

Emotionele ontwikkeling

Beste groepsleider,

Voor je ligt het handboek welke het resultaat is van een afstudeeronderzoek dat wij hebben uitgevoerd ter afronding van de studie Sociaal Pedagogische Hulpverlening. Dit handboek is het resultaat van de scriptie die wij hebben geschreven, in opdracht van observatie- en behandelgroep Idefix, Karakter Ede. Dit handboek richt zich in het bijzonder op de doelgroep kleuters, mogelijk met ADHD en/of PDD-NOS.

Dit is het handboek 'emotionele ontwikkeling'. Deze ontwikkeling heeft alles te maken met emoties. Het van Dale woordenboek beschrijft het gemoed als: binnenste van de mens, zijn geestelijk gevoel.

Gedurende de morele ontwikkeling van het kind treden er veranderingen op in hoe het kind denkt over moreel besef. Er komt verandering in de houding van het kind ten opzichte van morele schendingen en in het gedrag van het kind wanneer het geconfronteerd wordt met morele kwesties.

Je vindt in dit handboek activiteiten die de emotionele ontwikkeling van het kind stimuleert. Het gaat hierbij om gewetensvorming en de basisemoties.

Veel plezier met het uitvoeren van de activiteiten.

Groetjes
Anne Ariaans,
Lize van der Hel,
Marlies de Leeuw.

Gebruiksaanwijzing

Wij schrijven in het handboek in de 'je' vorm. Lees des gewenst 'u'.
Waar gesproken wordt over 'hem' kan des gewenst 'haar' gelezen worden.

Op de voorzijde van elke pagina vind je de **activiteit**. Deze activiteit stimuleert de ontwikkelingsvaardigheid die bovenaan de pagina genoemd wordt. Het wil dus niet per definitie zeggen dat wanneer deze activiteit is uitgevoerd, het kind de ontwikkelingsvaardigheid onder de knie heeft. Het gaat puur om stimulerende activiteiten.

In het **omrande vak** staat kort hoelang de activiteit duurt, hoeveel kinderen mee kunnen doen aan de activiteit en welke benodigdheden nodig zijn.

Na de activiteit wordt de **begeleidingsrol** benoemd. Dit is de rol die wij je aanraden aan te nemen tijdens de activiteit. Wat deze rol exact inhoudt en waarom wij voor deze rol kiezen, kun je lezen op de achterzijde van de pagina onder het kopje 'begeleidingsvorm'.

Vervolgens komen de **doelen** van de activiteit aan bod. Ten eerste stimuleert de activiteit de vaardigheid die bovenaan de pagina genoemd wordt, maar daarnaast vaak ook nog andere ontwikkelingsvaardigheden. Wij hebben deze overzichtelijk voor je neergezet.

Wij hebben bij elke activiteit gelet op **aandachtspunten** voor het uitvoeren van de activiteit met kinderen met **ADHD** en/of **PDD-NOS**. Deze aandachtspunten hebben wij kort en krachtig benoemd. Wij gaan er vanuit dat je als groepsleider al enige kennis beschikt over de stoornissen ADHD en PDD-NOS. Wanneer je meer informatie wilt over deze stoornissen, verwijzen we je door naar onze scriptie waarin wij uitgebreid ingaan op deze stoornissen.

Tot slot staat op de voorzijde het kopje '**wordt vervolgd...**'. Hier bieden wij de mogelijkheid om door te oefenen met andere activiteiten. Omdat het soms om meerdere activiteiten gaat, benoemen wij alleen de nummertjes van de aansluitende activiteiten.

Op de achterzijde staat de verantwoording. Hier gaan we iets uitgebreider in op de volgende punten: **vorm van spelen, plaats, materiaal, aantal personen en begeleidingsvorm**.

Aan het eind van het document vind je een **begrippenlijst**.

We hopen dat je nu zo optimaal mogelijk met dit handboek aan de slag kunt.

Inhoudsopgave

Ontwikkelingsvaardigheden	Titel	Vervolg activiteiten
3.1.1 Het kind probeert conflicten te vermijden.	Molletje	2.3.8
3.1.2 Het kind durft het te zeggen wanneer het iets verkeerd heeft gedaan.	Jip en Janneke	3.1.6
3.1.3 Het kind is voorzichtig met andermans spullen en geeft het terug wanneer het er klaar mee is.	Het ei	2.3.8 / 2.3.13B / 3.1.1 / 3.1.4
3.1.4 Het kind maakt onderscheid tussen wat wel en niet van hem/haar is.	Het grabbelspel	2.3.13B
3.1.5 Het kind kan omgaan met regels.	A. Gezelschapsspellen B. Hindernisbaan	3.1.5A / 3.1.5B / 2.1.1 / 2.2.1 / 2.3.4 / 2.3.5A / 2.4.1 / 4.1.5 / 4.2.1A / 4.2.3 / 4.3.1A / 4.3.1B / 5.1.2A / 5.1.6 / 5.1.7 / 5.1.8A / 5.1.8B / 6.4.1 / 6.4.2 / 6.4.3
3.1.6 Het kind beseft het verschil tussen goed en fout.	Dilemma's	1.2.3 / 2.3.8 / 3.1.1 / 3.1.2
3.2.1 Het kind maakt onderscheid tussen de vier basisemoties en kan ze benoemen.	A. Gezichten trekken. B. Casusspel C. Fotospel	3.2.1A / 3.2.1B / 3.2.1C / 2.2.2

Ontwikkelingstaak: 3.1 Gewetensvorming
Ontwikkelingsvaardigheid: 3.1.1 Het kind probeert conflicten te vermijden.

