

BRAIN GAMES

BRAIN GAMES

BRAIN GAMES

BRAIN GAMES


INTRODUCTIE

Introductie

Brain Games voor groep 3 / 4 / 5

In deze kaartenbak zitten verschillende kaartjes met 'Brain Games': korte spelletjes om op een speelse manier in de klas te werken aan concentratie, geheugen en zelfregulatie (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	Let op het gebaar!	
Je oefent...	Concentratie	
Benodigdheden	Geen	
Doel	Snel focussen en reageren op het 'Actief Luisteren-gebaar'	
Uitleg	Maak het 'Actief Luisteren-gebaar' (Letter L met duim en wijsvinger) en kijk hoe snel de leerlingen in de actieve luisterhouding gaan zitten (naar maatje toegedraaid en elkaar aankijken). Complimenteer / beloon kinderen die snel reageren op je gebaar. Speel dit spel vaak in het begin van het schooljaar, om leerlingen te helpen de actieve luisterhouding onder de knie te krijgen. Probeer elke keer dat je dit spel doet het gebaar subtieler te maken. Later kun je nieuwe gebaren oefenen waar de leerlingen op moeten reageren.	
Uitdaging	Maak het gebaar heel snel of heel klein.	


Brain Game 2	Geef het door 
Je oefent...	Concentratie
Doel	Concentreren op het gummetje of plakbandrolletje + samenwerken als team
Benodigdheden	Gummetjes + ijsstokjes (of andere platte/brede stokjes) OF plakbandrolletjes + potloden
Uitleg	<p>Elke speler heeft een stokje in zijn hand. Leg bij één teamlid een gummetje op het stokje. Vervolgens moet het gummetje worden doorgegeven zonder dat het valt. De leerlingen mogen alleen hun stokje gebruiken, niet hun handen!</p> <p>Als het gummetje valt, moet het terug naar de eerste persoon en moet het team opnieuw beginnen.</p> <p>Het team dat het gummetje als eerste rond heeft laten gaan zonder vallen, heeft gewonnen.</p> <p>Variatie: laat in de teams een plakbandrolletje rond gaan, de leerlingen kunnen hun potlood door de opening steken.</p>
Uitdaging	Laat rechtshandige kinderen hun linkerhand gebruiken en andersom.

Brain Game 3	Ik zie, ik zie wat jij niet ziet  of 
Je oefent...	Concentratie
Doel	Concentreren op het gezochte voorwerp + vragen leren stellen
Benodigdheden	Geen
Uitleg	Eén leerling kiest een voorwerp uit en zegt "Ik zie, ik zie wat jij niet ziet en de kleur is...". De ander mag vragen stellen om zo snel mogelijk achter het goede antwoord te komen. Als de ander het na 10x nog niet heeft geraden, mag een hint gegeven worden. Als het goede antwoord geraden is, worden de rollen omgedraaid.
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Geef een maximum aan het aantal vragen dat gesteld mag worden. • Laat de leerlingen een vorm of materiaal kiezen in plaats van een kleur.

Brain Game 4	Spiegelspel 
Je oefent...	Concentratie
Doel	Goed op een ander letten om hem/haar te kunnen spiegelen
Benodigdheden	Geen
Uitleg	<p>Eén leerling doet alsof hij voor de spiegel staat. Hij maakt langzame bewegingen (strekken van de armen, doen alsof je tanden poetst, gezichtsuitdrukkingen laten zien, etc.).</p> <p>De andere leerling is de spiegel: hij moet de bewegingen zo precies mogelijk na proberen te doen.</p> <p>Draai de rollen om na ca. 1 minuut.</p>
Uitdaging	Laat de tweetallen zelf beslissen wie welke rol heeft (niet hoorbaar voor andere leerlingen). Laat een andere leerling observeren en raden wie de spiegel is.



