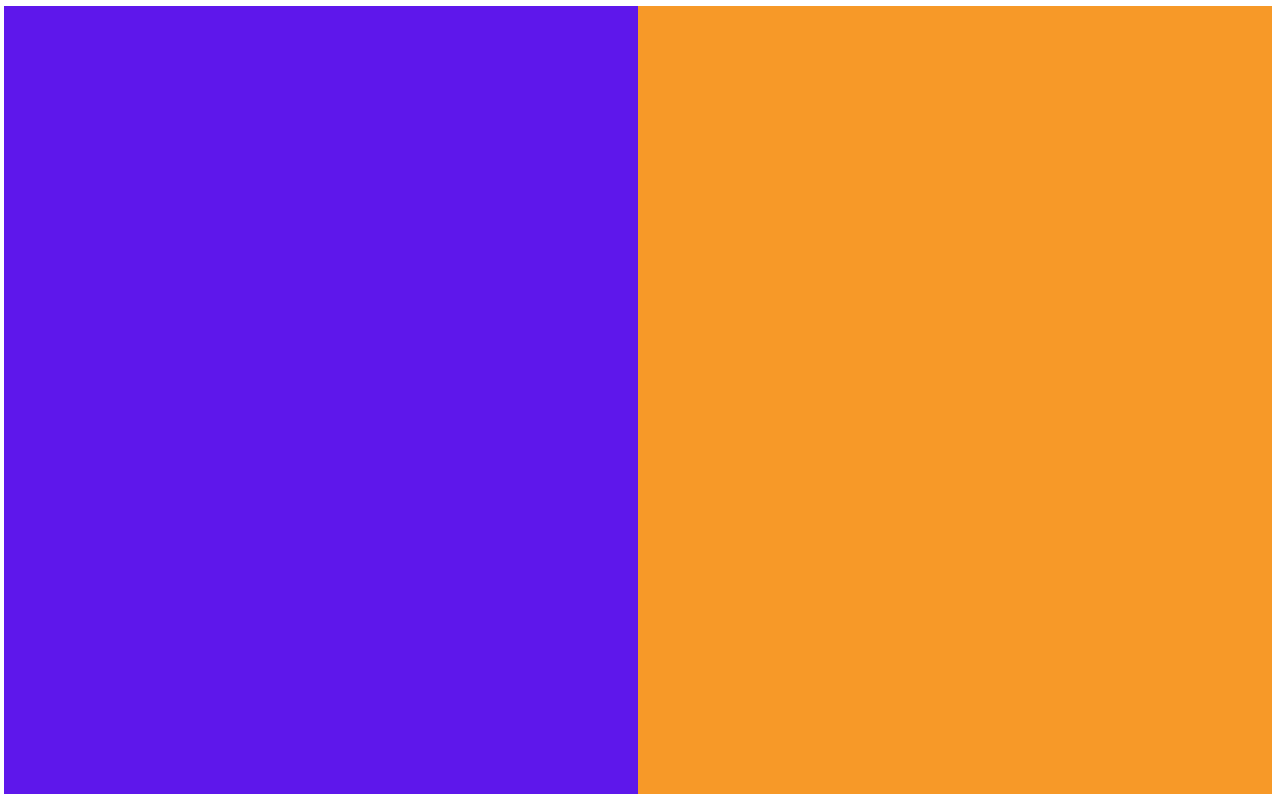


**Tel tot 40, maar
telkens als je een
getal zegt dat een
product is van de
tafel van 5 moet je
'juf' zeggen.
Bijvoorbeeld 1, 2, 3,
4, juf, 6 ...**

**Lukt het jou
om in 1 minuut
uit het doolhof
te geraken? Je
mag maar 2
keer missen.**

**Een leerling zal
een lange som
zeggen voor jou.
Het is aan jou om
de uitkomst
hardop te zeggen.
bv. $1 + 3 - 2 + 8 = ?$**

**Lukt het jou om
de bak met
materiaal in 1
minuut te
organiseren?**



1 leerling schrijft een cijferrij op van 5 cijfers. Hij toont deze 15 seconden aan jou. Daarna verbergt hij de cijferrij en moet jij hem opzeggen.

