

Executieve functies in symbolen, taal en metafoor



Anker = inhibitie (4-7 en >)

heb je nodig om te remmen/je te richten | 'gooi je anker uit'



Kompas = plannen en organiseren (8-12 en >)

plan maken hoe je gaat varen en welke materialen je nodig hebt | 'vaar op je kompas'



Landkaart = werkgeheugen (4-15 jaar + blijft grotendeels gelijk, is wel te trainen)

om te onthouden welke route je vaart | 'zet het op je landkaart'



Roer = flexibiliteit (8-12 + blijft grotendeels gelijk)

kunnen sturen en bijsturen als er iets op je route komt | 'gooi je roer om'



Toerenteller = emotieregulatie (7-8 jaar en >)

zodat de motor niet te warm of te koud wordt | 'let op je toerenteller'



Schroef = taakinitiatie (7-8 jaar/12 jaar, verschillende soorten taakinitiatie)

de boot in beweging brengen en laten varen | 'geef die schroef een zwengel'



Kapiteinspet = metacognitie en zelfmonitoring (7-8 jaar en >)

nadenken over hoe de reis is gegaan | 'zet je kapiteinspet op'



Kijker = voor de leerkracht om te kijken hoe de leerlingen het doen tijdens het spelen van de spelletjes of bij het werk op school

De boot / schip = de metafoor, het vergelijkend (totaal) beeld/verhaal dat bij de introductie met een verhaal en beelden aan de kinderen wordt uitgelegd en ook de samenwerking van de functies wordt hieruit duidelijk

