# EXECUTIEVE FUNCTIES

activiteitenbundel

Juf Isis

# EEN WOORDJE UITLEG

In deze bundel vindt u verschillende spelletjes die u kan inzetten om de executieve functies van kinderen te versterken.

Graag meer info over executieve functies?
Dan is het boek ‘Groeien in executieve functies, hoe? zo!’ van Catherine Malfait een aanrader.

Gaat u met deze bundel aan de slag?
Tag me dan zeker op Instagram en Facebook!

Veel plezier!

**instagram: juf_isis**
**website: www.jufisis.be**

# ACTIVITEIT 1

## twee vingers, twee taken

### Dit heb je nodig:

- Opdrachtenblad (lamineer voor langdurig gebruik)

### Zo werkt het:

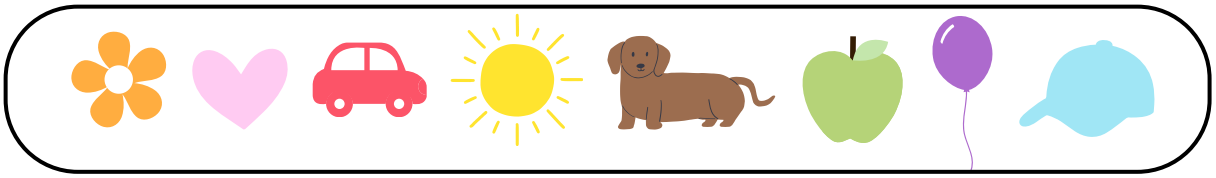
De leerling start bij het eerste pictogram in de opdrachtenrij. Met de linker- en rechterwijsvinger wijst hij/zij tegelijk de kleur en de schaduw aan die bij dit pictogram horen. Is dat juist? Dan gaat de leerling verder naar het volgende pictogram in de rij. Zo gaat het spel verder totdat alle pictogrammen zijn aangeduid.

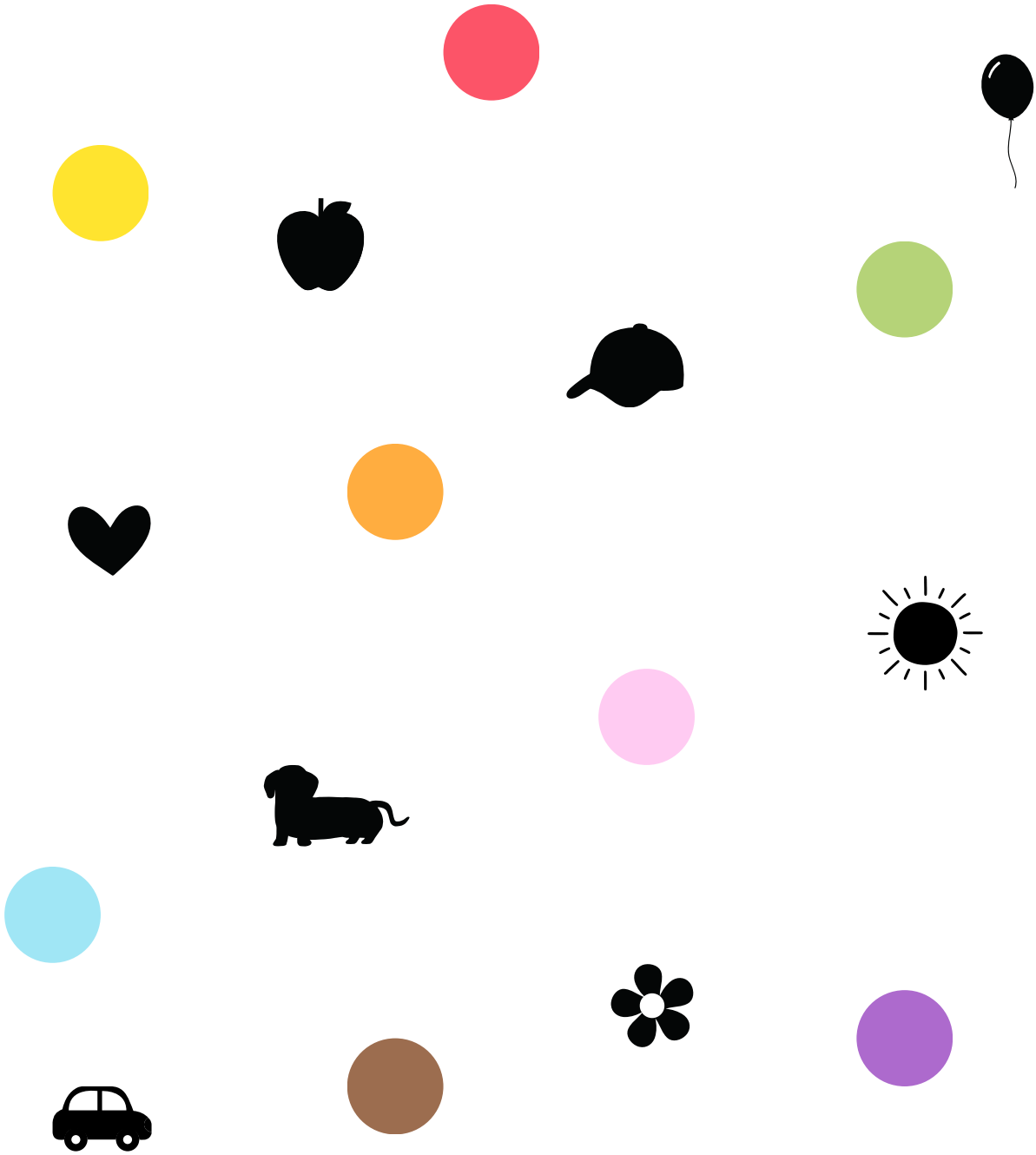
### Variatie:

- Laat de leerling dit uitvoeren tegen de tijd.
- Laat de linkerwijsvinger enkel gebruiken voor de kleur en de rechterwijsvinger voor de schaduw (of omgekeerd).

# Twee vingers, twee taken

Wijs met je linker- en rechterwijsvinger tegelijk de kleur en de schaduw aan die bij het pictogram horen.





# ACTIVITEIT 2

## gekleurde vierkanten

### Dit heb je nodig:

- Opdrachtenblad (lamineer voor langdurig gebruik)
- Kopieerblad met vierkanten (uitknippen en lamineren voor langdurig gebruik)

### Zo werkt het:

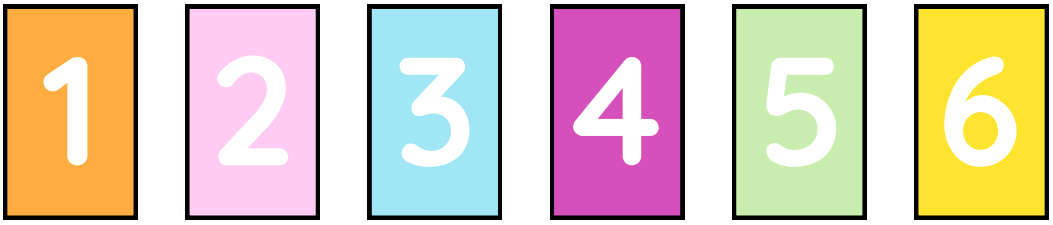
De leerling bekijkt aandachtig de kleuren van de cijfers.
Vervolgens plaatst hij of zij de gekleurde vierkanten in de juiste hokjes, zodat de kleuren overeenkomen met de kleur van het cijfer, zoals in het voorbeeld.
Soms moeten de vierkanten gedraaid worden om precies te passen.

### Variatie:

- Laat de leerling dit uitvoeren tegen de tijd.

# Gekleurde vierkanten

Leg de gekleurde vierkanten op de juiste manier in de hokjes.
Let goed op de kleuren van de cijfers!




| | |
|---|---|
| 5 | 3 |
| 2 | 6 |

| | |
|---|---|
| 1 | 4 |
| 5 | 6 |

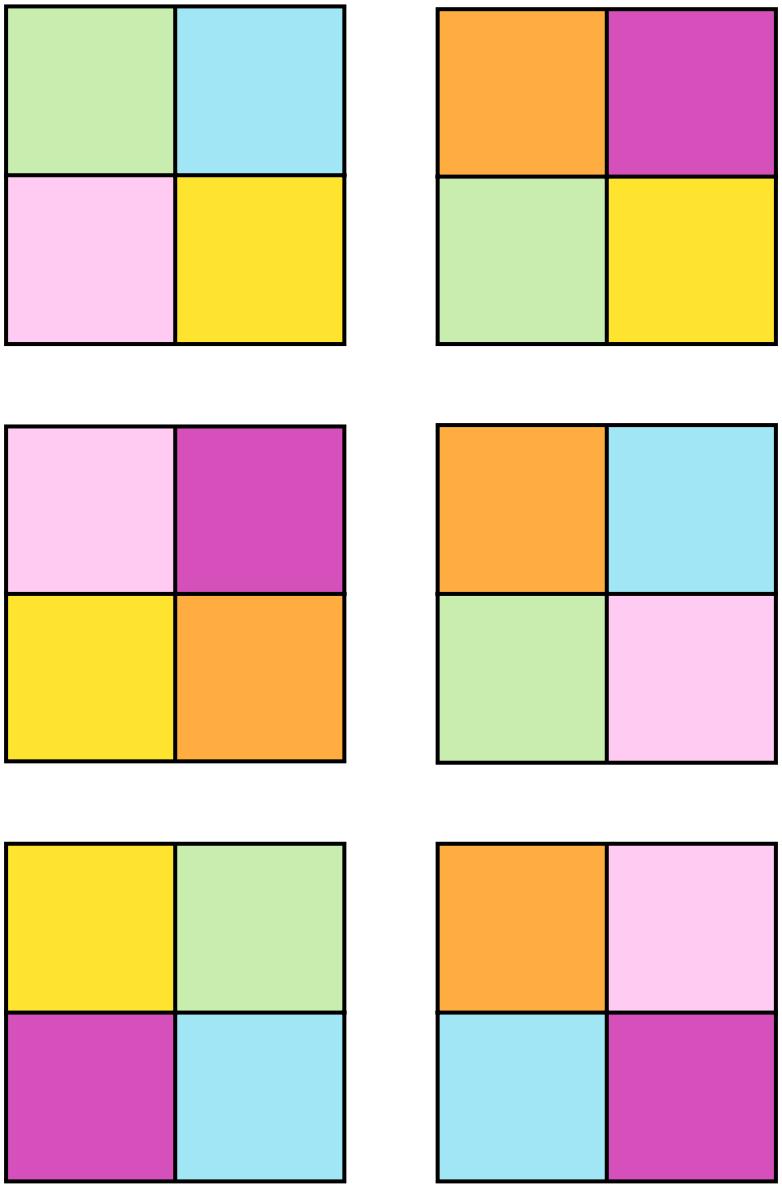
| | |
|---|---|
| 2 | 4 |
| 6 | 1 |

| | |
|---|---|
| 1 | 3 |
| 5 | 2 |

| | |
|---|---|
| 6 | 5 |
| 4 | 3 |

| | |
|---|---|
| 1 | 2 |
| 3 | 4 |

Knip deze vierkanten uit.



# ACTIVITEIT 3

## tikkertje

**Dit heb je nodig:**

- Opdrachtenblad (lamineer voor langdurig gebruik)

**Zo werkt het:**

De leerling tikt met beide vuisten tegelijk op de tafel, het aantal keren dat op het blad staat aangegeven.

**Variatie:**

- Voor dit spel zijn er verschillende opdrachtenbladen die je kan gebruiken.
- Laat de leerling dit uitvoeren tegen de tijd.