Brain Game 5	In de maneschijn 
Je oefent...	Concentratie
Doel	Correcte handbewegingen maken om bepaalde woorden in een liedje te vervangen
Benodigdheden	Geen
Uitleg	<p>Zing het liedje 'In de maneschijs' met de leerlingen en maak daar handbewegingen bij (als je niet weet hoe het liedje gaat, zoek hem dan op via internet).</p> <p>Als je dit hebt voorgedaan en alles één keer met de klas hebt geoefend, doe het dan nog een keer, maar spreek dan "in de maneschijs" niet uit en maak alleen het gebaar. In de volgende rondes kun je steeds meer woorden vervangen door gebaren. "Zing" het hele liedje uiteindelijk alleen met gebaren.</p>
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Zing het liedje steeds sneller. • Verander de handbewegingen, zodat ze niet meer passen bij het woord en dus moeilijker zijn. • Bedenk handbewegingen bij een ander liedje.


Brain Game 6	Sha Zam!	
Je oefent...	Concentratie	
Doel	Focussen op een serie geluiden, onthouden	
Benodigdheden	Geen	
Uitleg	<p>Maak een serie van twee verschillende geluiden: bijvoorbeeld 2x in de handen klappen en 1x met je voet tikken. Herhaal dit een aantal keren. De leerlingen moeten dit patroon goed onthouden. Als ze het straks weer precies zo horen, moeten ze "Sha Zam" roepen. Maak daarna verschillende series van geluiden, waarvan sommige hetzelfde zijn als bovenstaande en sommige anders. Laat na elke serie een stilte vallen, zodat leerlingen kunnen "Sha Zammen" als ze denken het voorbeeldgeluid te herkennen.</p>	
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Maak langere/snellere/meer complexe series geluiden. • Laat de leerlingen hun ogen dicht doen terwijl ze luisteren. • Laat de leerlingen zelf een serie geluiden bedenken. 	


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. Het doel is om zo dicht mogelijk bij de originele zin te blijven.</p>
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Maak de zin langer/complexer. • Laat leerlingen een beginzin bedenken. • Varieer door de leerlingen een figuur bij elkaar op de rug te laten tekenen. De laatste in de kring moet het figuur op het bord tekenen.


Brain Game 8	Tongbreker 
Je oefent...	Concentratie
Doel	Goed luisteren en correct kunnen herhalen van een moeilijke zin
Benodigdheden	Geen
Uitleg	<p>Lees een tongbreker voor (bijvoorbeeld: De Spaanse prins spreekt prima Spaans / De slome slak eet slappe sla / De kat krabt de krullen van de trap / Drie dikke drillboren drillen door drie dikke deuren / Als jouw tekkel mijn tekkel tackelt, tackelt mijn tekkel jouw tekkel terug).</p> <p>Eén leerling uit het tweetal mag de eerste tongbreker herhalen. Als dat lukt zonder fouten, krijgt hij een punt. Daarna lees je nog een tongbreker voor en is de andere leerling uit het tweetal aan de beurt.</p>
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Laat de leerlingen de tongbrekers meerdere keren herhalen voordat ze een punt krijgen. • Gebruik steeds moeilijkere tongbrekers (op internet zijn veel voorbeelden te vinden).


Brain Game 9	Het magische woord 
Je oefent...	Concentratie
Doel	Focussen op een bepaald woord in een liedje en daar een gebaar bij maken
Benodigdheden	Computer/digibord met geluid
Uitleg	<p>Zoek een populair liedje op waarin een bepaald woord meerdere keren terug komt. Vertel de leerlingen dat ze iets moeten doen wanneer ze dat 'magische woord' horen, bijvoorbeeld: bij iedere keer dat je het woord hallo hoort, raak je je neus aan. Doe de eerste ronde met alle leerlingen samen. Laat daarna twee leerlingen de klas verlaten en kies samen met de rest van de klas een nieuw woord (in hetzelfde of een ander liedje) en een nieuw gebaar. Als de twee leerlingen terugkomen, moeten ze proberen te ontdekken welk woord er gekozen is.</p>
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Voeg een tweede magisch woord toe. • Laat één leerling de klas uit gaan i.p.v. twee.