*Duur: **15 min.***

*Aantal kinderen: **1 - 4***

*Benodigheden: **Het verhaal 'Molletje speelt buiten'.***

Molletje

Lees het verhaal 'Molletje speelt buiten' uit bijlage 9 voor aan het kind en bespreek de vragen die bij het verhaal staan. Je kunt er zelf ook andere vragen bijvoegen.

Begeleidingsvorm

Je bent de spelleider.

Doelen

- Het kind probeert conflicten te vermijden.
- Het kind komt voor zichzelf op.
- Het kind kan nee zeggen.

- Het kind is voorzichtig met andermans spullen.
- Het kind beseft het verschil tussen goed en fout.
- De taal- en spraakontwikkeling.
- Het kind kan samenspelen in een klein groepje.

Aandachtspunten ADHD

- Prikkelarme ruimte
- Impulsiviteit, let op een goede beurtverdeling.
- Zowel individueel als in groepsverband uitvoeren.

Aandachtspunten PDD-NOS

- Inleven in verhaal

Wordt vervolgd...

2.3.8

Vorm van spelen

De vorm van dit spel is voorlezen. Hier ben je bezig met interactief lezen. Dat betekent dat je vragen tussendoor stelt. Voorlezen stimuleert onder andere de sociaal-emotionele vaardigheden. Wanneer je samen een verhaal leest over een herkenbaar onderwerp en daarover praat, kun je het kind helpen bij de verwerking van indrukken en gevoelens. Het kind leert van de figuren uit het verhaal doordat het meeleeft met hen. Het kind leert dus spelenderwijs zich in te leven in de leef- en ervaringswereld van een ander.

Plaats

Zoek een rustig plekje uit met het kind. Je kunt met het kind op de bank zitten met eventueel een deken, maar een zitzak is ook een idee. Wanneer mogelijk laat je het kind kiezen. Door op een plaats te zitten dat geassocieerd wordt als kinderplaats, verplaats jij je naar de leefwereld van het kind. Het kind voelt zich daar mogelijk volledig ontspannen en op zijn gemak.

Materiaal

Voor deze activiteit heb je alleen het verhaal nodig. Dit verhaal is opgenomen in bijlage 9?

Aantal personen

Deze activiteit kan zowel met een kind individueel als met meerdere kinderen tegelijk uitgevoerd worden. Individueel maakt dat het kind zijn eigen zegje over het verhaal doen en los van anderen zijn mening kan vormen. Het lezen met meerdere kinderen maakt dat kinderen van elkaar kunnen leren, omdat elk kind vanuit zijn eigen gezichtsveld beredeneert.

Begeleidingsvorm

Bij deze activiteit ben je de spelleider. Je leest namelijk het verhaal voor aan het kind. Door de vragen die je stelt aan het kind, bepaal je voor het grootste gedeelte waar over gepraat wordt. Natuurlijk is er ook ruimte voor het kind om met vragen of opmerkingen te komen.

Ontwikkelingstaak: 3.1 Gewetensvorming

Ontwikkelingsvaardigheid: 3.1.2 Het kind durft het te zeggen wanneer het iets verkeerd heeft gedaan.

Duur: 15 min.

Aantal kinderen: 1 - 4

Benodigheden: Het boek: 'Jip en Janneke' van Annie M.G. Smidt en Fiep Westendorp.

Jip en Janneke

Lees met de kinderen het verhaal 'een taart met holletjes' van Jip en Janneke. Bespreek na het lezen het verhaal. In het gesprek kun je de volgende vragen betrekken:

- Wat hebben Jip en Janneke gedaan?
- Waarom vertellen Jip en Janneke niet wat ze gedaan hebben?
- Wat gebeurt er wanneer Jip het toch verteld?
- Hebben jullie wel eens wat gedaan wat je niet durfde te vertellen?
- Etc.

Begeledingsvorm

Je bent de spelleider.

Doelen

- Het kind durft het te zeggen wanneer het iets verkeerd heeft gedaan.
- De taal- en spraakontwikkeling.
- Het kind beseft het verschil tussen goed en fout.

Aandachtspunten ADHD

- Prikkelarme ruimte
- Beeldend vertellen
- Beurtverdeling

Aandachtspunten PDD-NOS

- Benoem naast wat het kind niet mag, juist wat het wel mag.
- Aan te raden is interactief lezen.
- Herhaling

Wordt vervolgd...