# Tikkertje

Tik met beide vuisten tegelijk op tafel, het aantal keer dat op het blad staat.

| | |
|---|---|
| 3 | 1 |
| 2 | 2 |
| 1 | 2 |
| 4 | 3 |
| 2 | 4 |

# Tikkertje

Tik met beide vuisten tegelijk op tafel, het aantal keer dat op het blad staat.

| | |
|---|---|
| 5 | 3 |
| 1 | 4 |
| 3 | 3 |
| 2 | 1 |
| 4 | 5 |

# ACTIVITEIT 4

## patronen doolhof

**Dit heb je nodig:**

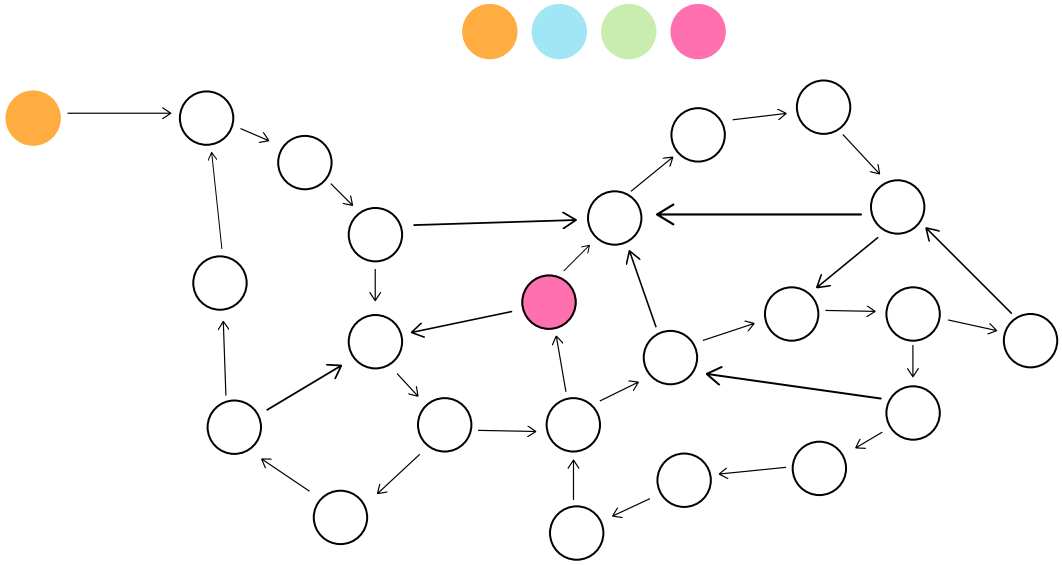
- Opdrachtenblad
- Kleurpotloden

**Zo werkt het:**

De leerling bekijkt het patroon en kleurt de bollen in de juiste volgorde.
Let op: volg de pijlen zodat het patroon juist blijft.

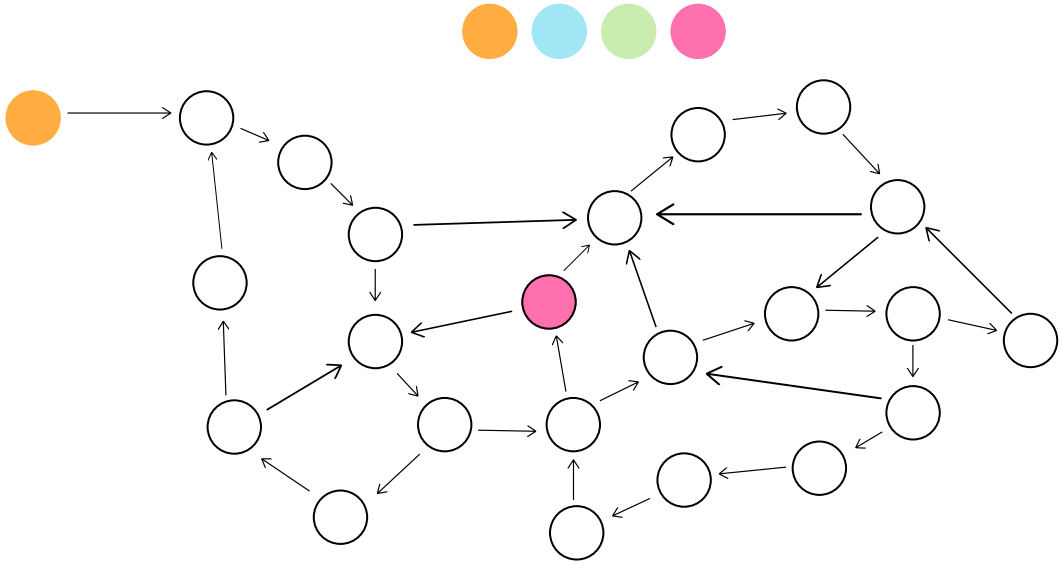
# Patronen doolhof

Geef elke bol de juiste kleur volgens het patroon.
Volg de richting van de pijlen zodat het patroon in de juiste volgorde blijft.



# Patronen doolhof

Geef elke bol de juiste kleur volgens het patroon.
Volg de richting van de pijlen zodat het patroon in de juiste volgorde blijft.



# ACTIVITEIT 5

## patronencirkels

**Dit heb je nodig:**

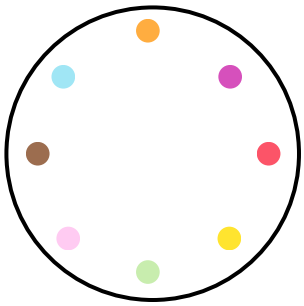
- Opdrachtenblad (lamineer voor langdurig gebruik)

**Zo werkt het:**

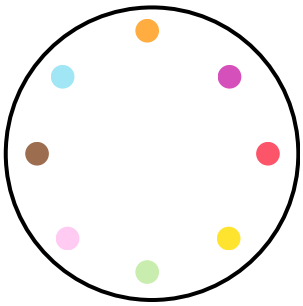
De leerling bekijkt aandachtig het patroon dat bovenaan staat. In de cirkels verbindt hij of zij de kleuren met elkaar volgens het patroon dat eronder staat.

# Patronencirkels

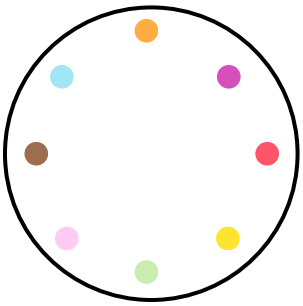
Kijk goed naar het patroon en verbind daarna de kleuren met elkaar volgens het patroon eronder.



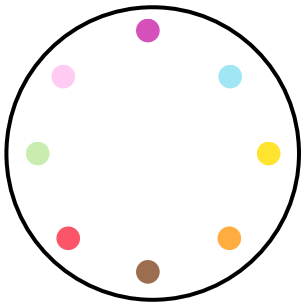
4 - 6 - 8 - 1 - 3



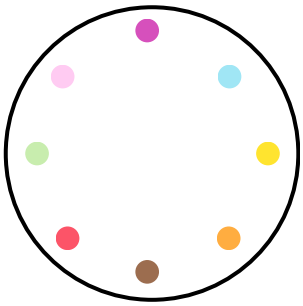
2 - 5 - 1 - 6 - 4



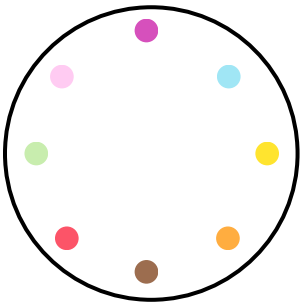
2 - 3 - 5 - 1 - 4



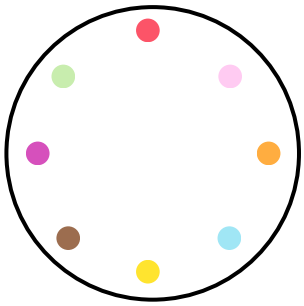
5 - 6 - 3 - 2 - 4



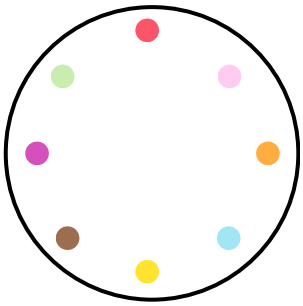
1 - 3 - 5 - 4 - 2



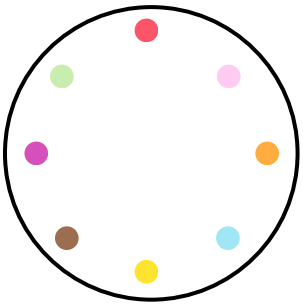
3 - 5 - 1 - 4 - 6



4 - 1 - 6 - 3 - 2



3 - 6 - 2 - 1 - 5



6 - 1 - 3 - 2 - 5

# ACTIVITEIT 6

## kleurpotloden memory

**Dit heb je nodig:**

- Opdrachtenblad (lamineer voor langdurig gebruik)
- Kleurpotloden

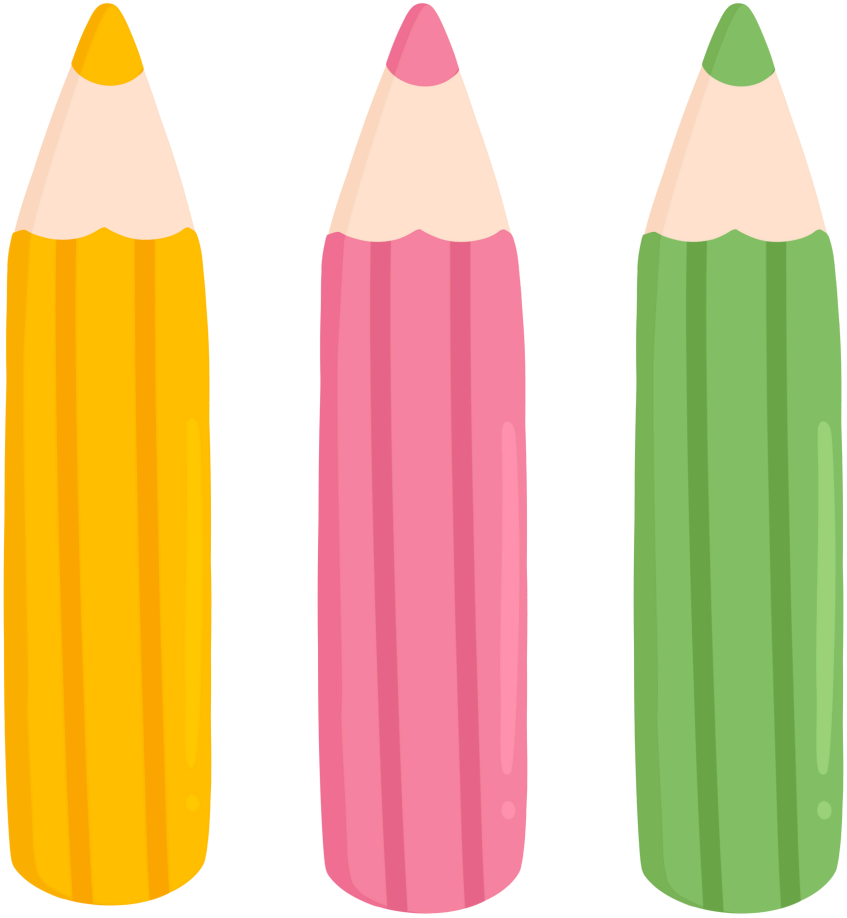
**Zo werkt het:**

Deze activiteit kan je klassikaal doen.
Laat een memorykaart aan de hele klas zien. De leerlingen krijgen 10 seconden om deze kaart te memoriseren. Nadien draai je de kaart om en moeten de leerlingen hun kleurpotloden in de juiste volgorde leggen.

