

WIEF SPELLETJES VOOR THUIS

Door middel van de metafoor van (het besturen van) de boot laten wij zien hoe de verschillende executieve functies werken bij kinderen.

Hierover is meer informatie te vinden op de site (www.zienindeklas.nl > downloads). Het is belangrijk om te weten dat de executieve functies elkaar sterk beïnvloeden en goed met elkaar moeten samenwerken om tot het beste resultaat te komen. Bijna nooit wordt er een beroep gedaan op slechts een functie. Dit geldt ook voor de volgende spelletjes. Het blijft belangrijk om gericht te kijken naar de executieve functie die erbij beschreven is of waar het kind mee wil oefenen.

Wat is Inhibitie?

Inhibitie kan gezien worden als een *anker*, waarbij het anker symbool staat voor de rem op het gedrag.

Hulpzin voor het kind: Gooi je anker uit!

De volgende spelletjes geven kinderen de kans om te oefenen om de eerste reactie even te onderdrukken:

Eerste boomgaard	(van 2 tot 6 jaar)
Halli galli junior editie	(vanaf 4 jaar)
Twister	(vanaf 4 jaar)
Domino bouwset	(vanaf 4 jaar)
Halli galli	(vanaf 6 jaar)
Vlotte geesten	(vanaf 6 jaar)
SET	(vanaf 6 jaar)
Betrapt en gesnapt	(vanaf 6 jaar)
Varkentjes wassen	(vanaf 6 jaar)
Speed cups	(vanaf 6 jaar)
Ubongo	(vanaf 6 jaar)
Kakkerlakken salade	(vanaf 6 jaar)
Piloten zonder vrees	(vanaf 6 jaar)



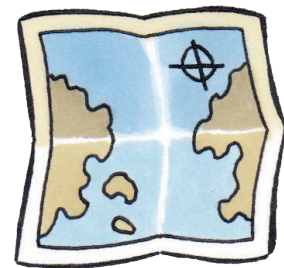
Wat is Werkgeheugen?

Het Werkgeheugen zien wij als een landkaart. De landkaart helpt je informatie (zoals een uitgestippelde route en bijzonderheden voor deze reis) in je geheugen vast te houden en waar nodig te bewerken.

Hulpzin voor het kind: Zet het op je landkaart!

De volgende spelletjes geven kinderen de kans om te oefenen met het werkgeheugen:

Eendjesdans	(van 3 tot 6 jaar)
Jakkiebak! kippenkak	(vanaf 4 jaar)
Memory	(vanaf 4 jaar)
Kwartet	(vanaf 4 jaar)
Nacht van de magische schimmen	(vanaf 4 jaar)
Boomhut-party	(vanaf 6 jaar)
Wie is het	(vanaf 6 jaar)
Woeste mouterij	(vanaf 7 jaar)
Wat ben ik	(vanaf 7 jaar)
Zeeslag	(vanaf 7 jaar)



Wat is Planning en organisatie?

Dit zijn de vaardigheden die je helpen een plan te maken en deze ook daadwerkelijk uit te voeren. Wij illustreren dit aan de hand van een kompas.



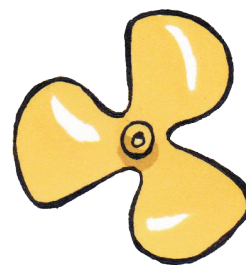
Hulpzin voor het kind: Vaar op je kompas!

De volgende spelletjes geven kinderen de kans om te oefenen met planning en organisatie:

Kleurentorentjes	(van 3 tot 8 jaar)
Halli galli junior editie	(vanaf 4 jaar)
Skip-bo junior	(vanaf 4 jaar)
4 op 'n rij	(vanaf 4 jaar)
Toren van Pisa	(vanaf 4 jaar)
Domino bouwset	(vanaf 4 jaar)
Monopoly junior	(vanaf 5 jaar)
Halli galli	(vanaf 6 jaar)
Speed cups	(vanaf 6 jaar)
Rummikub	(vanaf 6 jaar)
Jenga	(vanaf 6 jaar)
Schaken	(vanaf 6 jaar)
Dammen	(vanaf 6 jaar)
Betoverd doolhof	(vanaf 7 jaar)
Skip-bo	(vanaf 7 jaar)
Zeeslag	(vanaf 7 jaar)
Qwixx	(vanaf 8 jaar)
Monopoly	(vanaf 8 jaar)

Wat is Taakinitiatie?