Brain Game 10	Wat hoor ik toch?  of 
Je oefent...	Concentratie
Doel	Een geluid kunnen herkennen
Benodigdheden	Geen
Uitleg	<p>Laat de leerlingen hun ogen dichtdoen, of gebruik een scherm om je handelingen onzichtbaar te maken.</p> <p>Maak herkenbare geluiden, zoals: papier scheuren, water laten stromen, een belletje rinkelen, enz.</p> <p>Geef individuele kinderen de beurt en laat hen vertellen wat ze denken dat het geluid was. Wanneer je in teams speelt, moeten leerlingen het eens worden over het teamantwoord.</p>
Uitdaging	Maak de geluiden moeilijker, bijvoorbeeld het geluid van een nietmachine of een klikkende balpen.


Brain Game II	Wie is de leider?	
Je oefent...	Concentratie	
Doel	Focussen op de acties van anderen	
Benodigdheden	Geen	
Uitleg	<p>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 leider. De leider mag bedenken wat voor serie bewegingen of geluiden er gemaakt gaat worden, bijvoorbeeld: klappen in de handen, knieën aanraken, stampen met de voeten. De andere leerlingen uit de klas doen mee en dezelfde serie wordt ca. 20 seconden herhaald, daarna mag de leider een beweging veranderen.</p> <p>De detective komt terug en probeert te ontdekken wie de leider is.</p>	
Uitdaging	Kies twee leiders uit, die om de beurt de beweging veranderen.	


Brain Game 12	Wie heeft de honing gestolen?	
Je oefent...	Concentratie	
Doel	Goed luisteren waar het geluid vandaan komt	
Benodigdheden	Een belletje of iets anders wat geluid maakt	
Uitleg	<p>Laat de leerlingen in een kring zitten. Kies één leerling die meneer De Beer is, die heeft de pot honing voor zich staan (uitgebeeld met een belletje). De leerlingen zeggen "Meneer De Beer is moe, meneer De Beer gaat slapen". Meneer De Beer doet zijn ogen dicht. Kies één leerling uit die de honing mag stelen. Deze leerling gaat daarna weer zitten, rinkelt met het belletje en verstopt de honing achter zijn rug. De klas zegt "Word wakker, meneer De Beer, je honing is gestolen!". Meneer De Beer moet daarna raden wie de honing heeft gestolen. Geef daarna andere leerlingen de beurt om meneer De Beer of dief te spelen.</p>	
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Vergroot het aantal honingpotten, zodat de Beer op meer geluiden moet focussen. • Speel afleidende muziek tijdens het spel. 	


Brain Game 13	De stille fotoshoot 
Je oefent...	Concentratie
Doel	Als team in stilte een opdracht kunnen voltooien
Benodigdheden	Een bord, stift en camera
Uitleg	<p>Je vertelt dat jullie een fotoshoot gaan doen en je schrijft op het bord hoe de foto gemaakt moet worden.</p> <p>Bijv.: 2 kinderen liggen, 3 kinderen zitten op een stoel, 2 kinderen armen in de lucht, 3 kinderen een gek gezicht, 2 kinderen naast de stoel en de andere kinderen achter de stoel. De kinderen hebben 1,5 minuut de tijd om klaar te staan of zitten. Tijdens die 1,5 minuut mag niet gepraat worden! Hierna maak je een foto.</p>
Uitdaging	Maak de tijd die de leerlingen hebben om klaar te gaan zitten, korter.


Brain Game 14	Op een rij 
Je oefent...	Concentratie
Doel	Vragen stellen en als team te werk gaan
Benodigdheden	Geen
Uitleg	Geef de leerlingen de opdracht zich op te stellen in een rij van laag naar hoog (geordend op lengte, leeftijd, schoenmaat, enz.), binnen drie minuten.
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Maak de tijd die de leerlingen hebben om klaar te gaan staan korter. • Bij het ordenen op lengte kun je als extra regel toevoegen dat de leerlingen niet mogen praten.