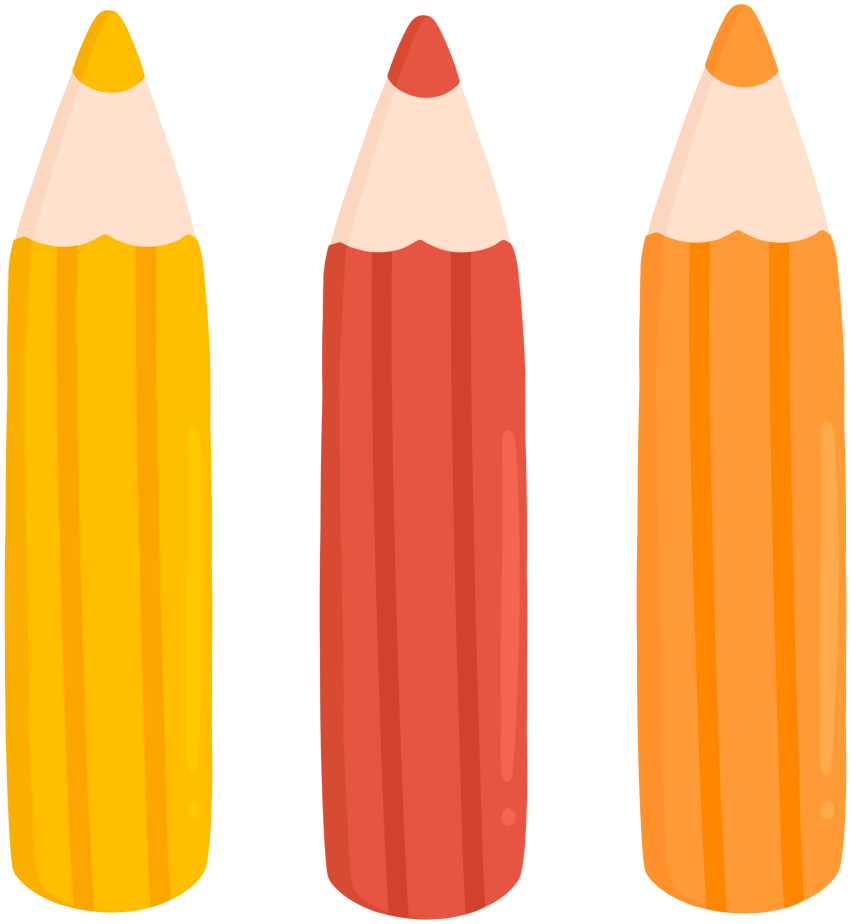
Variant:

- Voor dit spel zijn er verschillende opdrachtenbladen die je kan gebruiken.