Taakinitiatie is het op tijd en op een efficiënte manier aan een taak beginnen, wat wij uitleggen aan de hand van een schroef van een boot die de aandrijving verzorgt.



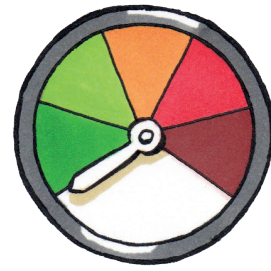
Hulpzin voor het kind: Geef die schroef een zwengel!

De volgende spelletjes geven kinderen de kans om te oefenen met de taakinitiatie:

Halli galli junior editie	(vanaf 4 jaar)
Skip-bo junior	(vanaf 4 jaar)
Twister	(vanaf 4 jaar)
Halli galli	(vanaf 6 jaar)
Speed cups	(vanaf 6 jaar)
Betrapt en gesnapt	(vanaf 6 jaar)
Skip-bo	(vanaf 7 jaar)

Wat is Emotieregulatie?

Dit zien wij als de toerenteller op een boot. bij een te hoog toerental ontstaat er schade, bij een te laag toerental slaat de motor af. Zo is het ook met emoties.



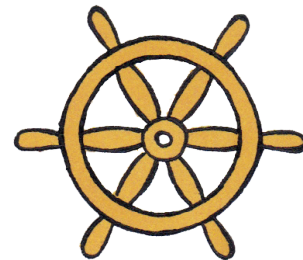
Hulpzin voor het kind: Let op je toerenteller!

De volgende spelletjes geven kinderen de kans om met het reguleren van emoties te oefenen:

Mens erger je niet	(vanaf 4 jaar)
4 op 'n rij	(vanaf 4 jaar)
Snuffie hup	(vanaf 4 jaar)
Toren van pisa	(vanaf 4 jaar)
Jakkiebak! kippenkak	(vanaf 4 jaar)
Domino bouwset	(vanaf 4 jaar)
Levensweg junior	(vanaf 5 jaar)
Monopoly junior	(vanaf 5 jaar)
Dokter bibber	(vanaf 6 jaar)
Ganzenborden	(vanaf 6 jaar)
Ik hou van Holland verjaardagsspel	(vanaf 6 jaar met aangepaste vragen)
UNO	(vanaf 7 jaar)
Valse motten	(vanaf 7 jaar)
Zeeslag	(vanaf 7 jaar)
Pesten met kaarten	(vanaf 8 jaar)
Levensweg	(vanaf 8 jaar)
Monopoly	(vanaf 8 jaar)
Koehandel	(vanaf 10 jaar)

Wat is Flexibiliteit?

Wij illustreren dit aan de hand van het roer van de boot. Alle meters in de cockpit van de boot geven voortdurend nieuwe informatie tijdens het varen. Bij veranderingen op je route moet je je koers kunnen aanpassen en kunnen schakelen van het een naar het ander.



Hulpzin voor het kind: Gooi je roer om!

De volgende spelletjes geven kinderen de mogelijkheid te oefenen met flexibel schakelen:

Mens erger je niet	(vanaf 4 jaar)
Skip-bo junior	(vanaf 4 jaar)
4 op 'n rij	(vanaf 4 jaar)
Levensweg junior	(vanaf 5 jaar)
SET	(vanaf 6 jaar)
Vlotte geesten	(vanaf 6 jaar)
Wie is het	(vanaf 6 jaar)
Ubongo	(vanaf 6 jaar)
Skip-bo	(vanaf 7 jaar)
Levensweg	(vanaf 8 jaar)
Pim Pam Pet	(vanaf 8 jaar)
koehandel	(vanaf 10 jaar)

Wat is Metacognitie?

Metacognitie helpt je te reflecteren op je eigen handelen en de situatie waarin je je bevindt. Wij illustreren dit aan de hand van de kapiteinspet.



Hulpzin voor het kind: Zet je (kapiteins) pet op!

De volgende spelletjes geven kinderen de kans om te oefenen met reflecteren en aanpassingen doen bij herhaald spelen:

Schaken	(vanaf 6 jaar)
Weerwolven	(vanaf 8 jaar)
Cluedo	(vanaf 8 jaar)
Stratego	(vanaf 8 jaar)
Ticket to ride	(vanaf 8 jaar)
Scotland yard	(vanaf 10 jaar)