Brain Game 15	20 seconden	
Je oefent...	Concentratie	
Doel	In jezelf tot 20 tellen en je niet laten afleiden door anderen	
Benodigdheden	Geen	
Uitleg	Iedereen zit op zijn stoel en doet zijn ogen dicht en zijn handen over de oren. Het is de bedoeling dat de leerlingen in hun hoofd gaan tellen tot 20 seconden. Wanneer iemand denkt dat de 20 seconden zijn verstreken, steekt hij zijn hand op. Houd als leerkracht de tijd bij; wie het dichtst bij de 20 seconden zat, is de winnaar.	
Uitdaging	Laat de leerlingen tot 30, 40, 50 of 60 seconden tellen.	


Brain Game 16	Op berenjacht	
Je oefent...	Geheugen	
Doel	Herinneren van de juiste volgorde	
Benodigdheden	Geen	
Uitleg	<p>De leerlingen zitten in een kring en doen jou na: We gaan op berenjacht! We gaan een hele grote vangen! (op dijen klappen) Zie jij wat ik zie? (ogen afdekken) Het lijkt een hele grote berg. Ik kan er niet onderdoor, niet overheen, niet omheen. Ik moet klimmen! (klimmen) Daar komt lang gras/een modderige poel/een meer! Ik kan er niet onderdoor, niet overheen, ik moet er doorheen! (Swish, swish/klok, klok/zwem, zwem). Eindelijk zijn we bij het berenhol. Ik kan er niet onderdoor,... HELP! De beer is veel te groot! We moeten terug! (alle bewegingen in omgekeerde volgorde) Eenmaal over de berg: Pfieuw, we zijn weer veilig thuis!</p>	
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Voeg meer obstakels toe op de route. • Laat leerlingen zelf een route bedenken. 	




Brain Game 17	Op bezoek bij oma 
Je oefent...	Geheugen
Doel	De volgorde van de ingepakte spullen onthouden
Benodigdheden	Geen
Uitleg	Kies één leerling die mag beginnen. Hij zegt: "Ik ga op bezoek bij mijn oma en ik neem mee..." en noemt dan iets wat hij mee zou nemen. De volgende leerling herhaalt dat voorwerp en voegt een ander voorwerp 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"> • Laat iedere leerling twee voorwerpen toevoegen aan de paklijst. • Maak de teams groter. • Elk voorwerp moet minstens uit twee lettergrepen bestaan.



Brain Game 18	Ijsjes verkopen 
Je oefent...	Geheugen
Doel	Onthouden wat iedereen heeft besteld
Benodigdheden	Geen
Uitleg	Eén leerling werkt in een ijssalon. De andere leerlingen uit het team mogen ijsjes bestellen, 1 bolletje per leerling (bijv. chocolade, aardbei, vanille, enz.) Als de laatste leerling heeft besteld, moet de medewerker van de ijssalon de ijsjes maken en elk ijsje aan de juiste persoon geven.
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Laat iedere leerling 2 bolletjes ijs bestellen. • Voeg een extra keuze toe: iedereen mag bolletjes schepijs bestellen, of softijs (met discodip, nootjes of hagelslag). • Maak de teams, dus het aantal 'klanten', groter.


Brain Game 19	De hete aardappel 
Je oefent...	Geheugen
Doel	Voor elke ronde de goede beweging onthouden
Benodigdheden	Aardappel of klein balletje en computer/digibord met geluid
Uitleg	Laat de leerlingen in een kring staan. Leg uit dat je straks muziek opzet en dat er een aardappel (of een ander klein balletje) rond gaat. Degene die de aardappel heeft als de muziek stopt, moet iets doen: springen, een rondje draaien, zijn hoofd aanraken, enz. Terwijl de muziek speelt, moeten de leerlingen de aardappel steeds doorgeven. Als de muziek stopt, moet degene met de aardappel in zijn hand de beweging doen.
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Maak het aantal bewegingen dat achter elkaar gedaan moet worden groter. • Laat verschillende kleuren balletjes rond gaan en koppel hier verschillende bewegingen aan.