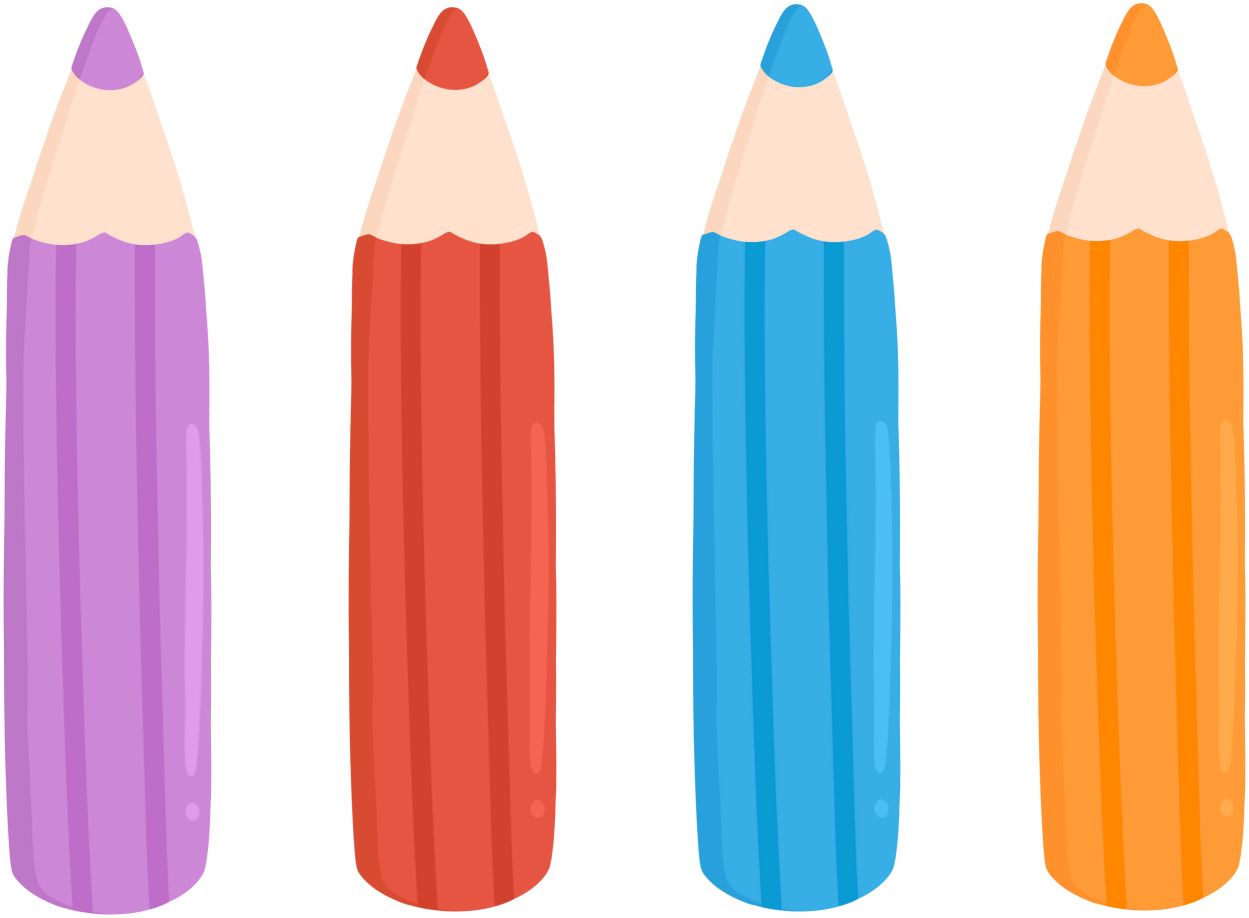
# Kleurpotloden memory



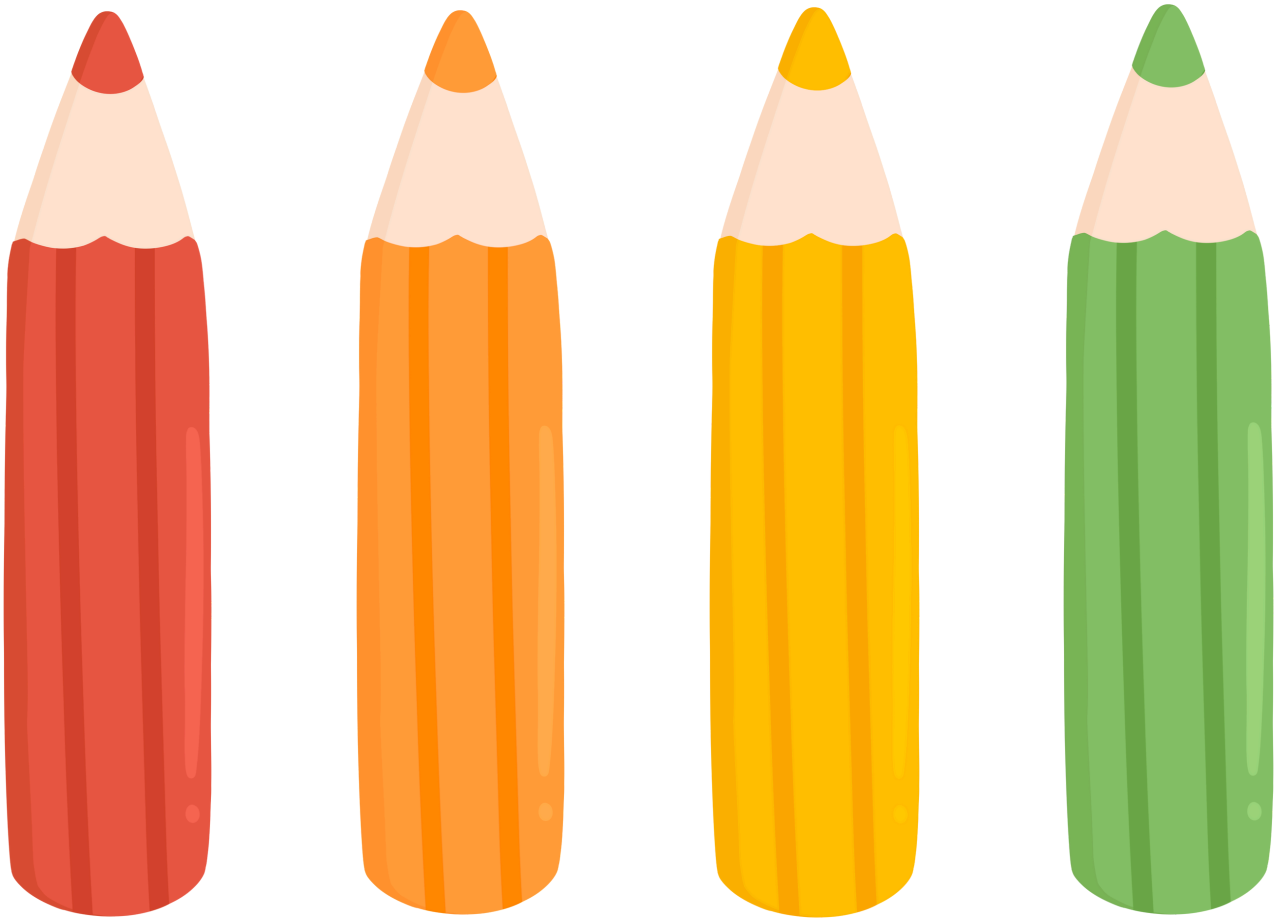
# Kleurpotloden memory



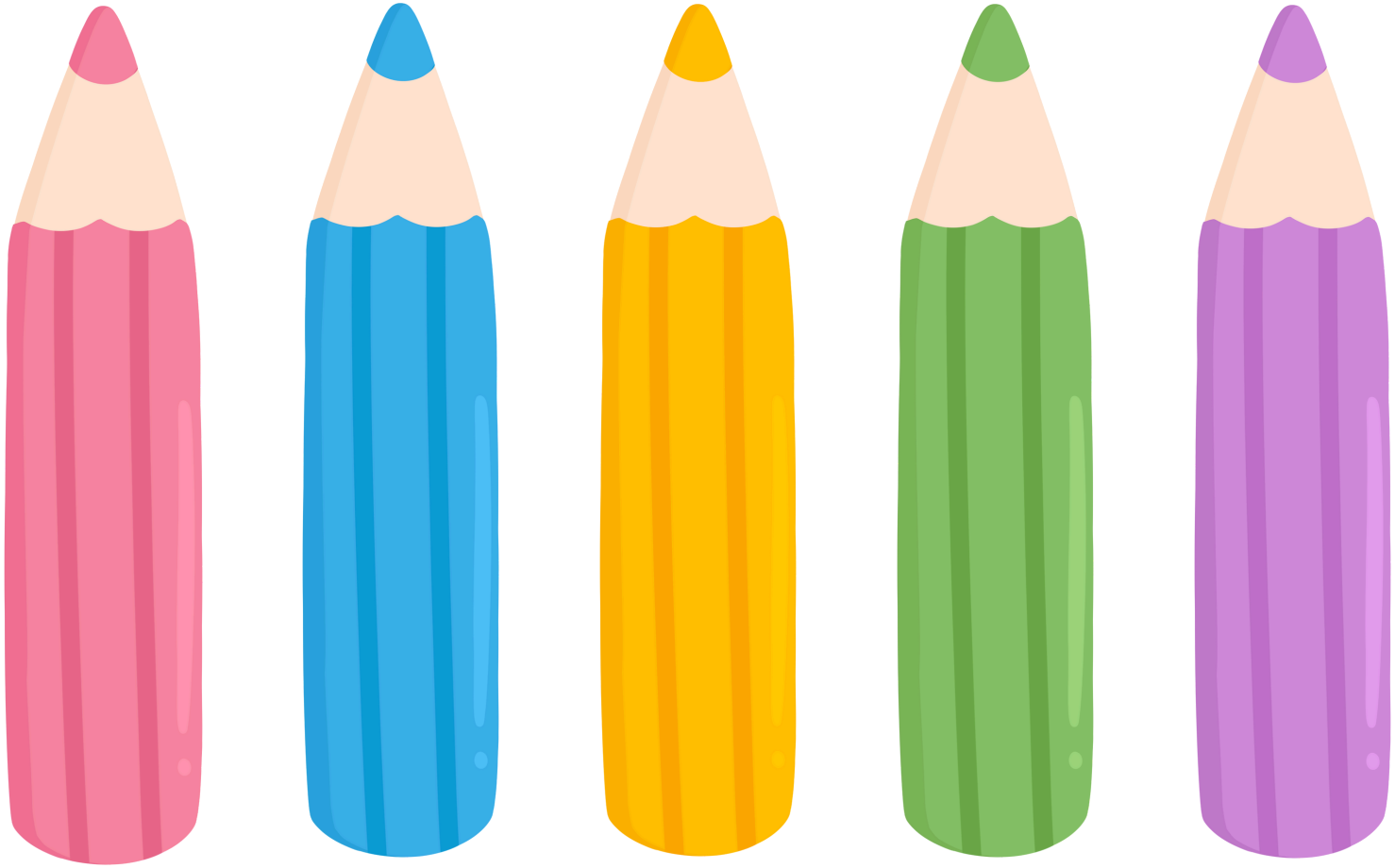
# Kleurpotloden memory



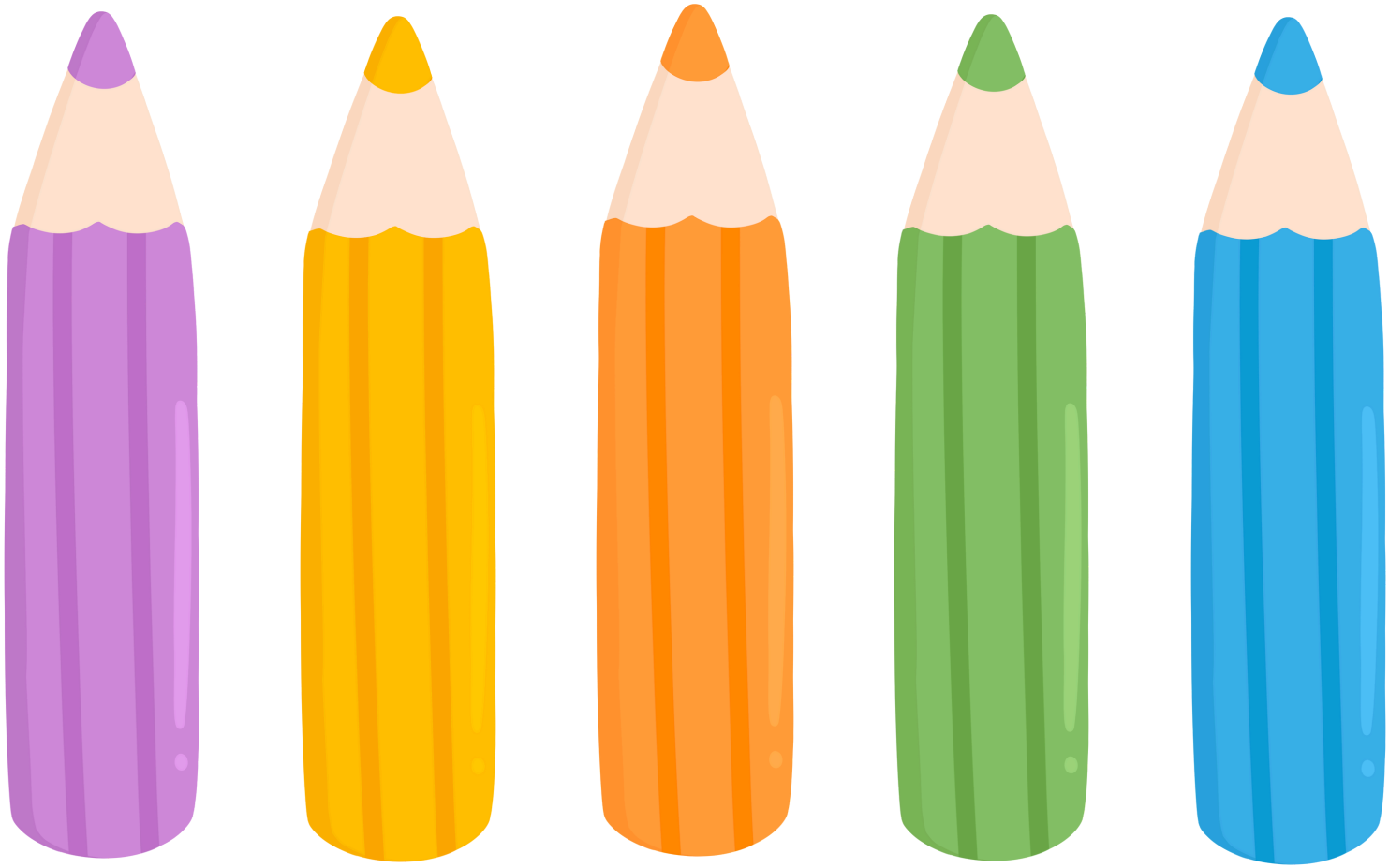
# Kleurpotloden memory



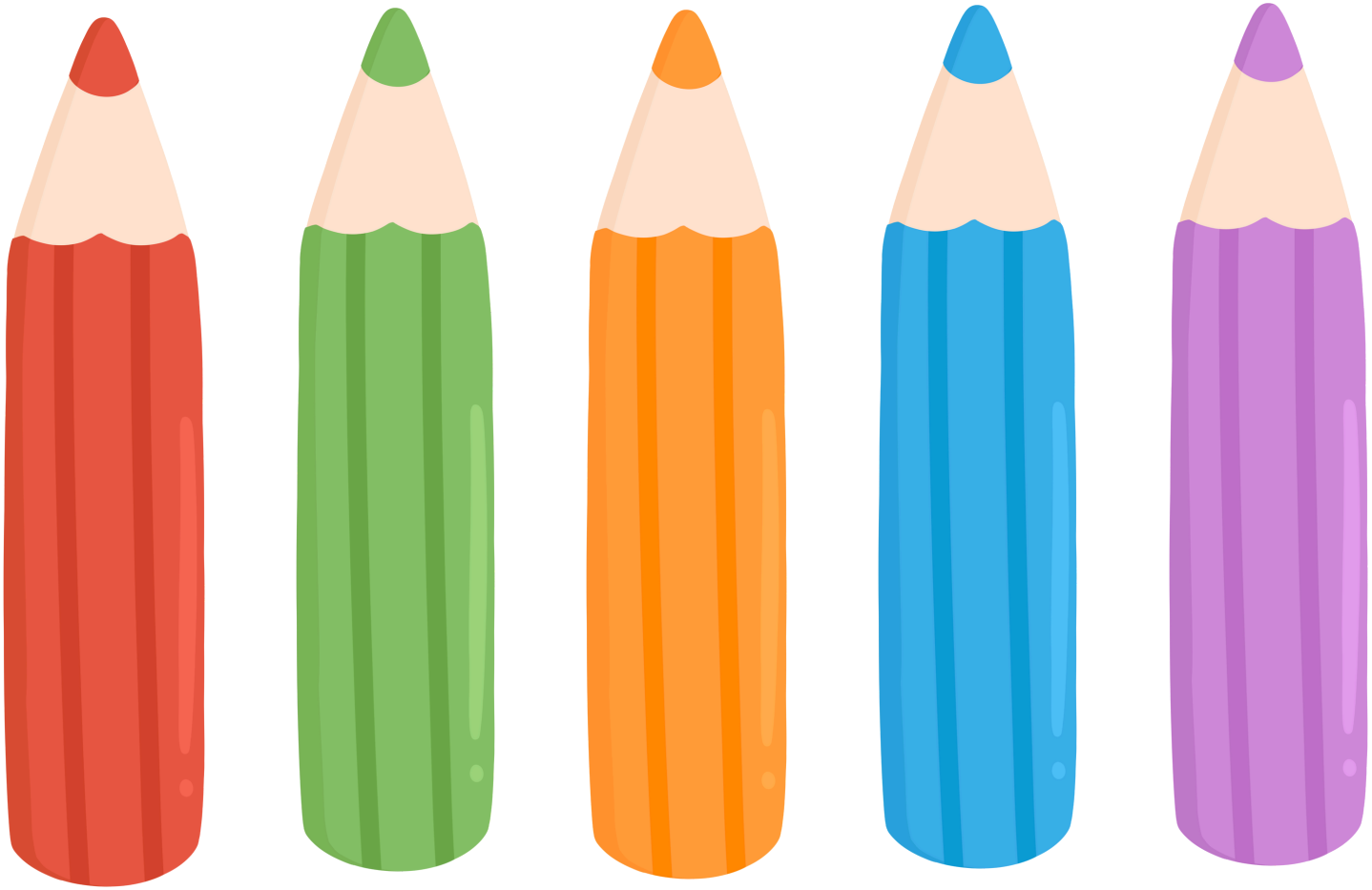
# Kleurpotloden memory



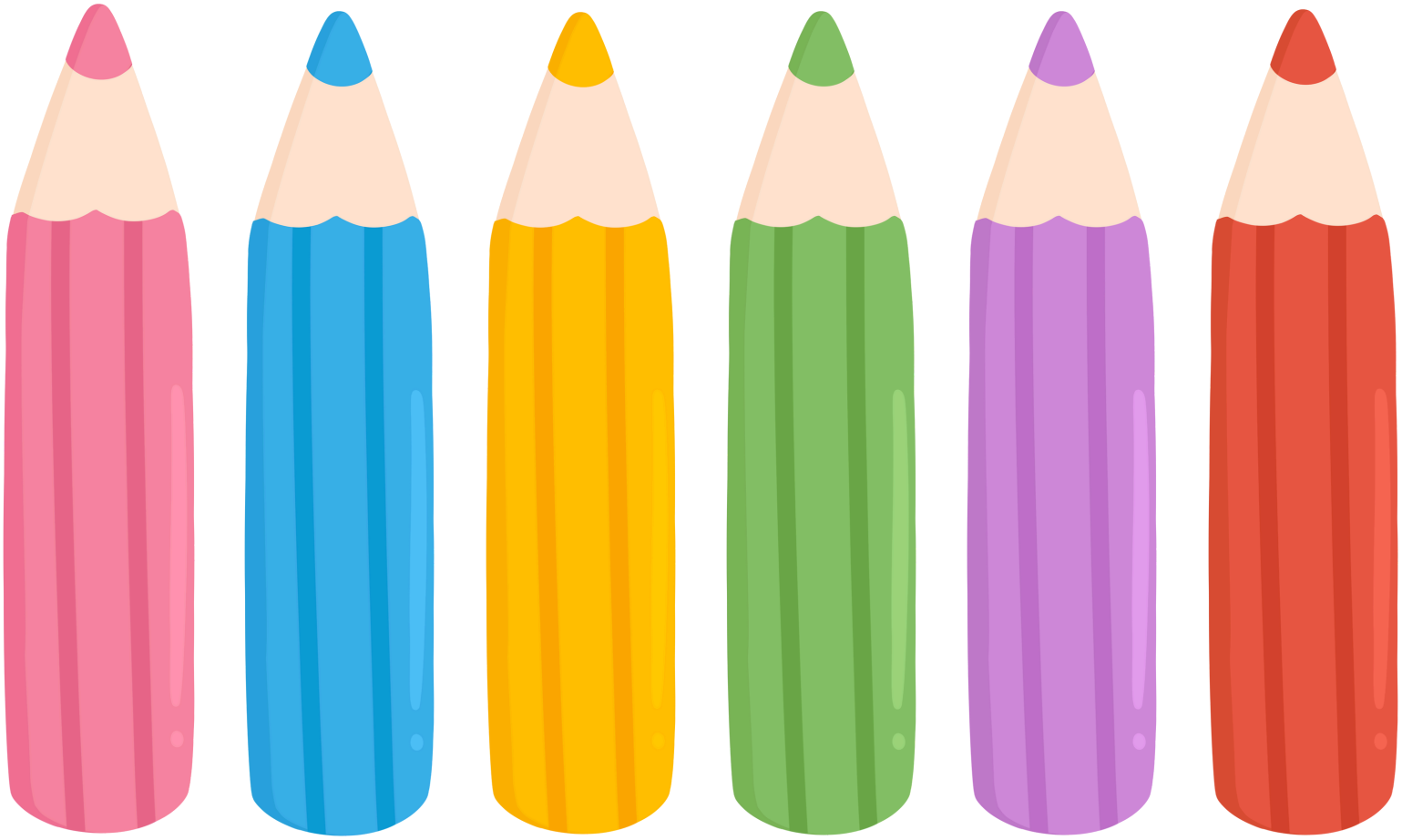
# Kleurpotloden memory



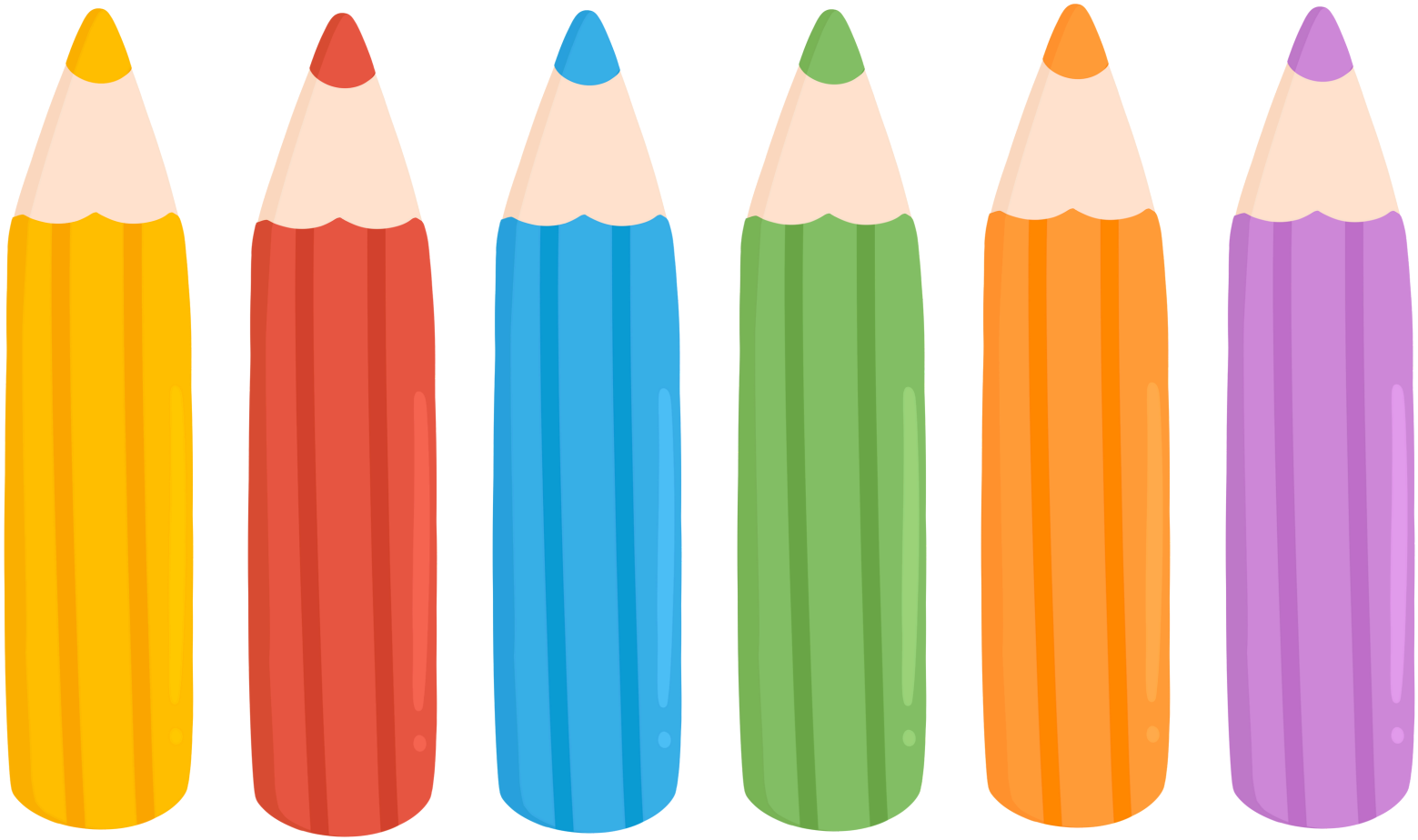
# Kleurpotloden memory



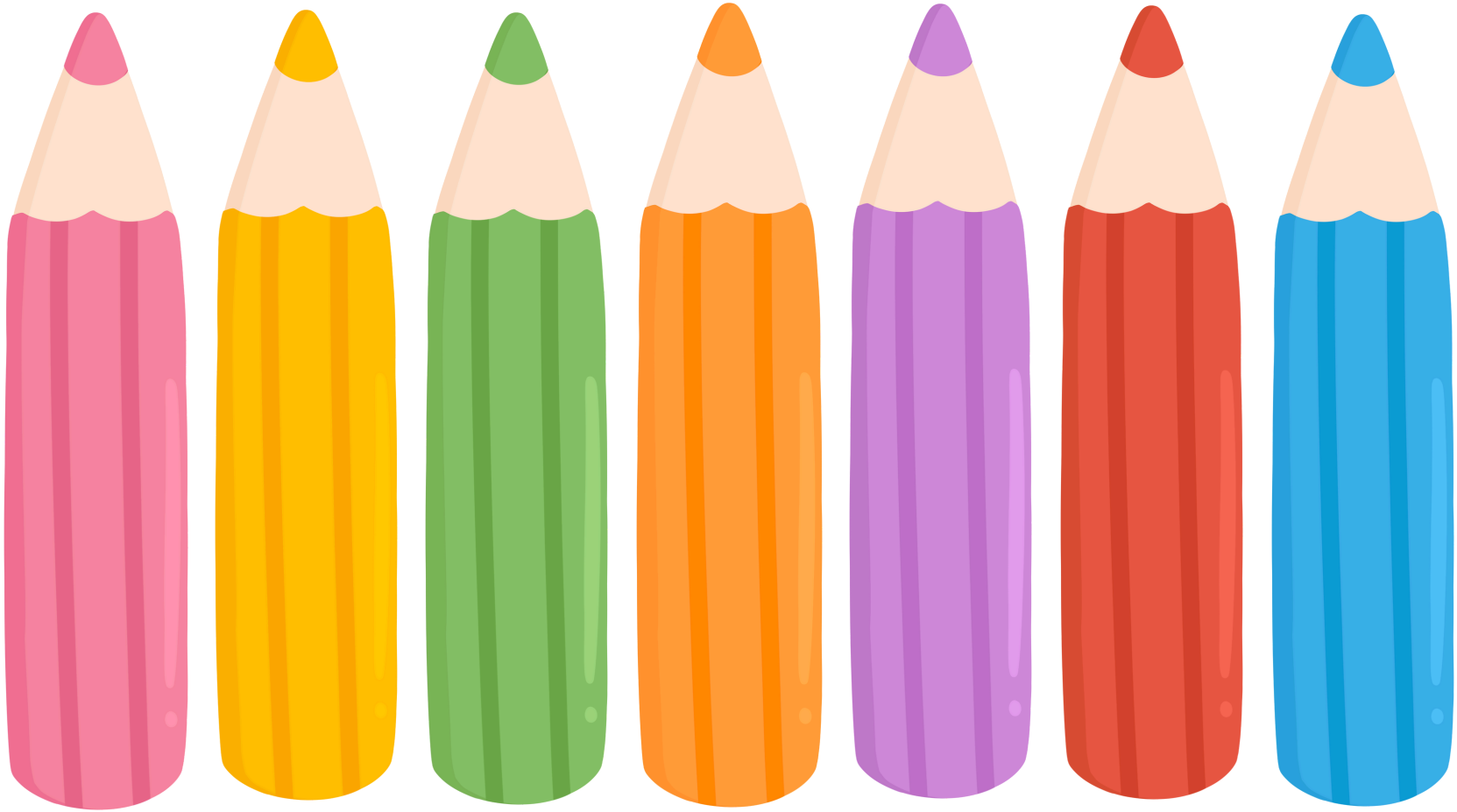
# Kleurpotloden memory



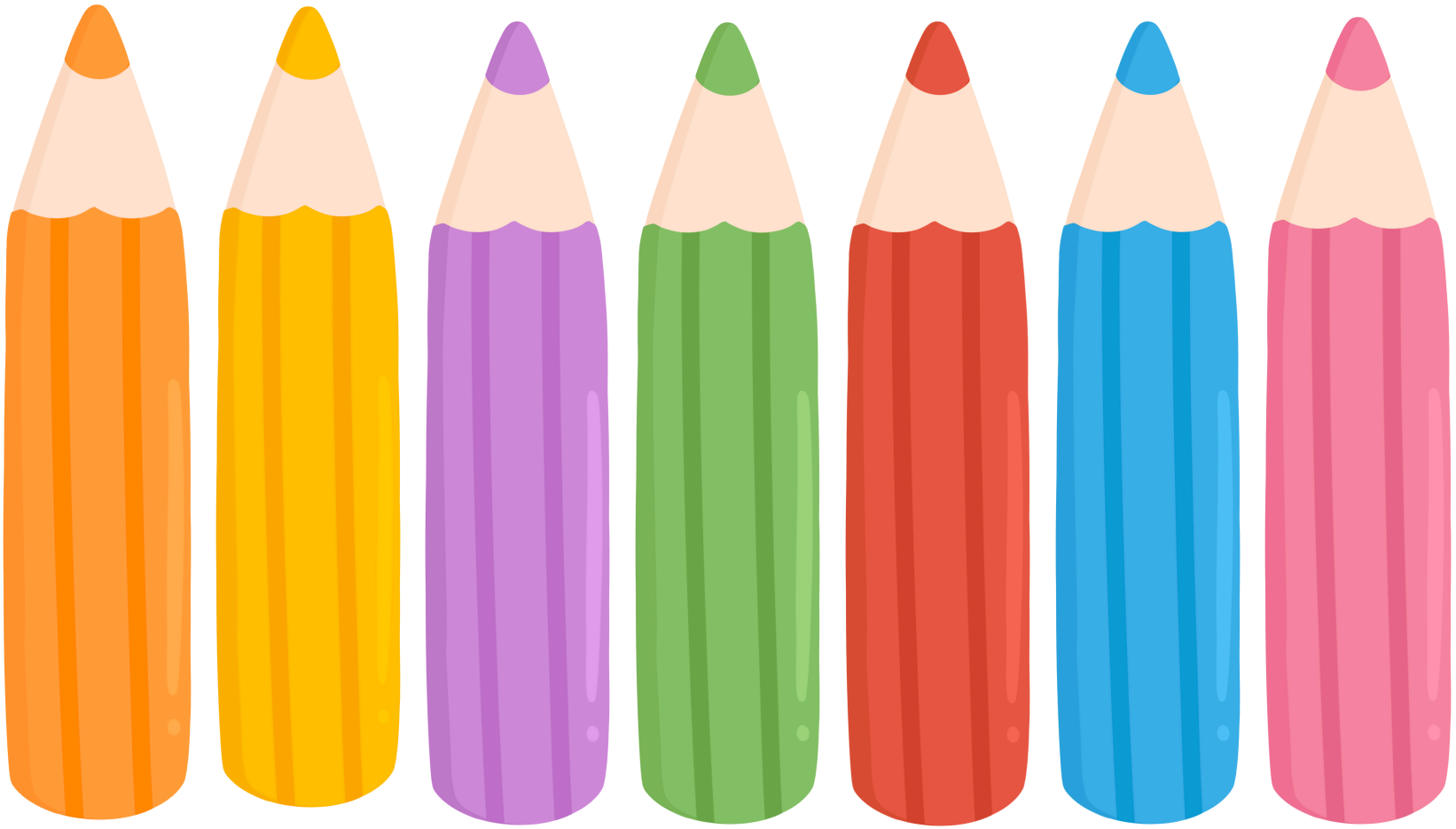
# Kleurpotloden memory



# Kleurpotloden memory



# Kleurpotloden memory



# ACTIVITEIT 7

## denkvragen

**Dit heb je nodig:**

- Denkvragen (knippen en lamineren voor langdurig gebruik)

**Zo werkt het:**

Verdeel de leerlingen in groepjes. Leg alle denkvragen in het midden op een stapel. Om beurt nemen de leerlingen een denkvraag en beantwoorden ze deze in hun groep.

Variant:

- Je kan deze denkvragen ook gebruiken tijdens een proactieve cirkel.

## Denkvraag

Tijdens de speeltijd wil je graag met de bal spelen, maar iemand anders heeft de bal al genomen.
Wat doe je?

## Denkvraag

De leerling die voor je in de klas zit, wiebelt op zijn stoel.
Je vindt dat heel vervelend.