3.1.6

Verantwoording spel

Vorm van spelen

De vorm die wij voor dit spel gekozen hebben is voorlezen. Voorlezen heeft meerdere doelen. Bij deze activiteit is het doel van voorlezen om het onderwerp op een voor kinderen te begrijpen manier aan de orde stellen. Het onderwerp past niet echt bij drukke of beeldende spelen, het is een morele kwestie. Met kinderen een groepsgesprek houden sluit niet echt aan bij de leeftijd van een kleuter, vandaar de vorm voorlezen. Het is rustgevend en ontspannend. Kinderen hebben vaak nog een model en leren uit voorbeeldgedrag. Zo zijn in dit geval Jip en Janneke het model.

Plaats

Zoek een rustig plekje uit met het kind. Je kunt met het kind op de bank zitten met eventueel een deken, maar een zitzak is ook een idee. Wanneer mogelijk laat je het kind kiezen. Door op een plaats te zitten dat geassocieerd wordt als kinderplaats, verplaats jij je naar de leefwereld van het kind. Het kind voelt zich daar mogelijk volledig ontspannen en op zijn gemak.

Materiaal

Voor deze activiteit is het verhaal 'een taart met holletjes' nodig, uit het boek 'Jip en Janneke' van Annie M.G. Smidt en Fiep Westendorp. Voorlezen uit een boek maakt het realistischer en geeft meer het gevoel van voorlezen. Daarnaast staan er in het boek plaatjes, wat het voorlezen aantrekkelijker maakt.

Aantal personen

Deze activiteit kan zowel met een kind individueel als met meerdere kinderen tegelijk uitgevoerd worden. Individueel maakt dat het kind zijn eigen zegje over het verhaal kan doen en los van anderen zijn mening kan vormen. Met meerdere kinderen tegelijk maakt dat kinderen van elkaar kunnen leren, omdat elk kind vanuit zijn eigen gezichtsveld beredeneert.

Wanneer een kind ADHD heeft, is het aan te raden om deze activiteit zowel individueel als in groepsverband uit te voeren. Dit omdat individueel minder prikkels bevat en het kind langer geconcentreerd kan blijven, waardoor de inhoud van de boodschap ogenschijnlijk beter overkomt. In groepsverband kan het kind wel leren van zijn leeftijdsgenoten en kan het kind leren op zijn beurt te wachten bij het bespreken van de verhaaltjes.

Zoals genoemd bij de aandachtspunten voor een kind met PDD-NOS, is het aan te raden om interactief te lezen. Voer daarom de variatie individueel uit. Het kind komt, door genoemde redenen, het beste tot zijn recht en krijgt ook de inhoudelijke boodschap van het verhaal mee.

Begeleidingsvorm

Bij deze activiteit ben je de spelleider. Je leest namelijk het verhaal voor aan het kind. Door de vragen die je stelt aan het kind, bepaal je voor het grootste gedeelte waar over gepraat wordt. Natuurlijk is er ook ruimte voor het kind om met vragen of opmerkingen te komen.

Ontwikkelingstaak:	3.1 Gewetensvorming
Ontwikkelingsvaardigheid:	3.1.3 Het kind is voorzichtig met andermans spullen en geeft het terug wanneer het er klaar mee is.

*Duur: **30 min.***

*Aantal kinderen: **1***

*Benodigdheden: **Ei en stift***

Het ei

Laat het kind aan de groepsleiding om een ei, dat hij even mag lenen. Geef het kind vervolgens de opdracht dat het voor een tijdje voor dit ei moet zorgen. Maak met het kind een speelafpraak van een half uur. Ga een paar keer bij het kind langs om te zien of het goed gaat. Vraag hierbij expliciet naar het ei.

Neem na een half uur een stift mee. Vraag hoe het met het zorgen voor het ei is gegaan. Wanneer het ei nog heel is, mag het kind een smiley tekenen op het ei. Geef hem dan de opdracht om hem terug te brengen naar de groepsleiding en te bedanken voor het lenen.

Complimenteer het kind wanneer het ei nog heel is, dat het goed voor het ei heeft gezorgd. Wanneer het ei is gebroken, reageer neutraal en wordt niet boos op het kind. Ga dan samen met het kind het kapotte ei opruimen.

Begeleidingsvorm

Je vormt het publiek.

Doelen

- Het kind is voorzichtig met andermans spullen en geeft het terug wanneer het er klaar mee is.
- Het kind vraagt of het iets mag lenen.
- Het kind kan complimenten ontvangen.
- Het kind ruimt op wat het gebruikt heeft.

Aandachtspunten ADHD

Geen bijzonderheden.

Aandachtspunten PDD-NOS

- Regelmatig kijken, vraag daarbij niet expliciet om het ei.

Wordt vervolgd...

2.3.8 / 2.3.13B / 3.1.1 / 3.1.4

Vorm van spelen

Deze activiteit valt onder de vorm spelend omgaan met voorwerpen. Spelend omgaan, leert het kind ordenen en maakt dat een kind trots is op zichzelf wanneer iets lukt. We hebben deze vorm gekozen, zodat de trots die het kind ervaart na de opdracht een motivatie is om voorzichtig om te gaan met spullen die in bruikleen zijn.