Zeg hoe iemand stap per stap zich moet klaarmaken voor de wiskundeles. Lukt het hem zodat hij maar 1 keer zijn bank moet opendoen?

Kun jij de memorie oplossen in 1 minuut?

Daag een tegenspeler uit voor een spel OXO. Kan jij van hem winnen? Je speelt op een raster van 3 hokjes op 3 hokjes.



**Zeg een tafel op.
Je mag enkel de
uitkomst zeggen,
de bewerking
doe je in je
hoofd.
Bijvoorbeeld 7,
14, 21 ...**

**Je zegt per
maand waar je
op vakantie gaat.
De beginletter
van de maand is
de beginletter
van de plek waar
je op vakantie
gaat.
Bijvoorbeeld
januari ga ik
naar Japan,
februari ga ik
naar Frankrijk ...**

**Jouw
medespelers
geven elk 1
woord. Met deze
woorden maak je
een kort verhaal.
Zorg dat je alle
woorden zeker 1
keer gebruikt.**

**Je zegt een zin. Een andere
speler zegt een tweede zin.
Daarna zeg jij terug een zin.
Opnieuw zegt een
medespeler een zin. Zorg dat
de zinnen een mooi verhaal
vormen. Je mag niet langer
dan 10 seconden wachten
om een nieuwe zin te
zeggen. Lukt het je om een
verhaal te maken van 10
zinnen in totaal?**

memorie:



bang



verdrietig



vermoeid



geschrokken



boos



kalm



bezorgd



verlegen



trots



bang



verdrietig



vermoeid



geschrokken



boos



kalm



bezorgd

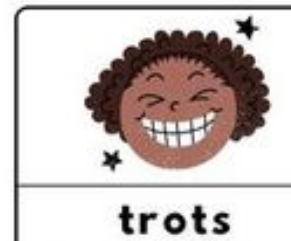
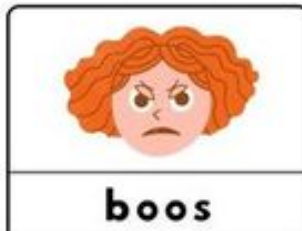
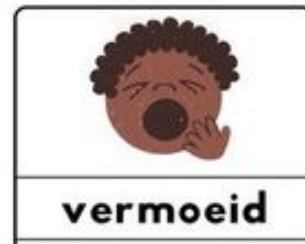