Wat doe je?

## Denkvraag

Je vriend of vriendin heeft een nieuw spelletje. Jij wilt er ook graag eens mee spelen, maar je vriend of vriendin zegt nee.
Wat doe je?

## Denkvraag

Je ziet een vriend of vriendin iets vertellen tegen iemand anders en tegelijkertijd naar je kijken.
Wanneer je dichterbij komt, stoppen ze met praten.
Wat doe je?

## Denkvraag

Je broer of zus heeft een spelletje van je geleend, maar het nog niet teruggegeven.
Wat doe je?

## Denkvraag

Je wilt graag een vriendje uitnodigen om te blijven spelen, maar dat mag niet van je ouders.
Wat doe je?

## Denkvraag

Je bent oefeningen aan het maken in de klas en de leerling die naast je zit, neuriet. Dat vind je vervelend.
Wat doe je?

## Denkvraag

Je broer of zus wil graag spaghetti eten, maar jij vindt dat niet zo lekker. Je ouders gaan akkoord met het voorstel om spaghetti te eten.
Wat doe je?

## Denkvraag

De leerling naast je zit de hele tijd met zijn of haar pen te klikken.
Wat doe je?

## Denkvraag

Tijdens een toets probeert de leerling naast je op jouw blad te kijken.
Wat doe je?

## Denkvraag

Je wilt tijdens de speeltijd graag meespelen met een groepje kinderen, maar ze zeggen nee.
Wat doe je?

## Denkvraag

Tijdens het leeskwartier trapt de leerling naast je steeds tegen je been.