Plaats

Er is geen vaste plaats. Het hangt namelijk af van waar het kind wil gaan spelen, wat de speelafpraak wordt.

Materiaal

Het materiaal dat hier voor nodig is, is een ei. We hebben voor een ei gekozen, omdat dit een materiaal is wat makkelijk breekt. Dit daagt het kind uit om er iets meer zorg aan te besteden.

Aantal personen

Deze activiteit wordt uitgevoerd door 1 kind. Dit omdat het geen wedstrijdelement moet bevatten. Het gaat om het stukje zorg dat het kind draagt.

Begeleidingsvorm

Bij deze activiteit begeleid je het kind in de rol van het publiek. Het kind is (zelfstandig) aan het spelen volgens de gemaakte speelafpraak. Tijdens het spel bemoei jij je niet met het kind. Af en toe maak je een kort praatje met het kind, waarbij je vraagt naar het ei. Deze punten passen bij de rol van het publiek.

Ontwikkelingstaak: 3.1 Gewetensvorming

Ontwikkelingsvaardigheid: 3.1.4 Het kind maakt onderscheid tussen wat wel en niet van hem/haar is.

Duur: 10 - 30 min.

Aantal kinderen: 1 - 3

Benodigdheden: Zak of kleding, voorwerpen v.d. kinderen.

Het grabbelspel

Verzamel 5 voorwerpen per kind en 5 voorwerpen van de groep en stop deze allemaal in een grote zak. De bedoeling van het spel is, dat een kind uit de zak een voorwerp grabbelt en herkent of dit van hem is of niet. Wanneer het voorwerp van hem is, mag hij dit houden, anders gaat het terug in de zak. Bij het zien van het voorwerp benoemt het kind of het voorwerp van hem, een ander of van de groep is. Laat de kinderen dit om de beurt doen en wanneer de zak leeg is, is het spel afgelopen.

Variatietip

- Het aantal voorwerpen kan variëren. Bijvoorbeeld meer voorwerpen bij kleinere groepen en minder voorwerpen bij grotere groepen.
- In plaats van de voorwerpen in een zak te doen, kan het ook onder een kledingstuk worden gelegd.
- Het kan ook met de slingerdoos ingezet worden om de voorwerpen op te ruimen.

Begeleidingsvorm

Je bent de regisseur.

Doelen

- Het kind maakt onderscheid tussen wat wel en niet van hem/haar is.
- Het kind kan zich concentreren.
- Het kind is voorzichtig met andermans spullen.
- Het kind kan samenspelen in een groepje.
- Het kind kan zich onderwerpen aan eenvoudige spelregels.

Aandachtspunten ADHD

- Tijdsduur, denk onder andere aan het aantal voorwerpen.
- Groepsgrootte

Aandachtspunten PDD-NOS

Geen bijzonderheden.

Wordt vervolgd...

2.3.13B

Vorm van spelen

Deze activiteit valt onder de vorm spelend omgaan met voorwerpen. We hebben gekozen voor deze vorm, omdat het spel moet blijven draaien om de voorwerpen. Daarbij leert het kind om te ordenen. Het kind ordent namelijk de voorwerpen door te benoemen van wie het is. Op deze manier leert het kind op een leuke manier onderscheid te maken tussen verschillende voorwerpen.

Plaats

De plaats is te bepalen door jou zelf. Kies een plaats waar de kinderen kunnen zitten en omstebeurt makkelijk naar de zak kunnen komen. Denk bijvoorbeeld aan de tafel, bij de bank met salontafel of buiten op het gras in een kringetje.

Materiaal

De materialen die voor deze opdracht gebruikt worden zijn realistische materialen. Het is noodzakelijk dat het gaat om realistische materialen van de kinderen, anders leren ze niet wat bij wie hoort.

Aantal personen

Het aantal personen, naast de groepsleiding, is minimaal 1 kind en maximaal 3 kinderen. We hebben een maximum gesteld, omdat het anders te lang kan gaan duren en de kinderen te lang op hun beurt moeten wachten voordat ze mogen grabbelen. Dan verliezen ze de aandacht en komt het doel van de activiteit niet tot zijn recht.

Begeleidingsvorm

Je bent de regisseur van het spel. Je speelt zelf niet mee met het spel, maar je bent er wel continu bij. Je vertelt wie aan de beurt is en geeft aanwijzingen over het verloop van het spel wanneer nodig. Hoewel deze rol op de rol van de spelleider lijkt, is dat niet het geval. Je brengt namelijk geen nieuwe thema's of materialen in het spel (wanneer het spel al begonnen is).

Ontwikkelingstaak:	3.1 Gewetensvorming
Ontwikkelingsvaardigheid:	3.1.5A Het kind kan omgaan met regels.

Duur: 10 - 30 min.

