

BRAIN GAMES

BRAIN GAMES

**BRAIN
GAMES**

BRAIN GAMES


INTRODUCTIE

Introductie

Brain Games voor groep 6/7/8

In deze 'kaartenbak' zitten verschillende kaartjes met 'Brain Games': korte spelletjes om op een speelse manier in de klas te werken aan groepsvorming, concentratie, geheugen en zelf-regulatie (het vermogen om goede keuzes te maken). De spelletjes duren 2-10 minuten en zijn zeer geschikt als 'Energizer'. Bij de spellen is duidelijk aangegeven welke materialen nodig zijn. Ook is door middel van symbolen aangegeven met hoeveel leerlingen het spel gespeeld kan worden.

 = hele klas

 = team

 = tweetal

 = individueel

De kleur van het kaartje geeft aan met welke vaardigheid geoefend wordt.

Blauw = concentratie

Paars = geheugen

Groen = zelfregulatie


Vertel ter introductie aan de leerlingen:


Ik wil wedden dat jullie allemaal flinke spierballen hebben. Laat me die spierballen maar eens zien! Om grote spierballen te krijgen, moet je oefenen, bijvoorbeeld door te sporten.

Weten jullie wel dat je niet alleen je spierballen sterker kunt maken, maar dat je dat ook met je hersenen kunt doen? Om onze hersenen te trainen, spelen we af en toe een kort spelletje. Deze spelletjes heten Brain Games. Als we een Brain Game spelen, maken we onze hersenen dus sterker. Er zijn veel verschillende Brain Games en ik kies steeds een ander spel uit om met jullie te spelen.


Evaluatie


U kunt de spellen nabespreken met uw leerlingen door te vragen naar gebruikte strategieën: hoe heb je dit gedaan, wat vond je makkelijk/moeilijk en waarom? Hoe kun je de dingen die we hebben geoefend gebruiken op andere momenten van de schooldag?


Brain Game I	24 Game 
Je oefent...	Concentratie
Doel	Zo snel mogelijk één of zo veel mogelijk sommen bedenken waarop het antwoord 24 is.
Benodigdheden	24 Game kaartjes (te vinden op: http://allesvoordejuf.blogspot.com/2015/04/24-game.html) of het digibord.
Uitleg	Schrijf de vier getallen van een kaartje op het bord of toon een kaart op het digibord. Laat leerlingen in teams gedurende een bepaalde tijd zoveel mogelijk sommen met als uitkomst 24 bedenken. Elke goede som levert 1 punt op.
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Kort de tijd in om sommen te bedenken. • Gebruik steeds moeilijkere kaartjes (stippen geven het niveau aan). • Laat de winnaars het tegen elkaar opnemen met moeilijkere sommen. • Print of plastificeer 24 Game kaartjes en laat leerlingen in teams het spel spelen. Leg een kaartje in het midden, de leerling die als eerste een som met als uitkomst 24 kan bedenken mag dit kaartje pakken en verdient een punt. Ga door tot alle kaartjes gespeeld zijn en tel de punten.


Brain Game 2	Atlas spel 
Je oefent...	Concentratie
Doel	Goed luisteren en een plaats achterhalen d.m.v. een cryptische omschrijving.
Benodigheden	Voor iedere leerling een atlas.
Uitleg	<p>De leerlingen hebben allemaal een atlas voor zich liggen. Geef aan op welke bladzijde de leerlingen moeten zoeken. Geef een cryptische omschrijving van een plaats, bijvoorbeeld: "Deze stad ligt in het westen, is de grootste en belangrijkste havenstad van Europa" of "Ik schaak slecht maar ik weet dat ik nog rotter dam..... Antwoord: Rotterdam." De leerlingen proberen te zoeken welke plaats bedoeld wordt.</p>
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Geef de leerlingen minder tijd om de plaats te achterhalen. • Geef twee cryptische omschrijven van twee verschillende plaatsen in één keer. • Breid het gebied uit waar de leerlingen moeten zoeken.


Brain Game 3	Dan denk ik aan... 
Je oefent...	Concentratie
Doel	Goed luisteren en leren associëren.
Benodigdheden	Geen
Uitleg	<p>Leg uit dat je straks een woord noemt en dat de leerlingen vervolgens om de beurt mogen vertellen waar ze aan denken bij dit woord.</p> <p>Voorbeeld: Bij wijngaard denk ik aan wijn, dan denk ik aan....</p>
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Laat het rijtje afmaken door één leerling. Wie kan het langst associëren? • Het herhalen van een eerder woord is verboden.