Wat doe je?

## Denkvraag

De turnleerkracht vraagt je een opdracht voor te doen, maar je vindt het zelf erg moeilijk.
Wat doe je?

## Denkvraag

Voor een groepswerk mag je zelf je groep samenstellen, maar al je vriendinnen zitten al samen in een groepje.
Er is geen plek meer voor jou.
Wat doe je?

## Denkvraag

Voor een groepswerk heeft de leerkracht de groepjes samengesteld. Je zit als meisje in een groep met alleen jongens (of als jongen in een groep met alleen meisjes).
Wat doe je?

## Denkvraag

Het is filmnamiddag in de klas. Je mag zelf kiezen waar je zit. Je wilt graag naast je vriend zitten, maar hij of zij heeft de plek al gereserveerd voor iemand anders.
Wat doe je?

# ACTIVITEIT 8

braingym

## Dit heb je nodig:

- Opdrachtenblad (lamineer voor langdurig gebruik)
- Optioneel: balletje

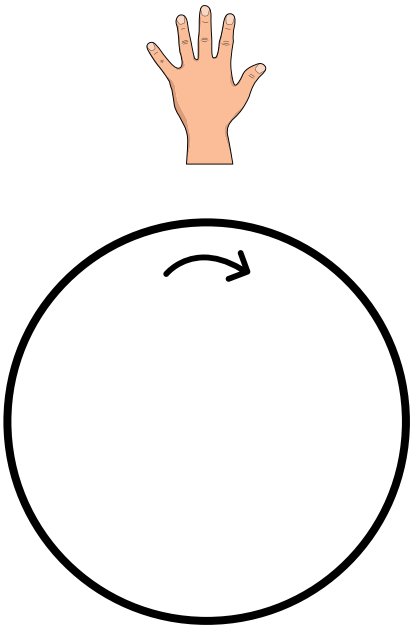
## Zo werkt het:

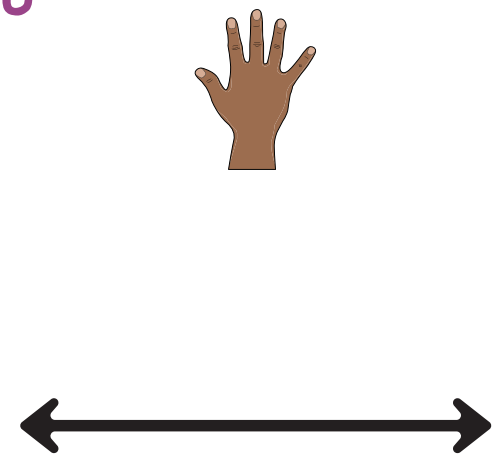
De leerling beweegt met zijn linkerhand over het linkerpictogram en met zijn rechterhand over het rechterpictogram. De bewegingen voert hij of zij tegelijkertijd uit.

Variant:

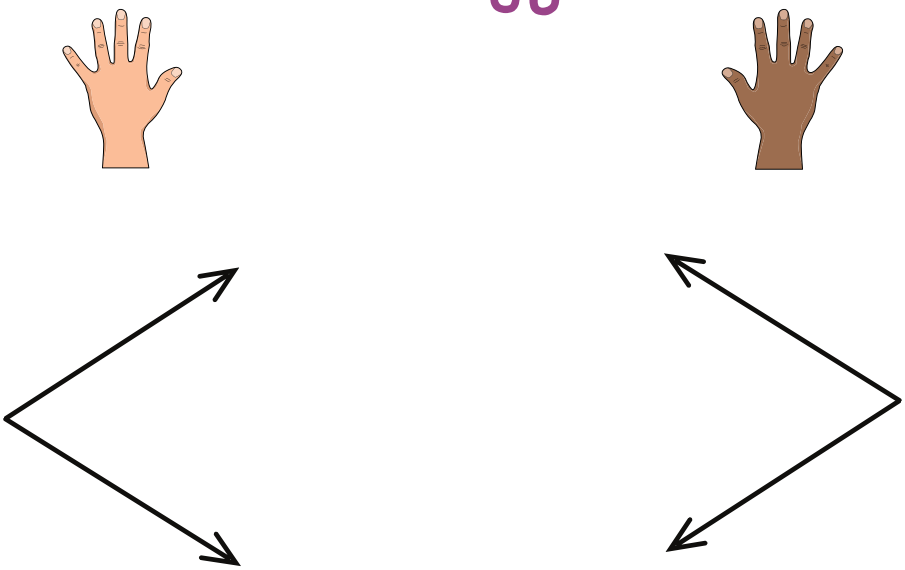
- De leerling voert de bewegingen uit door met een balletje over het pictogram te bewegen.