Aantal kinderen: 1 - 6

Benodigdheden: *Kwartet / ganzenbord / wie is het? / domino / mens erger je niet / etc.*

Gezelschapsspellen

Speel een gezelschapsspel met een kind. Voorbeelden van gezelschapsspellen zijn: kwartet, ganzenbord, wie is het?, domino, mens erger je niet, etc.

Leg deze regels helder en duidelijk uit aan het kind.

Variatietip

- Wanneer een kind de regels snapt, kan je het kind de opdracht geven om de regels uit te leggen aan jou of een ander kind.

Begeleidingsvorm

Je bent een medespeler.

Doelen

- Het kind kan omgaan met regels.
- Het kind kan spelregels uitleggen aan een ander kind.

- Het kind kan zich onderwerpen aan eenvoudige spelregels.
- Het kind kan omgaan met winnen en verliezen.
- Het kind accepteert het wanneer het iets niet mag.
- Het kind kan meedoen met een spelletje.
- Het kind kan een voorstel doen.
- Het kind vraagt of het iets mag lenen.

Aandachtspunten ADHD

- Moeite met schakelen tussen een rustige en drukke activiteit.
- Aandacht vasthouden
- Prikkelarme omgeving
- Moeite met wachten op zijn beurt. Geef hier structuur aan.

Aandachtspunten PDD-NOS

- Duidelijke regels
- Prikkelarme omgeving
- Samenspel, gericht zijn op de ander.

Wordt vervolgd...

3.1.5B / 2.1.1 / 2.2.1 / 2.3.4 / 2.3.5A / 2.4.1 / 4.1.5 / 4.2.1A / 4.2.3 / 4.3.1A / 4.3.1B / 5.1.2A / 5.1.6 / 5.1.7 / 5.1.8A / 5.1.8B / 6.4.1 / 6.4.2 / 6.4.3

Vorm van spelen

Gezelschapsspellen zijn een vorm op zich. Het is een geheel doordacht en uitgewerkt spel. De materialen per spel zijn bijgeleverd met bijbehorende spelregels. Het is compleet, er hoeft niets zelf bedacht te worden en voorbereiding is niet nodig.

Plaats

De plaats bij het spelen van een gezelschapsspel is aan tafel. Zorg dat op tafel alleen het spel ligt en geen andere materialen. Dit geeft rust en overzicht, omdat er minder prikkels aanwezig zijn voor het kind.

Materiaal

Gezelschapsspellen zijn materialen die op een bepaalde manier gebruikt of gespeeld behoren te worden. Dit omdat ze aan spelregels gebonden zijn. Deze materialen hebben een ingebouwde opdracht met oplossing. Het leert het kind om te gaan met spelprincipes en samen spelen, de logica van het spel kennen en zelf spelregels en -vormen te ontwerpen.

Aantal personen

Alle genoemde gezelschapsspellen zijn door de groepsleiding te doen met tenminste 1 kind. Je kunt voor 1 kind kiezen wanneer het kind het spel nog niet goed onder de knie heeft of wanneer het kind moeite heeft de regels te onthouden of zich er aan te houden. Zo kan het kind individueel gecoacht worden, zonder dat andere kinderen daar onder lijden.

Ook kan het goed zijn om gezelschapsspellen met meerdere kinderen te doen. Dit omdat regels dan explicieter en vaker worden benadrukt om het spel leuk en gezellig te houden. Ook bevordert het andere vaardigheden in de sociale ontwikkeling, zoals op je beurt wachten, samenspelen, iets netjes vragen, etc.

Begeleidingsvorm

Bij ganzenbord ben je een medespeler. Je speelt mee met het kind en je hebt ongeveer evenveel inbreng in het spel als het kind. Je kunt het spel stimuleren door het goede voorbeeld te geven aan het kind. Niet het kind bepaald hier wat er gebeurt, maar de gegeven spelregels die bij het spel horen.

Ontwikkelingstaak: 3.1 Gewetensvorming
Ontwikkelingsvaardigheid: 3.1.5B Het kind kan omgaan met regels.

*Duur: **30 min.***

*Aantal kinderen: **1 - 8***

*Benodigdheden: **Voorwerpen die kunnen dienen als obstakel.***

Hindernisbaan

Creëer een hindernisbaan met obstakels waar ze overheen, onderdoor of omheen moeten lopen of kruipen. De kinderen moeten een bepaalde route volgen en de verschillende hindernissen op een bepaalde manier nemen. Hier zijn dus ook regels aan gebonden.

Variatietip

- Bij een hindernisbaan kun je het kind de baan één keer voor laten doen.
- Bij de hindernisbaan kun je bij ieder kind de tijd opnemen hoe lang het over het afleggen van de hindernisbaan doet. Hierbij geldt dat het kind strafsecondes krijgt wanneer het vals speelt of zich niet aan de regels houdt.

Begeleidingsvorm

Spelleider en regisseur.

Doelen

- Het kind kan omgaan met regels.
- Ontwikkeling van de grove motoriek.
- Het kind onthoudt wat de volwassene heeft gezegd.