Brain Game 4	De wereld op zijn kop 
Je oefent...	Concentratie
Doel	Snel kunnen focussen en het tegenovergestelde doen van een actie.
Benodigdheden	Geen
Uitleg	Leg uit dat de leerlingen precies het tegenovergestelde moeten doen van wat de leerkracht doet. Als de leerkracht gaat zitten, gaan de leerlingen staan. Als de leerkracht gaat lachen, gaan de leerlingen huilen enzovoort.
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Laat een van de leerlingen 'de leider' zijn. • De leerkracht doet twee verschillende bewegingen waarop de leerlingen tegenovergesteld moeten reageren. • Voer het tempo op.


Brain Game 5	Een ketting van woorden	
Je oefent...	Concentratie	
Doel	Goed luisteren en een correct samengesteld woord maken.	
Benodigdheden	Geen	
Uitleg	<p>Vertel dat het spel start zodra de leerkracht een samengesteld woord zegt (bijv. voordeur). Hierna neemt een leerling het over door een nieuw woord te maken van het tweede deel van het voorgaande woord (voordeur – deurbel – belsysteem enz.) ... Wanneer een leerling geen nieuw woord kan maken, doet deze even niet meer mee gedurende deze ronde. Het spel gaat net zolang door tot er een winnaar overblijft.</p>	
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Wijs de leerlingen erop dat het een extra uitdaging is om het voor de anderen moeilijker te maken. • Voer het tempo op met behulp van bijvoorbeeld een timer. 	


Brain Game 6	Zoek de dirigent 
Je oefent...	Concentratie
Doel	Focussen op bewegingen en ontdekken wie de beweging als eerste start.
Benodigdheden	Geen
Uitleg	<p>Vertel dat er straks een leerling de klas uit gaat. De andere leerlingen gaan in een kring staan. Kies een dirigent uit, de leerling op de gang wordt teruggehaald. Het spel begint. De dirigent zet steeds een beweging in die de andere leerlingen imiteren. Wie is de echte dirigent?</p>
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Laat meerdere leerlingen tegelijkertijd dirigent zijn. • Laat twee leerlingen uitzoeken wie de dirigent is.


Brain Game 7	Telefoon 
Je oefent...	Concentratie
Doel	Focussen op de boodschap en het correct doorvertellen
Benodigdheden	Geen
Uitleg	<p>Zet de leerlingen in een kring of in een rechte lijn. Fluister een gekke zin in het oor van de leerling naast je, bijvoorbeeld "Mijn favoriete ontbijt is wormen en kevers". Die leerling fluistert de zin door aan de volgende leerling in de kring/rij, enzovoort. De laatste leerling zegt hardop wat hij gehoord heeft. Probeer zo dicht mogelijk bij de originele zin te blijven.</p>
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Maak de zin langer/complexer. • Laat de leerlingen een beginzin bedenken. • Laat de leerlingen een figuur op elkaars rug tekenen. De laatste in de kring/rij moet het figuur op het bord tekenen.


Brain Game 8	Je eigen naam gebruiken	
Je oefent...	Concentratie	
Doel	Concentreren en met het team binnen een korte tijd zoveel mogelijk woorden opschrijven.	
Benodigdheden	Voor elk team een pen en papier.	
Uitleg	Verdeel de klas in groepjes van vier leerlingen (max. vijf leerlingen). Deze leerlingen schrijven ieder hun naam, achter elkaar, op het blaadje. Met alle letters die nu allemaal op het blaadje staan, proberen de leerlingen zoveel mogelijk woorden te maken. Welk groepje heeft de meeste woorden? Welk groepje heeft het langste woord?	
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Maak de tijd die de leerlingen hebben korter. • Laat alleen woorden met een bepaald aantal letters (4/5/6) maken. 	