# Braingym

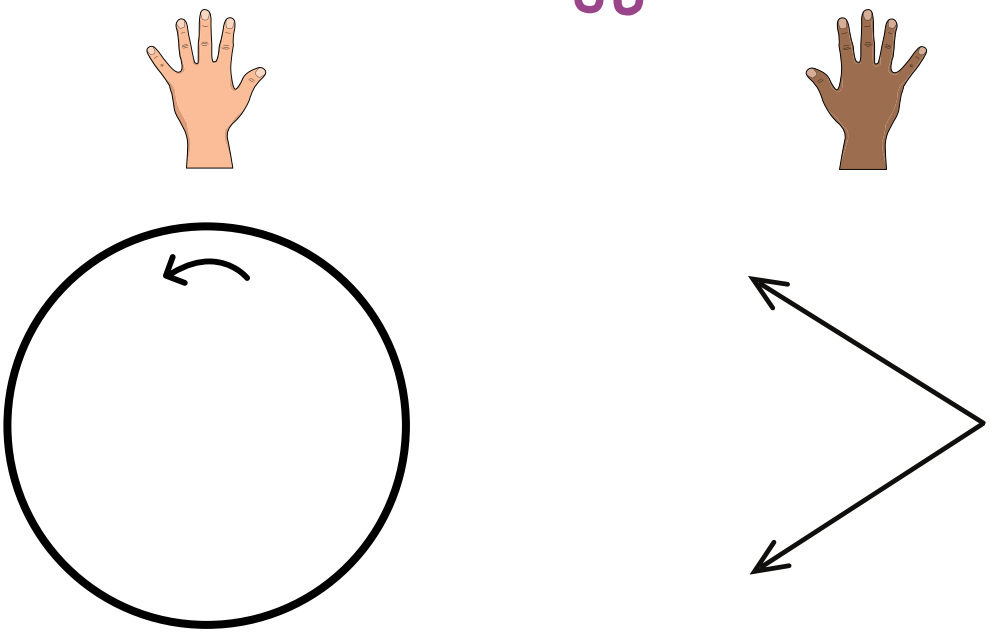




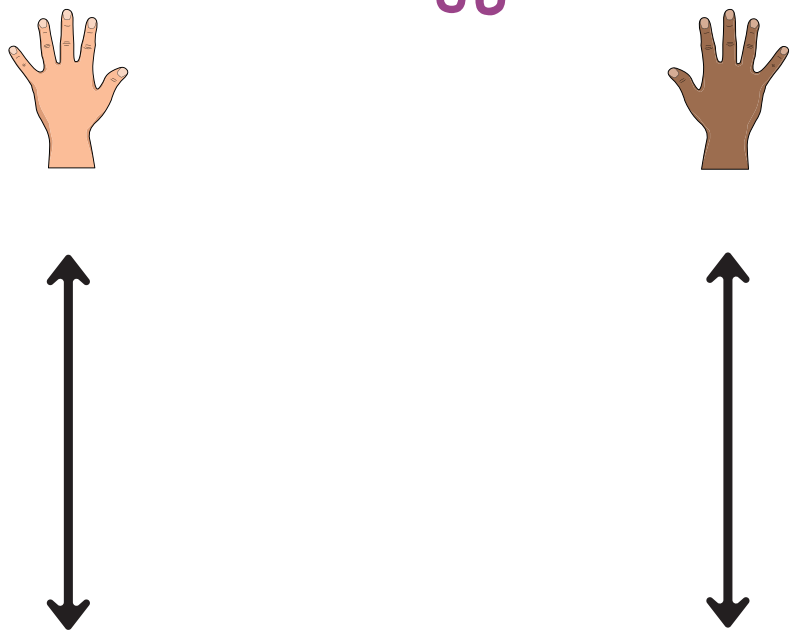
# Braingym



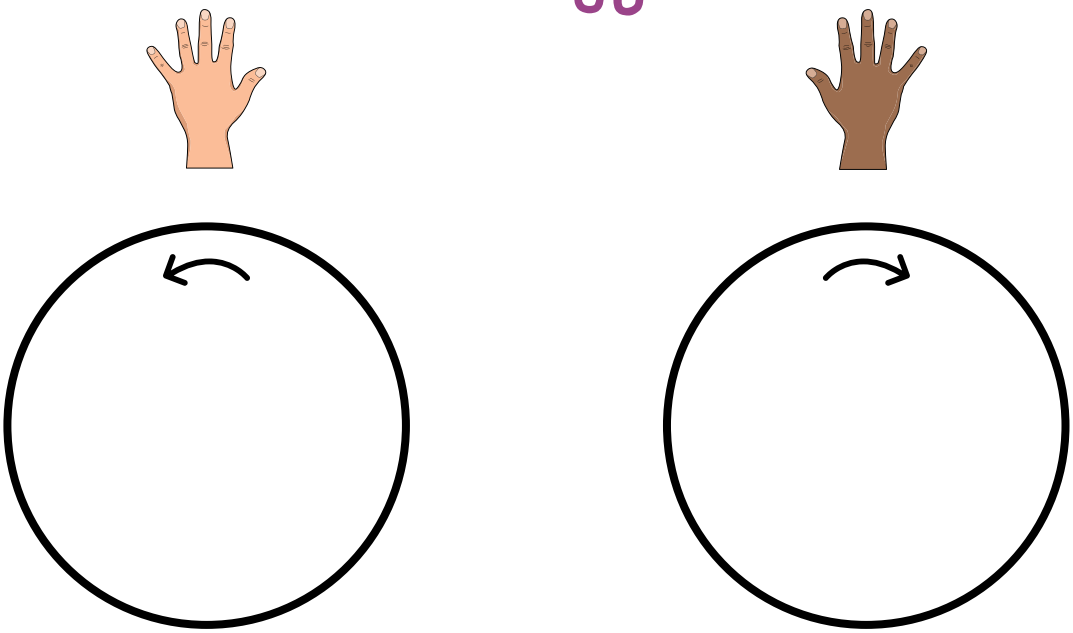
# Braingym



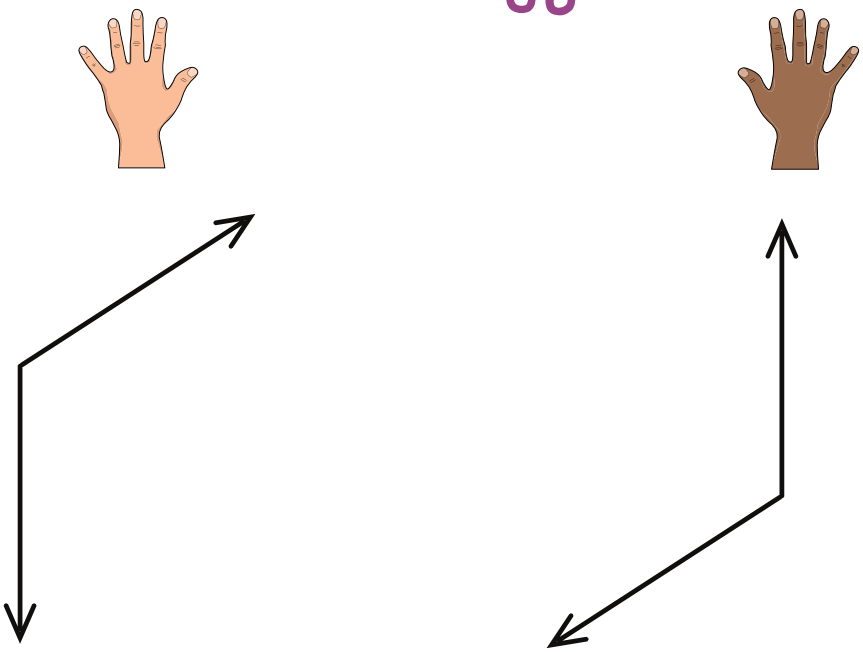
# Braingym



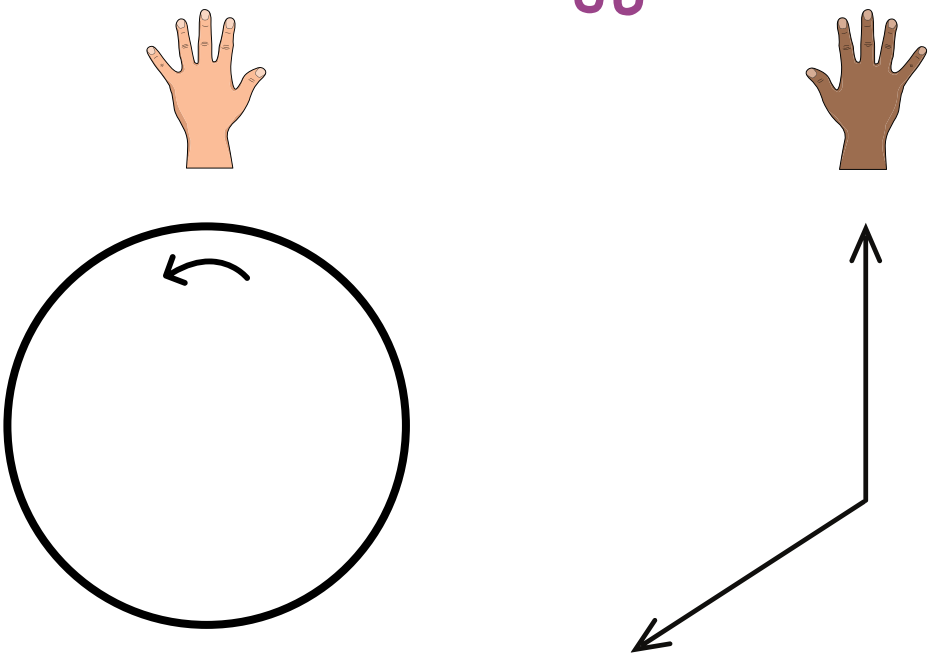
# Braingym



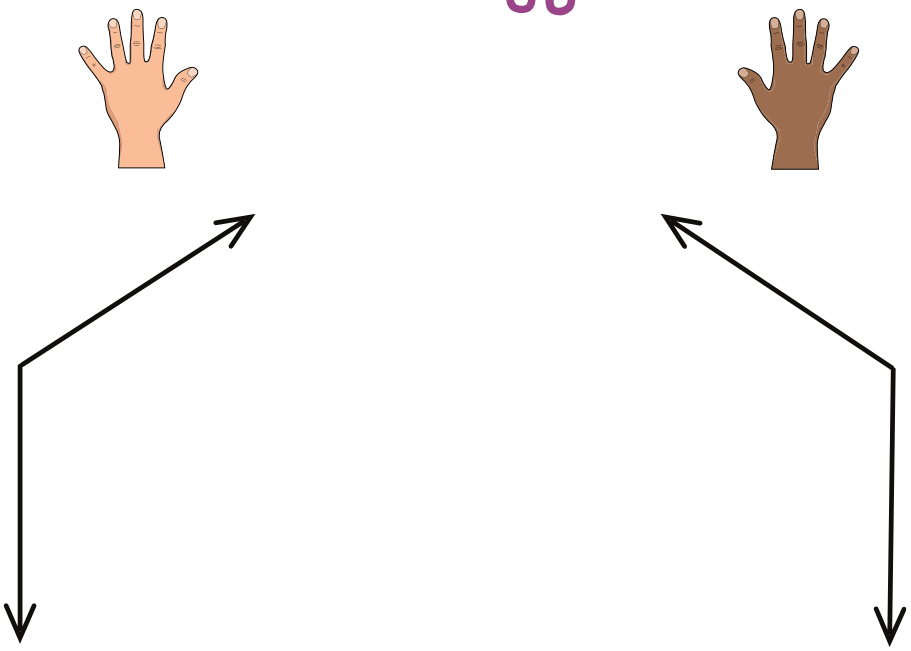
# Braingym



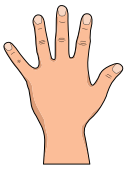
# Braingym

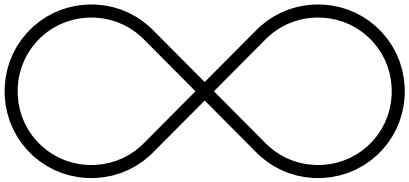


# Braingym

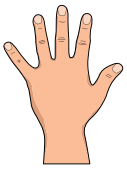


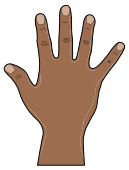
# Braingym





# Braingym





# ACTIVITEIT 9

## handje klap

**Dit heb je nodig:**

- Opdrachtenblad (lamineer voor langdurig gebruik)

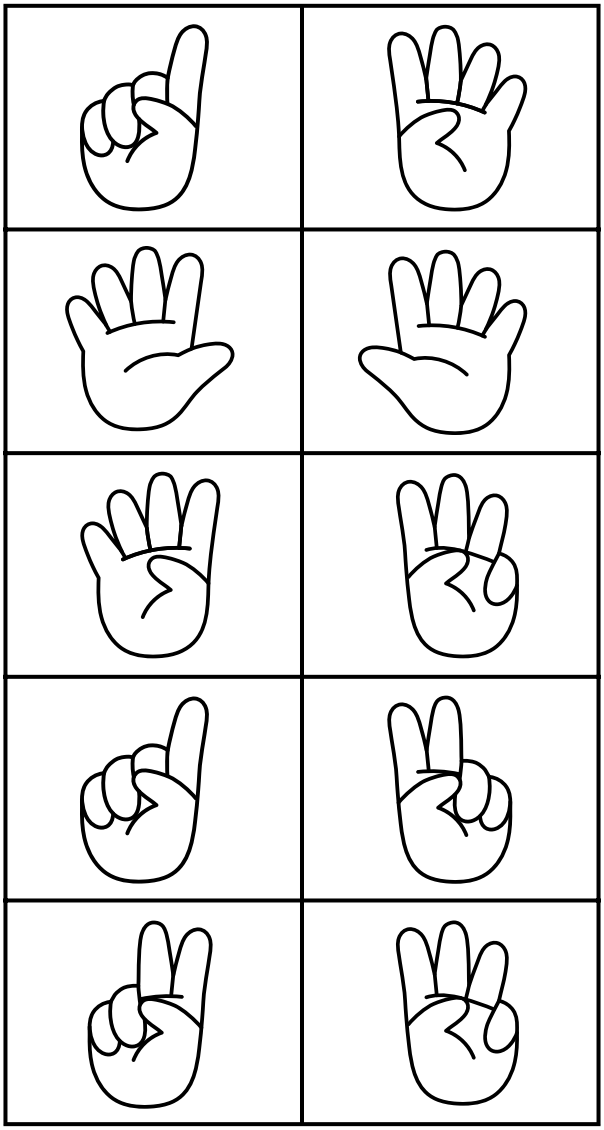
**Zo werkt het:**

De leerling klapt één keer in zijn of haar handen en steekt daarna het aantal vingers uit dat wordt uitgebeeld. Vervolgens klapt hij of zij weer één keer in de handen en steekt het volgende aantal vingers uit.