Aandachtspunten ADHD

- Moeite met schakelen tussen een rustige en drukke activiteit.

Aandachtspunten PDD-NOS

- Duidelijke regels.
- Prikkelarme omgeving.

Wordt vervolgd...

3.1.5A / 2.1.1 / 2.2.1 / 2.3.4 / 2.3.5A / 2.4.1 / 4.1.5 / 4.2.1A / 4.2.3 / 4.3.1A / 4.3.1B / 5.1.2A / 5.1.6 / 5.1.7 / 5.1.8A / 5.1.8B / 6.4.1 / 6.4.2 / 6.4.3

Vorm van spelen

De hindernisbaan valt onder de vorm bewegingsspel. Dit omdat de nadruk bij het uitvoeren van een hindernisbaan ligt op bewegen. Het kind rent een parcours af en moet daarbij klimmen, klauteren, bukken, etc. Een bewegingsspel laat een kind ook ervaren en voelen wat het kan en het is een mogelijkheid om contact te leggen.

Plaats

De hindernisbaan vindt buiten plaats. Zorg voor een afgebakend stuk. Dit zodat het alleen voor de kinderen is die meedoen aan de hindernisbaan en er geen andere kinderen bij kunnen komen die voor afleiding kunnen zorgen. Het is aan te raden om deze activiteit op een tijdstip te doen waarop het buiten rustig is en/of de activiteit te verplaatsen iets verder het bos in.

Materiaal

Voor de hindernisbaan zijn er onnoemelijk veel materialen. Dit omdat het buiten plaatsvindt. Zo kan men, afhankelijk van wat er aanwezig is op de groep, gebruik maken van kisten, planken, kleden, buizen, tunnels en lakens. Deze materialen worden gebruikt als obstakels en dienen dus naast het hinderen van het kind, geen ander doel.

Aantal personen

Het afleggen van het parcours kan zowel individueel als in groepsverband. Door in groepsverband de hindernisbaan te belopen, leren ze niet alleen de motorische kant van de activiteit, maar ook de sociale vaardigheden.

Begeleidingsvorm

Bij de hindernisbaan ben je zowel spelleider als regisseur. Je bent spelleider omdat je de baan opstelt en hierdoor bepaalt welke kant het spel op gaat. Je brengt de spanning terug in het spel door voorwerpen weg te halen of in te voegen. Daarnaast ben je ook regisseur, omdat je van buitenaf aanwijzingen of tips geeft aan het kind.

Ontwikkelingstaak:	3.1 Gewetensvorming
Ontwikkelingsvaardigheid:	3.1.6 Het kind beseft het verschil tussen goed en fout.

*Duur: **15-20 min.***

*Aantal kinderen: **1 - 4***

*Benodigdheden: **Het boek: 'Jip en Janneke' van Annie M.G. Smidt en Fiep Westendorp.***

Dilemma's

Lees het kind verschillende verhaaltjes van Jip en Janneke voor. Verhaaltjes die hier voor geschikt zijn, zijn 'moeder is ziek', 'kappertje spelen' en 'een taart met holletjes'. Vragen die je kunt gebruiken bij het nabespreken zijn:

- Wat gebeurde in het verhaal, was dat goed of fout?
- Waarom is het goed of fout?
- Mag dat wat ze doen?
- Doe je het zelf ook wel eens?
- Etc.

Variatietip

- o In plaats van na het voorlezen het gesprek aan te gaan, kan er ook voor gekozen worden om interactief te lezen.

Begeleidingsvorm

Je bent de spelleider.

Doelen

- o Het kind beseft het verschil tussen goed en fout.
- o De taal- en spraakontwikkeling.
- o Het kind durft het te zeggen wanneer het iets fout heeft gedaan.
- o Het kind kan een ander helpen.
- o Het kind weet dat het fouten maken mag.

Aandachtspunten ADHD

- o Prikkelarme ruimte
- o Beeldend vertellen
- o Beurtverdeling

Aandachtspunten PDD-NOS

- o Benoem naast hetgeen het kind niet mag, juist wat het wel mag.
- o Variatietip is aan te raden.
- o Controleren wat het kind begrepen heeft.
- o Herhaling

Wordt vervolgd...

1.2.3 / 2.3.8 / 3.1.1 / 3.1.2

Vorm van spelen

De vorm die wij voor dit spel gekozen hebben is voorlezen. Voorlezen heeft meerdere doelen. Het doel van voorlezen bij deze activiteit is om het onderwerp, wat is goed en wat is fout?, op een voor kinderen te begrijpen manier aan de orde stellen. Het onderwerp past niet echt bij drukke of beeldende spelen, het is een morele kwestie. Met kinderen een groepsgesprek doen sluit niet echt aan bij de leeftijd van een kleuter, vandaar de vorm voorlezen. Het is rustgevend en ontspannend. Kinderen hebben vaak nog een model en leren uit voorbeeldgedrag. Zo zijn in dit geval Jip en Janneke het model die goed of fout handelen.