Brain Game 9	Plop 
Je oefent...	Concentratie
Doel	Goed luisteren en reageren met een passend antwoord.
Benodigdheden	Geen
Uitleg	<p>Je begint te tellen bij één en wijst een leerling aan die verder telt (om de beurt het rijtje af). Het getal 7 en veelvoud van 7 mogen niet genoemd worden en worden vervangen door "plop". De telrij wordt dan: ...5, 6, plop, 8, 9, 10, 11, 12, 13, plop, 15, 16, plop.... Probeer zo ver mogelijk te komen. Als iemand te lang wacht, onterecht plop zegt of het verkeerde getal noemt, begin je weer opnieuw. Houd het tempo hoog.</p>
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Maak twee groepen. De eerste groep speelt "plop", zoals beschreven. Zodra er een foutgemaakt wordt, moet de andere groep, geluidloos, de handen voor de mond slaan. Als er inderdaad een fout gemaakt is, zijn zij aan de beurt. De sport is om hoger te komen dan de andere groep. Maak eventueel een afspraak over wat er gebeurt bij het onterecht constateren van een fout. • Vervang 7 en de veelvoud van 7 door een ander getal.



Brain Game 10	Letter vierkant 
Je oefent...	Concentratie
Doel	Met losse letters zoveel mogelijk woorden maken.
Benodigdheden	Voor elke leerling een pen en papier.
Uitleg	<p>Teken op het digibord een vierkant met daarin 16 hokjes (vier bij vier). Je kiest een leerling uit die een letter mag noemen. De leerlingen mogen deze letter op een willekeurige plaats invullen in een van de 16 hokjes op het digibord. Ook de volgende leerling zegt een letter, die weer in een ander hokje wordt opgeschreven. Dit gaat net zolang door tot in alle hokjes een letter staat. Als dit het geval is, gaan de leerlingen op hun eigen plek kijken hoeveel woorden zij kunnen maken met deze letters (horizontaal, verticaal en diagonaal). Deze woorden schrijven ze op een papier.</p>
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Noem een tijd waarin de leerlingen zoveel mogelijk woorden moeten opschrijven. Wie heeft de meeste woorden kunnen maken?


Brain Game II	Lingo 
Je oefent...	Concentratie
Doel	Concentreren en onder tijdsdruk zoveel mogelijk woorden maken.
Benodigdheden	Voor elke leerling een potlood en papier.
Uitleg	Laat de leerlingen binnen een bepaalde tijd (bijvoorbeeld 2 minuten) zoveel mogelijk woorden opschrijven met vijf letters. Bekijk na deze twee minuten welke leerlingen de meeste woorden hebben gevonden.
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Laat de leerlingen woorden maken met een ander aantal letters. • Kies een beginletter waarmee de woorden gemaakt moeten worden.


Brain Game 12	Moordenaartje 
Je oefent...	Concentratie
Doel	Focussen op de acties van anderen.
Benodigdheden	Geen
Uitleg	Laat de leerlingen in een kring staan of zitten. Kies één leerling uit die de 'detective' is. Deze leerling moet even uit de klas. Kies een andere leerling als moordenaar. De moordenaar mag d.m.v. knipogen kinderen "doden". De detective komt weer terug de klas in en gaat in het midden van de kring staan. Wanneer de moordenaar naar jou knipoogt, val je dood. Kan de detective in de kring ontdekken wie de moordenaar is?
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Kies twee leiders uit, die om de beurt een kind doden.


Brain Game 13	Ruggenspraak 
Je oefent...	Zelfregulatie
Doel	Concentreren op de tekenbewegingen die op de rug worden gemaakt en in staat zijn om deze na te tekenen.
Benodigdheden	Drie verschillenden tekeningen op één papier en een digibord.
Uitleg	Verdeel de klas in drie groepen, die in drie rijen gaan staan met de gezichten richting het bord. Vanaf dat moment mag er niet meer gepraat worden. Laat aan de laatste leerling van elke rij één tekening van het papier zien, die deze leerling moet tekenen op de rug van de leerling voor hem/haar. Als de leerling klaar is met tekenen, geeft hij/zij dit met een schouderklopje aan. Die leerling tekent vervolgens de tekening op de leerling die voor hem/haar staat. Als de tekening de voorste leerling heeft bereikt, tekent hij/zij de tekening op het bord. Welke rij heeft de tekening goed doorgegeven en staat dus het beste op het bord getekend?
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Maak de tekening ingewikkelder. • Maak twee langere rijen leerlingen.