verlegen



trots

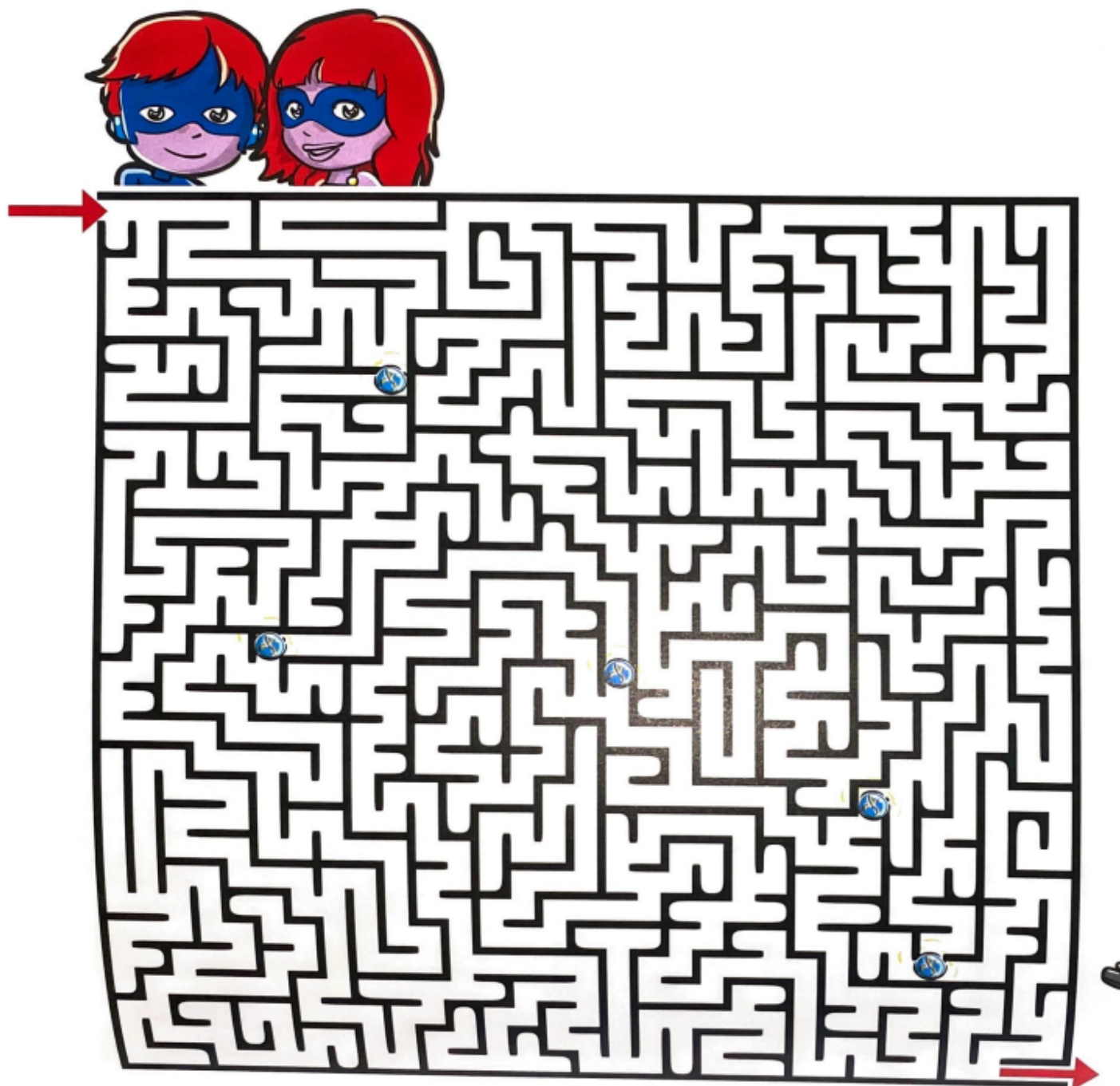
Zoek je vriendje:



Zeg de letterkleur:

GEEL BLAUW ORANJE
ZWART ROOD GROEN
PAARS GEEL ROOD
ORANJE GROEN ZWART
BLAUW ROOD PAARS
GROEN BLAUW ORANJE

Doolhof:



Verboden woord:



Beweegkaarten:



Brain-kietel



Brain-turen



Brrrrreïn-koud

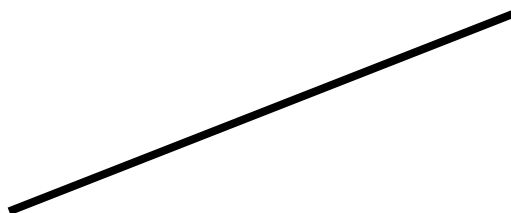
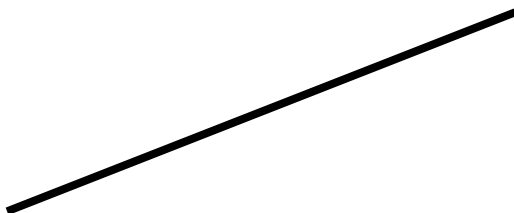
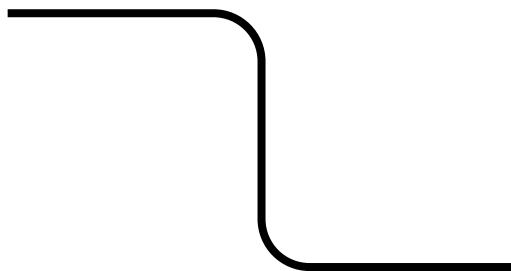
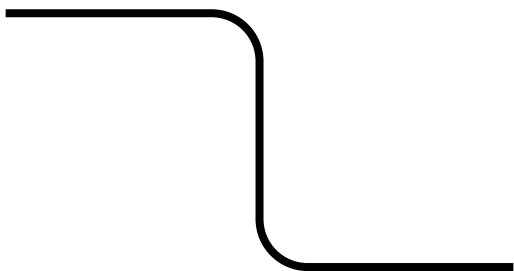