Plaats

Zoek een rustig plekje uit met het kind. Je kunt met het kind op de bank zitten met eventueel een deken, maar een zitzak is ook een idee. Wanneer mogelijk laat je het kind kiezen. Door op een plaats te zitten dat geassocieerd wordt als kinderplaats, verplaats jij je naar de leefwereld van het kind. Het kind voelt zich daar mogelijk volledig ontspannen en op zijn gemak.

Materiaal

Voor deze activiteit zijn de genoemde verhalen nodig uit het boek 'Jip en Janneke' van Annie M.G. Schmidt en Fiep Westendorp. Lezen uit een boek maakt het realistisch en geeft meer het gevoel van voorlezen. Daarnaast bevat het boek plaatjes, wat het lezen aantrekkelijker maakt.

Aantal personen

Deze activiteit kan zowel met een kind individueel als met meerdere kinderen tegelijk uitgevoerd worden. Individueel maakt dat het kind zijn eigen zegje over het verhaal kan doen en los van anderen zijn mening kan vormen. Met meerdere kinderen tegelijk maakt dat kinderen van elkaar kunnen leren, omdat elk kind vanuit zijn eigen gezichtsveld beredeneert.

Wanneer een kind ADHD heeft, is het aan te raden om deze activiteit zowel individueel als in groepsverband uit te voeren. Dit omdat individueel minder prikkels bevat en het kind langer geconcentreerd kan blijven, waardoor de inhoud van de boodschap ogenschijnlijk beter overkomt. In groepsverband kan het kind wel leren van zijn leeftijdsgenoten en kan het kind leren op zijn beurt te wachten bij het bespreken van de verhaaltjes.

Zoals genoemd bij de aandachtspunten voor een kind met PDD-NOS, is het aan te raden om de genoemde variatie op deze activiteit te doen. Voer de variatie individueel uit. Het kind komt door genoemde redenen het beste tot zijn recht en krijgt ook de inhoudelijke boodschap van deze activiteit mee.

Begeleidingsvorm

Bij deze activiteit ben je de spelleider. Je leest namelijk het verhaal voor aan het kind. Door de vragen die je stelt aan het kind, bepaal je voor het grootste gedeelte waar over gepraat wordt. Natuurlijk is er ook ruimte voor het kind om met vragen of opmerkingen te komen.

Ontwikkelingstaak: 3.2 Emotionele ontwikkeling
Ontwikkelingsvaardigheid: 3.2.1A Het kind maakt onderscheid tussen de vier basisemoties en kan ze benoemen.

*Duur: **10 – 15 min.***
*Aantal kinderen: **1 - 3***
*Benodigdheden: **n.v.t.***

Gezichten trekken

Ga met het kind aan tafel zitten. Benoem dat er vier basisemoties zijn, namelijk blij, boos, bedroefd en bang. Ga deze stuk voor stuk uitbeelden door middel van je eigen mimiek. Benoem de emotie die je uitbeeldt. Herhaal dit een paar keer. Vervolgens beeld je een emotie uit, zonder iets te zeggen en vraagt aan het kind wat voor emotie je uitbeeldde. Nadat je zelf het voorbeeld hebt gegeven, kun je de kinderen de emoties laten uitbeelden en ga jij raden.

Begeleidingsvorm

Je bent een medespeler.

Doelen

- Het kind maakt onderscheid tussen de vier basisemoties en kan ze benoemen.
- Het kind kan bewegingen imiteren.

Aandachtspunten ADHD

- Controle over emoties.

Aandachtspunten PDD-NOS

- Gevoelselement achter de boodschap wordt niet aanvoeld.

Wordt vervolgd...

3.2.1B / 3.2.1C / 2.2.2

Vorm van spelen

De vorm van de activiteit bij deze opdracht is thematisch. Het is thematisch omdat het om één centraal thema gaat, namelijk de basisemoties.

Plaats

De plaats van deze activiteit is niet vast. Het kan op verschillende plaatsen. Het liefst tegenover elkaar aan tafel, zodat je goed elkaars gezicht kunt zien.

Materiaal

Er is geen materiaal nodig om deze activiteit uit te voeren.

Aantal personen

De activiteit kan met meerdere kinderen tegelijk gedaan worden. Hierin kunnen ze van elkaar leren en elkaar helpen. Wanneer een kind nog niet onder de knie heeft wat de basisemoties zijn en in welke situatie het toegepast moet worden, is het aan te raden om het ook individueel met een kind uit te voeren.

Begeleidingsvorm

Je bent een medespeler. Je vervult dezelfde rol als het kind. Wel geef je leiding aan het spel door zelf te beginnen met het trekken van gezichten om zo het goede voorbeeld te geven.

Ontwikkelingstaak:	3.2 Emotionele ontwikkeling
Ontwikkelingsvaardigheid:	3.2.1B Het kind maakt onderscheid tussen de vier basisemoties en kan ze benoemen.