Brain Game 14	(Na)vouwspeel 
Je oefent...	Concentratie
Doel	Concentreren en een omschrijving omzetten in een vouwwerkje.
Benodigdheden	Voor elke leerling een vouwblaadje en een schaar.
Uitleg	Vouw zomaar wat en omschrijf wat er gedaan wordt (ik vouw het blaadje dubbel, knip het linkerhoekje er af enz.). De leerlingen mogen niet bij elkaar spieken. Wie heeft het gekste/meest lijkende resultaat?
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Laat de leerlingen in teams werken. De leider van het team mag de beschrijving geven, de overige teamleden proberen deze beschrijvingen op te volgen. Welk vouwwerkje lijkt het meest op dat van de leider?


Brain Game 15	Pictionary  of 
Je oefent...	Concentratie
Doel	Per team zoveel mogelijk punten verzamelen door het snel uittekenen van (eenvoudige) voorwerpen.
Benodigdheden	Voor elke groep een pen en een flink aantal papieren. Kaartjes met daarop een aantal algemeen bekende voorwerpen.
Uitleg	Verdeel de kaartjes onder de teams en leg deze omgekeerd in het midden. Spreek af wie van het team begint met tekenen. Deze leerling draait het eerste kaartje om, maar laat het kaartje niet aan de rest van het team zien. Als het woord in het groepje is geraden, mag het volgende teamlid een kaartje omdraaien om te tekenen. Welk team heeft als eerste alle woorden die op de kaartjes staan geraden?
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Laat de leerlingen spreekwoorden tekenen. • Bied de woorden in het Engels aan.


Brain Game 16	Stiltespel 
Je oefent...	Concentratie
Doel	Focussen en vertellen hoeveel leerlingen er achter je zitten.
Benodigdheden	Geen
Uitleg	Laat een leerling voor de klas staan of zitten (rug naar de klas toe). Wijs heel stilletjes wat leerlingen aan die erachter mogen gaan staan/zitten. Vraag vervolgens aan de leerling hoeveel leerlingen er achter hem/haar zullen staan/zitten.
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Maak het lastiger door te zorgen voor wat ruis, bijvoorbeeld door zachtjes te tikken met een pen etc.




Brain Game 17	Geluidenbingo 
Je oefent...	Concentratie
Doel	Focussen op geluiden en deze onthouden.
Benodigdheden	Voor iedere leerling een bingokaart met klassengeluiden.
Uitleg	Maak een bingokaart (of noem het 'geluidskaart') en schrijf daarop in ieder vakje een ander klassengeluid (een geluid wat je in de klas zou kunnen horen). Laat de leerlingen dan stil luisteren naar de geluiden in de klas. Als ze een geluid hebben gehoord, strepen ze dit (uiteraard in stilte) af. Wie als eerste alle geluiden heeft gehoord, roept 'bingo' en verbreekt daarmee de stilte.
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Maak er een dag- of weekproject van. Schrijf geluiden op de bingokaart die je buiten het lokaal kunt horen.



Brain Game 18	Verpunzelen 
Je oefent...	Concentratie
Doel	In zo min mogelijk beurten een geheim werkwoord raden door slimme vragen te stellen.
Benodigdheden	Geen
Uitleg	Wijs één leerling aan die naar de gang gaat. De klas spreekt af wat 'verpunzelen' moet gaan betekenen: als het maar een werkwoord is. Dus dat kan zijn: lopen, zwemmen, voetballen, tekenen, reizen enz. Roep de leerling van de gang, door slimme vragen te stellen komt de leerling achter de betekenis van 'verpunzelen'.
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> De leerling van de gang mag een maximaal aantal vragen (bijvoorbeeld 5 vragen) stellen om achter het juiste antwoord te komen.




Brain Game 19	Wie ben ik? 
Je oefent...	Concentratie
Doel	In zo min mogelijk beurten achterhalen wie je bent door slimme vragen te stellen.
Benodigdheden	Per team een zelfklevend memoblaadje en een pen.
Uitleg	Kies per team een leerling die een memoblaadje op het voorhoofd geplakt krijgt. De overige groepsleden hebben hierop een voorwerp of naam van een (bekend) persoon geschreven. Door goede vragen te stellen probeert deze leerling erachter te komen 'wie hij is'. Indien dit geraden is, kan er gewisseld worden.
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Laat de leerling een maximumaantal vragen (bijvoorbeeld 5 vragen) stellen om achter het juiste antwoord te komen.