Brain Game 20	Mijn lievelingspizza 
Je oefent...	Geheugen
Doel	Ingrediënten onthouden en in omgekeerde volgorde opnoemen
Benodigdheden	Geen
Uitleg	<p>Eén leerling begint en zegt "Op mijn lievelingspizza zit ..." (hij mag 1 ingrediënt noemen: kaas, salami, ham, ananas, enz. of juist iets gek: pindakaas of chocola). De volgende leerling zegt: "Op mijn lievelingspizza zit ... en ..." (herhaalt het ingrediënt van de eerste leerling en voegt iets toe). De derde leerling voegt nog een extra ingrediënt toe. De vierde leerling zegt "Wat ik NIET lekker vind op mijn pizza, is ..." (laat alle drie eerder genoemde ingrediënten noemen, in omgekeerde volgorde). De andere teamleden moeten controleren of de volgorde klopt.</p>
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Laat leerlingen twee ingrediënten tegelijk toevoegen. • Maak de teams groter.


Brain Game 21	Patronen onthouden 
Je oefent...	Geheugen
Doel	Een kleurenpatroon herinneren en opnieuw maken
Benodigdheden	Gekleurde fiches (per tweetal 2 dezelfde setjes van 4 fiches)
Uitleg	Geef elk tweetal dezelfde set gekleurde fiches (beide leerlingen krijgen bijv. twee blauwe en twee rode fiches). Eén leerling mag de fiches op een rijtje leggen: bijv. blauw rood rood blauw. De andere leerling mag hier 5 seconden naar kijken en dan wordt het rijtje bedekt of weggehaald. De tweede leerling moet het rijtje vervolgens namaken. Draai de rollen daarna om.
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Geef de leerlingen meer fiches of meer verschillende kleuren. • Gebruik andere voorwerpen om een patroon mee te maken.

Brain Game 22	Ja of nee  of  of 
Je oefent...	Geheugen
Doel	Herinneren van verzamelde informatie, vragen stellen en raden
Benodigdheden	Geen
Uitleg	Kies een onderwerp dat bij de leeftijd en interesses van je klas past (bijv. sport, dieren, eten, fruit, kleding). Laat één leerling iets bij dat onderwerp bedenken (bijv. voetbal, een paard, patat, enz.). Hij mag dit niet hardop zeggen! 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 onderwerpen kiezen. • Geef geen hints.

Brain Game 23	Wat mist er?  of 
Je oefent...	Geheugen
Doel	Herinneren van voorwerpen en goed kijken naar wat er mist
Benodigdheden	Dienblad + willekeurige voorwerpen uit het klaslokaal
Uitleg	Leg vijf voorwerpen (bijv. een pen, een paperclip, een nietmachine, enz.) op een dienblad. Laat de leerlingen 20-30 seconden lang goed kijken. Verstop het dienblad daarna even onder je tafel o.i.d. en haal 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 24	Wie heeft het laatste woord?	
Je oefent...	Geheugen	
Doel	Het laatste woord van meerdere zinnen onthouden en daar een nieuwe zin mee maken	
Benodigdheden	Geen	
Uitleg	<p>Voordat je het spel begint, bedenk je een zin met drie woorden (bijv. "Konijnen eten sla") die je niet aan de leerlingen vertelt. Bedenk vervolgens drie zinnen die eindigen met één van de drie woorden uit de bovenstaande zinnen (bijv. "Marjan heeft twee konijnen", "Ik houd van lekker eten" en "In de moestuin groeit sla"). Lees deze zinnen langzaam voor. De leerlingen moeten de laatste woorden onthouden, zonder ze op te schrijven. Vraag dan of de leerlingen een nieuwe zin kunnen maken met deze drie woorden.</p>	
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Maak de nieuwe zinnen vier of vijf woorden lang. • Laat de leerlingen het eerste of het tweede woord uit een zin onthouden. 	


