

DE EXECUTIEVE FUNCTIES KAARTEN



INHIBITIE (IMPULSBEHEERSING)

STANDBEELDSPEL

Zet muziek aan om te dansen. Zodra de muziek stopt, blijven de kinderen in hun houding staan als een standbeeld.



INHIBITIE (IMPULSBEHEERSING)

FLUISTEROPDRACHT

Geef een groepsopdracht in een fluisterstem. De kinderen mogen pas starten als je 'klaar voor de start!' roept.



WERKGEHEUGEN

BOUW EN ONTHOUD

Bouw een constructie met blokken (bijvoorbeeld rood-blauw-geel) laat de constructie kort zien en bedek deze dan. De kinderen proberen de constructie in de juiste volgorde na te bouwen op een andere tafel.



WERKGEHEUGEN

RAAD DE PLEK

Leg drie tot vijf voorwerpen in een rij. Bedek de voorwerpen en verwissel de positie van twee. De kinderen raden welke voorwerpen zijn gewisseld en leggen ze weer op de oorspronkelijke plek.



COGNITIEVE FLEXIBILITEIT

HET STAPPENPLAN

Voor een eenvoudige knutselopdracht (bijvoorbeeld een rups knutselen) bespreek je vooraf de stappen: 'Wat hebben we eerst nodig?' De wc-rol. 'Wat dan?' Groene verf. 'Hoe lang moet het drogen?' Laat de kinderen bedenken welke stappen ze moeten doorlopen en visualiseer dit op papier.



COGNITIEVE FLEXIBILITEIT

TEKENPLAN

Geef de kinderen een A4-vel en vraag hen eerst om met de potloodpunt zachtjes te schetsen waar ze gaan tekenen (organisatie) voordat ze echt gaan tekenen.



PLANNING & ORGANISATIE

OPRUIM VOLGORDE

Geef een opruiminstructie: 'Ruim eerst het Duplo op, daarna de puzzels en als laatste de verkleedkleden.'



PLANNING & ORGANISATIE

TASSEN ORGANISATIE

Voordat we naar huis gaan, controleren we (met een checklist) of alles in de tas zit: lunchdoos, drinkbeker, tekening.



DOELGERICHT GEDRAG

HOEKENDOEL

Laat de kinderen een doel uitspreken voordat ze gaan spelen. Bijvoorbeeld: 'Ik ga een heel hoog kasteel bouwen.' Laat ze het plan ook tekenen. Evalueer na afloop: 'Heb je je doel bereikt?'

Wat ging er goed?
Wat maakte het moeilijk?'



DOELGERICHT GEDRAG

DE TOREN

Geef de opdracht om een toren te bouwen met onhandige materialen, bijvoorbeeld satéprikkers en klei. Als het niet lukt of wanneer de toren omvalt, help je de kinderen om één minuut te stoppen en een diepe zucht te nemen voordat ze het

opnieuw proberen.



EMOTIEREGULATIE

DE GEVOELSTHERMOMETER

Gebruik een plaatje van een thermometer. Laat de kinderen aanwijzen hoe boos/blij/verdrietig ze zijn en bespreek wat hen kan helpen.



EMOTIEREGULATIE

DE EMOTIEDANS

Speel muziek. Als de muziek snel is, dansen de kinderen boos. Als de muziek langzaam en zacht is, dansen ze blij en kalm.



METACOGNITIE

HELP DE LEERKRACHT

Vraag de kinderen om jou te helpen herinneren aan een routine, bijvoorbeeld het drinkmoment. 'Welke stappen moeten we nu nemen?'



METACOGNITIE

DUIM OMHOOG, DUIM OMLAAG

Vraag na een nieuwe opdracht: 'Is dit iets wat je makkelijk vond (duim omhoog) of nog moeilijk (duim omlaag)?' Bespreek waarom.