Brain Game 20	Kris kras woorden	
Je oefent...	Geheugen	
Doel	Zoveel mogelijk verschillende woorden onthouden.	
Benodigdheden	Voor elke leerling een pen en papier. Op elk papier staat een ander woord geschreven.	
Uitleg	Schrijf van tevoren voor iedere leerling uit de klas een (ander) woord op een papier. Deel deze papieren uit aan de leerlingen. De leerlingen laten dit aan niemand zien, slaan het woord op in hun hoofd en doen het papier weg. Op jouw teken lopen de leerlingen kriskras door het lokaal en roepen (op normale toon) het woord wat op het blaadje stond. Na een tijdje gaan de leerlingen weer zitten om alle woordjes die zij hebben gehoord op te schrijven. Welke leerling heeft de meeste woorden kunnen onthouden?	
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Laat de leerlingen om de beurt een woord zeggen. Als iedereen is geweest mogen de leerlingen de woorden die ze hebben onthouden op papier schrijven. Wie heeft de meeste woorden onthouden? 	


Brain Game 21	Levend Memory 
Je oefent...	Geheugen
Doel	Concentreren en in staat zijn om zoveel mogelijk memory combinaties te vinden.
Benodigdheden	Geen
Uitleg	<p>Laat twee leerlingen de gang op gaan. De andere leerlingen vormen koppels. Elk koppel spreekt een eigen gebaar af (bijv. op één been staan, tong uitsteken, etc.). Als iedereen een gebaar heeft, gaan de leerlingen weer zitten en komen de leerlingen van de gang weer terug. Deze leerlingen wijzen om de beurt steeds twee zittende leerlingen aan (de memory-kaartjes) die hun gebaar laten zien. Als de twee gebaren hetzelfde zijn, wordt er een punt verdiend. Wie verdient de meeste punten?</p>
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Teamwork. Alle leerlingen laten tegelijkertijd hun gebaar zien. De leerlingen die raden proberen goed te onthouden welke leerlingen dezelfde beweging maken. Als alle leerlingen hun bewegingen hebben laten zien, mag het tweetal combinaties raden. Ze krijgen één punt per kloppende memory.


Brain Game 22	Raad het getal  of  of 
Je oefent...	Geheugen
Doel	In zo min mogelijk beurten een geheim getal raden door slimme vragen te stellen.
Benodigdheden	Het digibord of papier.
Uitleg	Laat de leerlingen op de achterkant van een papiertje (niet zichtbaar voor de andere leerlingen) een getal schrijven. Vertel de leerlingen dat ze slimme vragen moeten stellen, zodat ze in zo min mogelijk beurten erachter kunnen komen om welk getal het gaat. (Bijvoorbeeld: 'Is het getal deelbaar door 2?').
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> Afhankelijk van het niveau van de leerling(en) bepaal je waartussen het getal ligt 1-20, 1-100, 1-1000 etc.



Brain Game 23	Op bezoek bij oma  of 
Je oefent...	Geheugen
Doel	De volgorde van de ingepakte spullen onthouden.
Benodigdheden	Geen
Uitleg	Kies één leerling uit die mag beginnen. Hij zegt: "Ik ga op bezoek bij mijn oma en ik neem mee..." en noemt dan twee dingen die hij/zij mee zou nemen. De volgende leerling herhaalt de twee voorwerpen en voegt twee andere voorwerpen toe. Dit gaat door totdat iedereen in het team iets heeft toegevoegd aan de paklijst. Tot slot moet iedereen uit het team het hele lijstje nog eens opnoemen.
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Maak de teams groter, of speel het spel met de hele klas. • Elk voorwerp moet minstens uit drie lettergrepen bestaan.



Brain Game 24	Ja of nee  of  of 
Je oefent...	Geheugen
Doel	Door gesloten vragen te stellen achterhalen welk woord bij het onderwerp hoort.
Benodigdheden	Geen
Uitleg	Kies een onderwerp dat bij de leeftijd en interesse van je klas past (bijvoorbeeld sport, eten, kleding). Laat één leerling vervolgens iets bij dat onderwerp bedenken (bijvoorbeeld een voetbal, een pizza, sneakers). Dit mag niet hardop gezegd worden! Laat leerlingen uit de rest van de klas/het team om de beurt een vraag stellen die alleen met ja of nee kan worden beantwoord. Als er na vijf vragen nog niet goed is geraden, mag de bedenker een hint geven. Als het goede antwoord na tien vragen nog niet geraden is, mag de bedenker het zeggen.
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Laat leerlingen hun eigen onderwerp kiezen. • Geef geen hints.


