## Handleiding & Inspiratiegids voor het Rad

Gebruik deze gids als aanvulling op de "Executieve Functies" generator op het rad. Wanneer het rad een interactieve opdracht kiest, vind je hieronder kant-en-klare voorbeelden om het spel direct te kunnen leiden.

## Inhibitie (Stop & Denk)

Opdracht: "Spelregel: Klap enkel als je een dier hoort..."

- **Tip:** Lees de woorden op een rustig, gelijkmatig tempo voor. Varieer de positie van de dieren in de reeks.
- Voorbeeldreeks 1: Koe, Stoel, Paard, Lamp, Hond, Auto, Kat
- Voorbeeldreeks 2: Huis, Vis, Lepel, Tafel, Olifant, Pen, Muis
- Voorbeeldreeks 3: Aap, Schoen, Boom, Kip, Bal, Boek, Varken

Opdracht: "Muziekspel: De spelleider start en stopt muziek..."

• **Tip:** Varieer de lengte van de muziekstukjes. Begin met langere stukken (5-10 sec) en maak ze steeds korter (2-3 sec) om de alertheid en reactiesnelheid te verhogen. Elke muziekbron (telefoon, zingen, klappen) is prima!

## Werkgeheugen

Opdracht: "Geheugenspel: Spelleider doet 3 acties voor..."

- Tip: Voer de acties langzaam en duidelijk uit. Voor een grotere uitdaging kun je een reeks van 4 acties proberen.
- Voorbeeldreeks 1: Klap in je handen → Raak je neus aan → Stamp met je voet.
- Voorbeeldreeks 2: Knipper met je ogen → Raak je schouders aan → Draai een rondje.
- Voorbeeldreeks 3: Steek je tong uit → Raak je knieën aan → Maak een vuist.

## Planning & Flexibiliteit

Deze opdrachten zijn meestal open vragen die creativiteit en denkwerk stimuleren. Hier zijn enkele tips om de opdrachten nog effectiever te maken:

- **Tip bij "Planning"-opdrachten:** Vraag altijd door! Als een kind zegt "ik pak mijn zwemtas", vraag dan "Oké, en wat stop je daar dan als eerste in? En daarna?". Dit helpt hen de stappen te visualiseren.
- **Tip bij "Flexibiliteit"-opdrachten:** Accepteer elk antwoord, hoe gek ook! Het doel is om "out of the box" te denken. Bij "Wat kun je doen met een lepel?", zijn antwoorden als "een schat opgraven" of "katapult spelen" fantastisch.