Variant:
- Voor dit spel zijn er drie verschillende opdrachtenbladen die je kan gebruiken.
- Laat de leerling dit uitvoeren tegen de tijd.

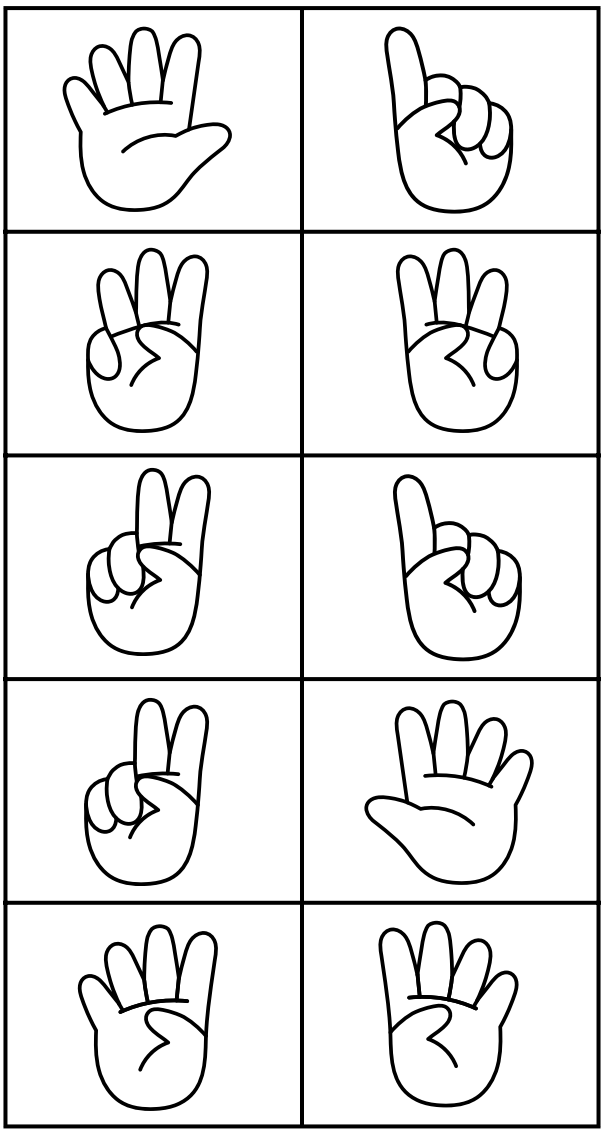
# Handje klap

Klap één keer in je handen en steek dan het aantal vingers op dat wordt uitgebeeld. Klap daarna weer één keer in je handen en steek het volgende aantal vingers uit.



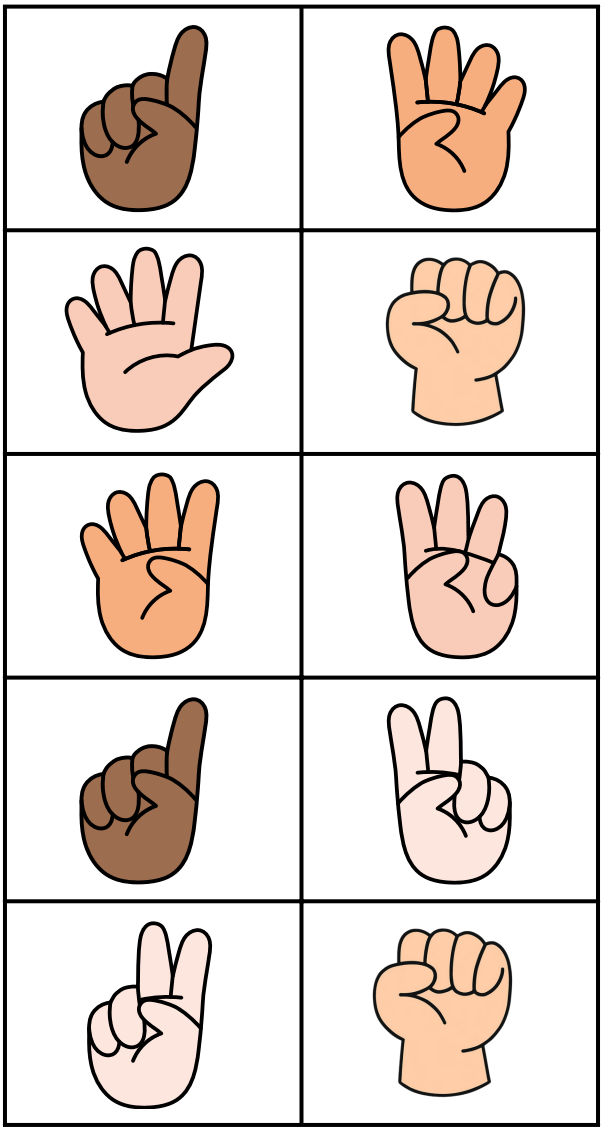
# Handje klap

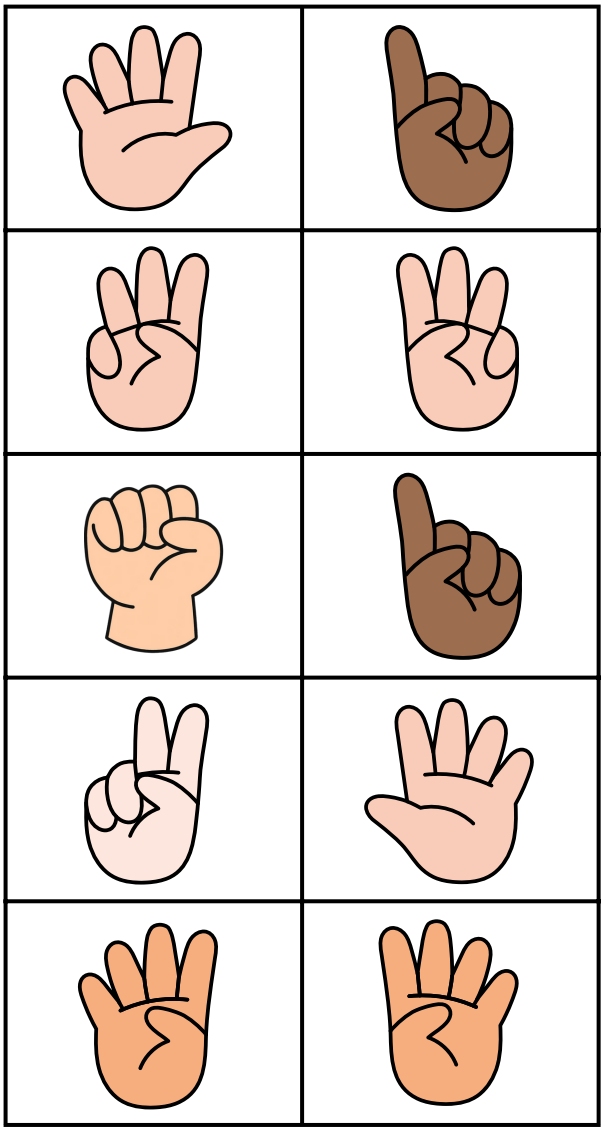
Klap één keer in je handen en steek dan het aantal vingers op dat wordt uitgebeeld. Klap daarna weer één keer in je handen en steek het volgende aantal vingers uit.



# Handje klap

Klap één keer in je handen en steek dan het aantal vingers op dat wordt uitgebeeld. Klap daarna weer één keer in je handen en steek het volgende aantal vingers uit.



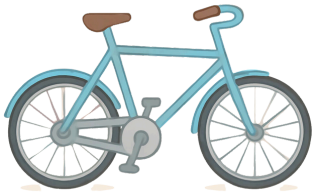
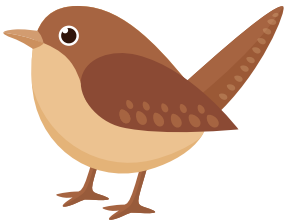
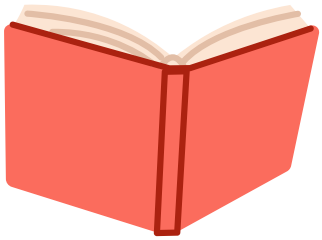
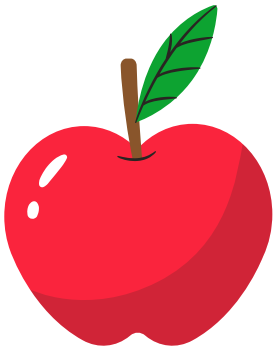
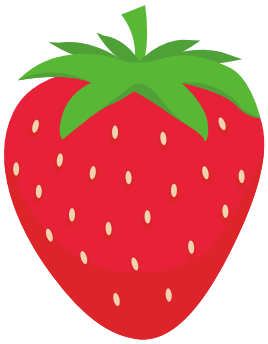
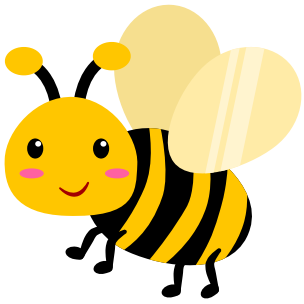
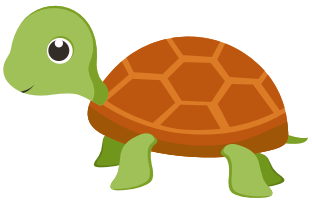
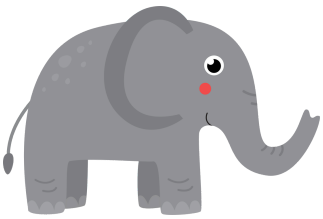
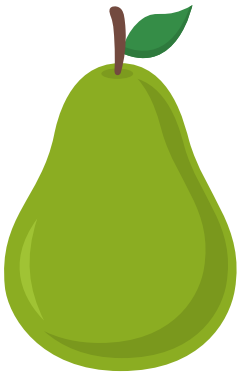


# ACTIVITEIT 10

## het verdwenen kaartje

### Dit heb je nodig:

- Kleine kaartjes met figuren (knippen en lamineren voor langdurig gebruik)

### Zo werkt het:

Deze activiteit kan je klassikaal doen.
Leg een aantal kaartjes in een rij op tafel. Laat de leerlingen enkele seconden naar de kaartjes kijken om ze te onthouden. Daarna sluiten ze hun ogen en neem jij als spelleider één kaartje weg. De leerlingen openen hun ogen en schrijven op hun wisbordje welk kaartje verdwenen is.
Begin met een eenvoudige reeks van vijf kaartjes en bouw geleidelijk op naar meer kaartjes.