Brain Game 25	Wat mist er?	
Je oefent...	Geheugen	
Doel	Voorwerpen onthouden en weten wat er mist.	
Benodigdheden	Dienblad of tafel en een (thee)doek + willekeurige voorwerpen.	
Uitleg	Leg tien voorwerpen op een dienblad of tafel. Laat de leerlingen 20-30 seconden lang goed kijken. Verstop het dienblad daarna even onder de tafel of leg een doek over de voorwerpen. Haal vervolgens één voorwerp weg. Zet het dienblad weer terug en laat de leerlingen raden wat er mist.	
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Leg meer voorwerpen neer. • Haal meerdere voorwerpen in één keer weg. • Maak de 'kijktijd' korter. 	


Brain Game 26	ABC	
Je oefent...	Geheugen en concentratie	
Doel	Zo snel mogelijk op volgorde van het alfabet gaan staan.	
Benodigdheden	Geen	
Uitleg	De leerlingen moeten zo snel mogelijk in een rij gaan staan op alfabetische volgorde van hun namen.	
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Geef de leerlingen bijvoorbeeld 3 minuten de tijd waarbinnen ze op de juiste volgorde moeten staan. • Laat één leerling of duo de leerlingen op alfabetische volgorde zetten. • Laat de leerlingen op een andere alfabetische volgorde gaan staan (bijv. op achternaam of favoriete vakantieland). 	


Brain Game 27	30 seconden	
Je oefent...	Geheugen	
Doel	Focussen op een letter en deze zo vaak mogelijk omcirkelen in een tekst; het werkgeheugen trainen.	
Benodigdheden	Voor iedere leerling een krant, tijdschrift, of kopie van een tekst.	
Uitleg	Geef iedere leerling 30 seconden de tijd om een bepaalde letter of woord zo vaak mogelijk te omcirkelen. Dit woord of deze letter wordt vooraf bepaald.	
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Voer het tempo op door de tijd te verkorten. • Laat de leerlingen per speelronde twee letters of woorden binnen de tijd omcirkelen. 	


Brain Game 28	Sudoku  of 
Je oefent...	Geheugen en concentratie
Doel	De ontbrekende cijfers in het sudokuraster invullen.
Benodigdheden	Voor iedere leerling een papier met een sudoku en een pen. (Ga naar www.sudokuweb.nl om een sudoku te printen.)
Uitleg	Leg uit dat een sudoku een puzzel is van negen bij negen vakjes, waarin een aantal cijfers al zijn ingevuld. Het is aan de leerlingen om de overige vakjes ook in te vullen, waarbij ze zich aan de volgende regels moeten houden: in elke rij, in elke kolom en in elk blok mogen de getallen 1 tot en met 9 maar één keer ingevuld worden. Geef vooraf de tip dat de leerlingen om te beginnen steeds moeten zoeken naar een rij, kolom of blok waar maar weinig cijfers ontbreken. Laat de leerlingen ook controleren of een cijfer niet ook op een andere plek ingevuld kan worden. Begin met een relatief makkelijke sudoku.
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> Op de website kun je sudoku's in verschillende moeilijkheidsgraden vinden.


Brain Game 29	Beroepenalfabet  of 
Je oefent...	Zelfregulatie
Doel	Binnen korte tijd zoveel mogelijk antwoorden bedenken en opschrijven.
Benodigdheden	Voor elke leerling een pen en papier.
Uitleg	<p>Laat de leerlingen de letters a t/m z onder elkaar opschrijven (de letters q, x en y hoeven niet opgeschreven te worden).</p> <p>Op het afgesproken teken schrijven de leerlingen achter elke letter één beroep op. Welke leerling heeft als eerste achter elke letter één beroep geschreven?</p>
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Laat de leerlingen de opdracht in minder tijd uitvoeren. Wie heeft de meeste punten? • Kies één letter. Laat de leerlingen zoveel mogelijk beroepen bij deze letter schrijven. • Speel het spel in teams waarbij leerlingen om de beurt een antwoord moeten geven. • Pas het thema van het spel aan.