Brain Game 25	Wie is verplaatst?	
Je oefent...	Geheugen	
Doel	De plek waar iemand stond kunnen aanwijzen	
Benodigdheden	Geen	
Uitleg	<p>Laat de leerlingen in een kring zitten of staan. Twee leerlingen gaan naar het midden van de kring en kijken goed wie waar staat. Daarna gaan ze de klas uit en mogen twee leerlingen uit de kring van plaats wisselen. Als de andere twee leerlingen terug komen, moeten ze vertellen wie er is verplaatst. Je kunt leerlingen helpen door van tevoren te zeggen waar ze op kunnen letten: bijv. wat hun klasgenoten voor kleren dragen, of vriendjes bij elkaar staan, enz.</p>	
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Laat één leerling de klas uit gaan i.p.v. twee. • Laat drie, vier of vijf leerlingen van plek wisselen. 	


Brain Game 26	Bolletjes 
Je oefent...	Geheugen
Doel	De bolletjes aanklikken in de juiste volgorde
Benodigdheden	Computer
Uitleg	Dit spelletje kunnen leerlingen individueel achter de computer doen. Ga naar de link: http://neurokids.nl/speel/bolletjes-memory/ Help kinderen die nog niet zo goed kunnen lezen even op weg.
Uitdaging	Het spel gaat bij een goed antwoord automatisch verder naar een hoger level. Het aantal bolletjes dat in één keer moet worden onthouden wordt steeds groter.




Brain Game 27	Categorieën
Je oefent...	Zelfregulatie
Doel	Nadenken over een nieuwe categorie om een goed antwoord te kunnen geven op het juiste moment
Benodigdheden	Geen
Uitleg	<p>De leider (in de eerste rondes is dit de leerkracht) noemt een categorie (bijv. eten, dieren, vakantie). Laat vervolgens, met de klok mee, ieder kind iets noemen dat bij die categorie past. Als iedereen iets genoemd heeft, kiest de leider een nieuwe categorie, waar de rest van de groep weer iets passends bij moet opnoemen. Speel zo verschillende rondes, waarbij je na elke paar rondes van leider wisselt.</p> <p>Dit spel kan ook worden gespeeld met klappen of in de vingers knippen, om een vast ritme aan te houden.</p>
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none">• Voer het tempo op, zodat de leerlingen snel een antwoord moeten noemen nadat een nieuwe categorie geïntroduceerd is.• Wissel categorieën sneller af.



Brain Game 28	Anders breekt het glas 
Je oefent...	Zelfregulatie
Doel	Stoppen, nadenken en de neiging om te praten leren onderdrukken
Benodigdheden	Geen
Uitleg	De leider (in de eerste rondes is dit de leerkracht) zegt: "1, 2, 3, 4, stilte in de klas, anders breekt het glas!". Daarna mag niemand meer praten of een ander geluid maken. Als iemand dat wel doet, heeft diegene 'het glas gebroken' en mag de klas zeggen: "Jij hebt het glas gebroken!".
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Stel expres vragen of maak opmerkingen om leerlingen te verleiden iets te zeggen. • Voeg als regel toe dat leerlingen ook niet mogen bewegen.



Brain Game 29	Bevriezen 
Je oefent...	Zelfregulatie
Doel	Stoppen en nadenken voordat je beweegt
Benodigdheden	Geen
Uitleg	Leg uit dat je straks een liedje opzet en dat de leerlingen dan lekker mogen dansen en zingen. 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 kortere intervallen. • Voeg een competitie-element toe: als het bevroren niet lukt, is een leerling 'af' en moet hij gaan zitten.


Brain Game 30	Hoofd, schouders, knie en teen 
Je oefent...	Zelfregulatie
Doel	Nadenken voordat je iets doet
Benodigdheden	Geen
Uitleg	Zing met de hele klas het liedje "hoofd, schouders, knie en teen" met bijbehorende bewegingen. Voer het tempo bij elke ronde een beetje op.
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Verander de volgorde (bijv. knie, schouder, hoofd en teen). • Laat de kinderen een ander lichaamsdeel aanraken dan wat ze zingen. • Bij elke keer dat je het liedje zingt, vervang je een woord door alleen "mmm" (of helemaal niets) te zingen, totdat alle woorden (op "puntje van je" na) vervangen zijn.