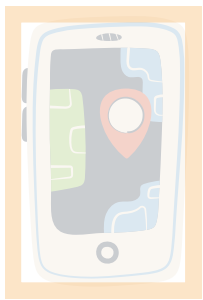
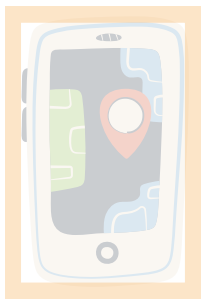
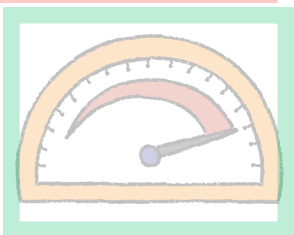
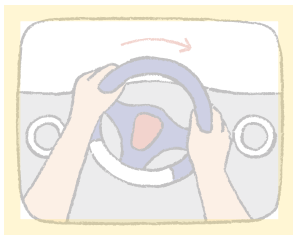
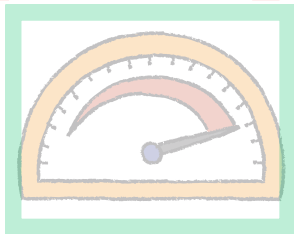
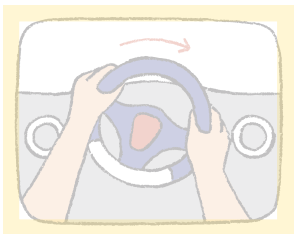
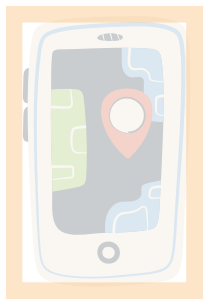
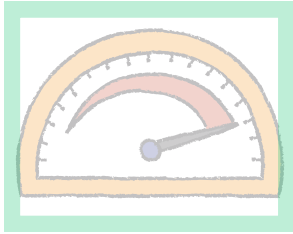
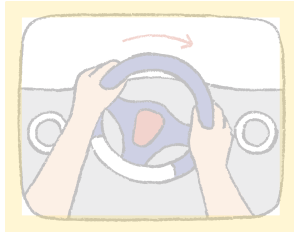
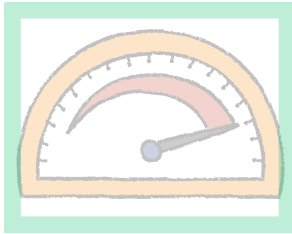
Brain-kick



Brain-swish

Lijnkaarten:





Verzamel de 5 auto-onderdelen. (infofiche)

Organisatie:

De leerlingen zijn verdeeld in groepen van 4 of 5 leerlingen. Ze krijgen elk een spelbord, een dobbelsteen en kiezen uit hun bank een voorwerp dat kan dienen als pion. Naast het spelbord krijgen de leerlingen de ondersteunende materialen die gebruikt worden tijdens de opdrachten van het spel.

Materiaal:

- spelbord van de executieve functies
- dobbelsteen
- verzamelkaart van de executieve functies
- verzamelfiches van de executieve functies
- opdrachtkaarten om de executieve functies te stimuleren
- begeleidende materialen
 - memorie
 - zoek je vriendje
 - zeg het kleur
 - doolhof
 - bak met rommel
 - verboden woord
 - lijnkaartjes
 - beweegkaarten

Spelverloop:

Gooi met de dobbelsteen en ga het aantal ogen vooruit. Neem een kaart met dezelfde kleur als het vak waarop je eindigde en voer de opdracht uit.

- Is de opdracht gelukt, dan neem je het onderdeel van de auto in dezelfde kleur. Had je het onderdeel al, dan mag je het houden.
- Is de opdracht niet gelukt, dan mag je het onderdeel niet nemen. Had je het onderdeel al, dan moet je het terug afgeven.

Probeer als eerste de 5 auto-onderdelen te verzamelen.

Begeleidende vragen:

- Hoe verlopen de opdrachten van deze executieve functie bij jou?
- Wat kun je daaruit concluderen?
- Hoe zou je eraan kunnen werken?
- Hoe ervaar je deze oefeningen?
- Hoe zit het met je emotieregulatie?
- Belemmert deze niet jouw andere executieve functies?