Brain Game 30	Juf / meester zegt 
Je oefent...	Zelfregulatie
Doel	Kunnen stoppen met een beweging en nadenken voordat je reageert.
Benodigdheden	Geen
Uitleg	Leg uit dat de klas jouw bewegingen moet nadoen, maar alleen als de instructie voorafgegaan wordt door "Juf (of meester) zegt..." Bijvoorbeeld, "Juf zegt: raak je knieën aan" > iedereen raakt zijn knieën aan. "Juf zegt: doe maar een spreidsprong" > iedereen doet een spreidsprong. Maar wanneer juf alleen "Draai maar een rondje" zegt, moeten de leerlingen juist nietsdoen.
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Doe als leerkracht de bijbehorende beweging sowieso, ook als je het fout zegt. • Speel het spel in het Engels (Simon says). • Voer het tempo op.

Brain Game 3I	Een minuut stilte	
Je oefent...	Zelfregulatie	
Doel	Nadenken en de tijd schatten voordat je een reactie geeft.	
Benodigdheden	Een horloge of timer.	
Uitleg	Leg uit dat de leerlingen gedurende de komende tijd muisstil moeten zijn en dat niemand (behalve de leerkracht op zijn/ haar horloge mag kijken. De leerlingen proberen een minuut stil te blijven, dit doen ze op gevoel. Zodra een leerling denkt dat de tijd voorbij is, gaat deze op een stille en rustige manier staan.	
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Varieer de tijd dat de leerlingen stil moeten zijn. 	

Brain Game 32	Tel tot 20 
Je oefent...	Zelfregulatie
Doel	Zonder afspraken proberen met de groep tot 20 te tellen.
Benodigdheden	Geen
Uitleg	<p>Leg uit dat de leerlingen hardop met elkaar tot en met 20 (of zoveel als er leerlingen zijn) moeten gaan tellen. Maar.... er mogen van te voren geen afspraken gemaakt worden. Eén kind begint en zegt hardop 'één', het tweede kind roept 'twee', enz.. Maar als twee kinderen per ongeluk tegelijkertijd het getal noemen, moet de groep weer van voren af aan beginnen.</p> <p>Je zult zien dat dit nog lastig is!</p>
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Houd de tijd bij en probeer de volgende keer het record te verbreken.

Brain Game 33	Sta op 
Je oefent...	Zelfregulatie
Doel	Door goed naar elkaar te kijken en te reageren op elkaars acties ervoor zorgen dat er telkens maar 4 leerlingen staan.
Benodigdheden	Geen
Uitleg	Laat alle leerlingen op een stoel of op de grond zitten. Leg uit dat het de uitdaging is om altijd precies vier staande mensen te hebben. Iedereen mag op elk moment opstaan, maar niemand mag langer dan vijf seconden achter elkaar blijven staan. Elke speler mag zo vaak opstaan als hij/zij wil.
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Laat de leerlingen niet langer dan 3 of 4 seconden staan. • Laat meer of minder dan 4 leerlingen op hetzelfde moment staan.

Brain Game 34	Hoe gaat het verhaal verder?	
Je oefent...	Zelfregulatie	
Doel	Kunnen stoppen en nadenken over hoe je iets kunt toevoegen aan een verhaal met een onverwacht verloop.	
Benodigdheden	Geen	
Uitleg	<p>Bedenk de eerste zin van een verhaal en spreek deze hardop uit. (Bijvoorbeeld: "Ik liep langs de weg en vond een briefje van €50,-..." of "Toen ik vanochtend naar school liep, stond er een ruimteschip op het schoolplein...")</p> <p>Daarna mag iedereen om de beurt een zin toevoegen aan het verhaal. Laat leerlingen een paar seconden nadenken voordat ze een zin zeggen, ze moeten echt luisteren naar wat degene voor ze zegt. Kies een nieuwe beginzin als het te moeilijk wordt om passende toevoegingen te doen.</p>	
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Speel het spel in teams. De leerlingen moeten dan sneller nadenken en iedereen kan meer toevoegen aan het verhaal. 	

Brain Game 35	Bevriezen 
Je oefent...	Zelfregulatie
Doel	Kunnen stoppen en nadenken voordat je beweegt.
Benodigdheden	Geen
Uitleg	Leg uit dat je straks een top 40 liedje opzet en dat de leerlingen dan lekker vrij mogen dansen en meezingen. Als de muziek stopt, moeten de leerlingen bevroren, totdat de muziek weer wordt gestart (na ca. 5 seconden). Maak daarna de bevroren-momenten steeds langer.
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Start en stop de muziek met steeds langere intervallen. • Voeg als competitie-element toe: als het bevroren niet lukt, is een leerling 'af' en moet hij gaan zitten.