Brain Game 3I	Juf/meester zegt 
Je oefent...	Zelfregulatie
Doel	Stoppen en nadenken voordat je iets doet
Benodigdheden	Geen
Uitleg	<p>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 neus aan" en iedereen raakt zijn neus aan, "Juf zegt: doe een spreidsprong" en iedereen doet een spreidsprong. Maar wanneer juf alleen "Draai een rondje" zegt, moeten de leerlingen juist niets doen.</p> <p>Een variatie op dit spel is 'commando pinkelen'.</p>
Uitdaging	<ul style="list-style-type: none"> • Als leerkracht doe je de bijbehorende beweging sowieso, ook als je het 'fout' zegt. • Voer het tempo op.

Brain Game 32	De Clown 
Je oefent...	Zelfregulatie
Doel	Stoppen en nadenken en de aandrang om te lachen weerstaan
Benodigdheden	Geen
Uitleg	<p>Eén leerling van het tweetal is de clown, hij/zij probeert de ander aan het lachen te maken door een gekke bek te trekken, een dansje te doen, een gek stemmetje op te zetten, enz. Hij mag dit 10 seconden lang proberen. De andere leerling luistert en kijkt, maar mag niet lachen. Geef als leerkracht aan wanneer de 10 seconden voorbij zijn. De kijkende leerling mag "Gelukt!" zeggen als hij niet heeft gelachen. Hij wint dan de ronde. De leerlingen wisselen steeds van rol.</p>
Uitdaging	Geef als extra regel dat de kijkende leerling constant zijn ogen op de clown gericht moet houden.

Brain Game 33	Geef het door  of 
Je oefent...	Zelfregulatie
Doel	Stoppen, nadenken en acties aanpassen aan het denkbeeldige voorwerp
Benodigdheden	Geen
Uitleg	Noem een denkbeeldig voorwerp en doe alsof je het doorgeeft aan de volgende in de kring. Zeg bijvoorbeeld "Hier is een zak met stenen, geef het door!". Laat met je lichaamstaal zien dat je iets zwaars vasthebt. De volgende in de kring geeft het ook door, met bijpassende bewegingen. Daarna noem je een ander voorwerp, met een andere vorm en een ander gewicht. Bijvoorbeeld "Hier is een veertje", of "Hier is een kopje hete thee".
Uitdaging	Laat twee voorwerpen tegelijk rondgaan, zodat leerlingen harder moeten nadenken over welke beweging passend is.

Brain Game 34	Hoe gaat het verhaal verder?  of 
Je oefent...	Zelfregulatie
Doel	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 toverstokje..." of "Toen ik vanochtend naar school liep, stond er een olifant 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	Als de leerlingen het spel begrijpen, kun je ze ook in teams laten spelen. Ze moeten dan sneller nadenken en iedereen kan meer toevoegen aan het verhaal.

Brain Game 35	Vroem iek	
Je oefent...	Zelfregulatie	
Doel	Stoppen en nadenken voordat je reageert	
Benodigdheden	Geen	
Uitleg	<p>Laat de leerlingen in een kring zitten. De eerste leerling stuurt een denkbeeldige auto de kring rond, rechtsom, en zegt "vroem" richting zijn buurman of -vrouw. Die zegt ook weer "vroem" en stuurt de auto verder, enzovoort, totdat iemand "ieeeeek" zegt en een stopsignaal maakt met zijn handen. Hierdoor verandert de richting van de auto en gaat het spel linksom. Er moet steeds tenminste drie keer "gevroemd" worden voordat iemand "iek" zegt. De uitdaging is om dit spel vlot en zonder te fouten laten verlopen.</p>	
Uitdaging	<p>Laat een tweede auto rondgaan in de tegengestelde richting.</p>	