

BETOVERDE DIEREN

INHIBITIE COGNITIEVE FLEXIBILITEIT
EXECUTIEVE FUNCTIES BINNEN PEUTER

Materiaal

• Twee paarden (of andere dieren). Laat je kind een eigen dier kiezen waar het mee wil spelen. Jij hebt ook zo'n dier.



• Plaatje van zon en van de maan (bijvoorbeeld uit een kwartet).



• Extra: toverstaf.



BREINFEITJE

Cognitieve flexibiliteit

Dit betekent flexibel kunnen **schakelen tussen handelingen en gedachten**. Dit heeft je kind nodig als de situatie verandert. Bijvoorbeeld als je altijd een boekje leest voor het slapen en dat lukt een keer niet, dan moet je kind kunnen schakelen. Of als iets in een spel niet meteen lukt, dan moet je kind een andere aanpak proberen. Als het wat ouder is leert je kind ook te schakelen tussen verschillende gedachten of situaties. Cognitieve flexibiliteit bepaalt of je kind kan **omgaan met veranderingen** en kan **wennen** aan een nieuwe situatie.

Variatie!

Betoverde dieren met geluid

De dieren maken in de betoverde wereld een ander geluid. Kies twee speelgoedbeesten met een duidelijk geluid en zet de dieren voor je kind neer, bijvoorbeeld een schaap en een koe. Maak het geluid van een dier. Je kind moet het aanraken bij het geluid dat hij hoort: mèh = schaap en boe = koe. In de betoverde wereld moet het kind juist het andere beest aanraken. Dus het schaap zegt 'boe' en de koe zegt 'mèh'. Je kind moet dan zijn automatische antwoord remmen (inhibitie).

Mèh! Boe!



Speeltip

Voor- en nadoen

Vaak moet je dit spel een aantal keren **rustig herhalen** om het je kind te leren. **Modeling** of 'voor en nadoen' is een **techniek waar jonge kinderen veel van leren**.

- Volg het **initiatief van je kind** en speel hierop in.
- **Vertraag het spel** als je kind het niet kan volgen.
- Doe iets voor en **stimuleer je kind** het na te doen.
- Je kan dit een aantal keren **rustig herhalen**.

TIP!

Sommige kinderen kunnen het spel beter spelen als alleen zij een dier hebben. Jij geeft de commando's en zwaait met je toverstaf.

NIVEAU 1

Inhibitie

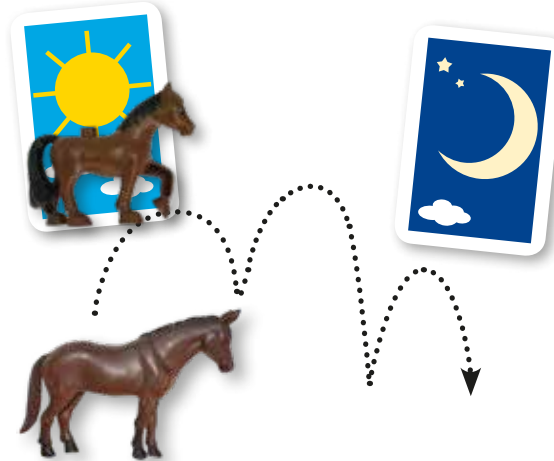
1 Laat je kind een paard (of ander dier) kiezen. Neem zelf het andere paardje. **Kijk of je kind jou na kan doen** om het paardje te laten **bewegen** en te laten **slapen**. Bij 'nacht' zet je je dier liggend op tafel. Het dier is aan het slapen. Je kind moet leren zijn dier stil te houden en niet te bewegen.

Het is dag!

Het is nacht!



2 Leg de kaarten van dag en nacht op tafel. Je kind kan niveau 1 spelen. De dieren gaan weer lekker bewegen. Alleen jouw dier gaat op de kaarten staan. Nu zet je je paard wisselend op een kaart en zegt 'dag' of 'nacht'. Bij de 'dag' staat je paard op het kaartje van de zon. Je kind mag met het paardje laten het **rennen of galopperen**. Bij 'nacht' staat zet je jouw paard op het kaartje van de maan. Je kind moeten zijn paard **stilhouden** en **niet bewegen**, het paard is aan het slapen.



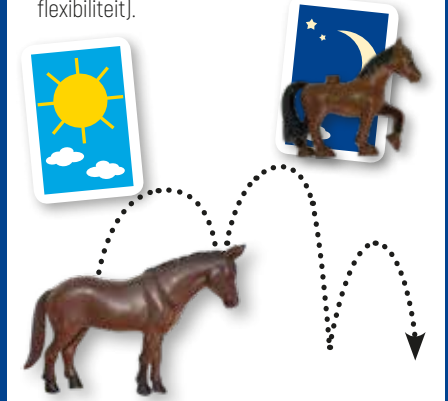
Tip!

Vertel het **spelverhaaltje** en/of gebruik de **toverstaf**. Maak bij **wisseling duidelijk** of de dieren worden betoverd of niet. Dit kan door met de toverstaf te zwaaien en/of duidelijk te zeggen dat de dieren worden betoverd.

NIVEAU 2

Cognitieve flexibiliteit

1 Leg de betoverde wereld uit aan je kind. In de betoverde wereld staat alles weer op zijn kop. De paarden zijn **overdag** aan het **slapen**. Ze doen niks. Maar 's nachts gaan ze uit hun bed en **rennen** er vrolijk op los. Bij 'dag' (jouw paard op zon) is is het paard stil en aan het slapen. Bij de 'nacht' (jouw paard op nacht) is het paard juist lekker aan het bewegen. Je kind moet steeds schakelen (cognitieve flexibiliteit).



2 Als je kind dit kan, wissel in het spel tussen de 'echte' en de 'betoverde' wereld. **Kan je kind schakelen tussen de normale en betoverde wereld?**