*Duur: **15 min.***

*Aantal kinderen: **1 - 4***

*Benodigdheden: **De emotieborden uit bijlage 10.***

Casusspel

Gebruik de vier emotieborden uit bijlage 10. Bevestig deze borden op de muur of op een stok wanneer het geen permanente plaats kan krijgen.

Ga met de kinderen ergens zitten, waar ze de vier borden goed kunnen zien. Schets verschillende situaties en laat de kinderen benoemen welke emotie hierbij hoort. Dit kan door ze omstebeurt het bord aan te laten wijzen dat bij de situatie hoort. Voorbeelden van situaties zijn:

- Vandaag ben je jarig. Welk plaatje hoort daarbij?
- Onderweg naar school ben je gevallen. Welk plaatje hoort daarbij?
- Straks krijg je bij de dokter een prik. Welk plaatje hoort daarbij?
- Je kleine zusje heeft je allermooiste bouwwerk omgegooid. Welk plaatje hoort daarbij?

- Het licht op de gang is uit, het is nu helemaal donker. Welk plaatje hoort daarbij?

Begeleidingsvorm

Je bent de spelleider.

Doelen

- Het kind maakt onderscheid tussen de vier basisemoties en kan ze benoemen.

Aandachtspunten ADHD

- Controle over emoties.

Aandachtspunten PDD-NOS

- Overzichtelijke plaatjes, dus weinig details.

Wordt vervolgd...

3.2.1A / 3.2.1C / 2.2.2

Vorm van spelen

De vorm van de activiteit bij deze opdracht is thematisch. Het is thematisch omdat het om één centraal thema gaat, namelijk de basisemoties. Door het casusspel wordt de echte wereld bij het kind binnengehaald.

Plaats

De plaats van deze activiteit is niet vast. Het kan op verschillende plaatsen. Het liefst op een plaats waar de emotieborden opgehangen kunnen worden en blijven hangen. Dat is dan de emotiehoek/emotiekamer.

Materiaal

Er zijn 4 borden met de basisemoties nodig uit bijlage 10.

Aantal personen

De activiteit kan met meerdere kinderen tegelijk gedaan worden. Hierin kunnen ze van elkaar leren en helpen. Wanneer een kind nog niet onder de knie heeft wat de basisemoties zijn en in welke situatie het toegepast moet worden, is het aan te raden om het ook individueel met een kind uit te voeren.

Begeleidingsvorm

Binnen het casusspel ben je de spelleider. Als spelleider bespreek je onder andere welke emoties aan bod komen. Dit doe je door de voorbeelden die je kiest.

Ontwikkelingstaak: 3.2 Emotionele ontwikkeling

Ontwikkelingsvaardigheid: 3.2.1C Het kind maakt onderscheid tussen de vier basisemoties en kan ze benoemen.

*Duur: **30 min.***

*Aantal kinderen: **1***

*Benodigheden: **Fototoestel, printer / computer***

Fotospel

Wanneer het kind de basisemoties kent, maak dan foto's bij situaties. Doe dit als volgt. Vraag het kind naar iets waar het blij van wordt, waar het boos van wordt, etc. Dat wat het kind noemt, ga je met het kind neerzetten als dia en je maakt daar een foto van. Bijvoorbeeld wanneer het gevallen is en het bloedt, maak je een foto van het kind liggend op straat met een bloot been met ketchup er op. Deze foto plak je bij het bord met de emotie verdrietig. Deze foto's kunnen regelmatig veranderd worden.

Begeleidingsvorm

Je bent zowel spelleider als publiek.

Doelen

- Het kind maakt onderscheid tussen de vier basisemoties en kan ze benoemen.
- Het kind zegt wat het wel en niet prettig vindt.
- Het kind kan een voorstel doen.

Aandachtspunten ADHD

- Controle over emoties.

Aandachtspunten PDD-NOS

- Gevoelselement achter de boodschap wordt niet aangevoeld.

Wordt vervolgd...

3.2.1A / 3.2.1B / 2.2.2

Vorm van spelen

De vorm van de activiteit bij deze opdracht is thematisch. Het is thematisch omdat het om één centraal thema gaat, namelijk de basisemoties. Door het fotospel wordt de echte wereld bij het kind binnengehaald.

Plaats

De plaats van deze activiteit is niet vast. Het kan op verschillende plaatsen. Het liefst op een plaats waar de emotieborden opgehangen kunnen worden en blijven hangen. Dat is dan de emotiehoek/emotiekamer. Hierbij kunnen de foto's opgehangen worden en wanneer het kind op die plaats speelt wordt het eraan herinnerd.

Materiaal

Naast de vier borden om op te hangen is er voor het fotospel extra materiaal nodig. Namelijk een camera en het materiaal dat nodig is om de situatie uit te beelden. Dit kunnen verschillende voorwerpen en/of materialen zijn. Dit zullen realistische voorwerpen zijn uit het dagelijks leven.

Aantal personen

De activiteit kan met meerdere kinderen tegelijk gedaan worden. Hierin kunnen ze van elkaar leren en helpen. Bijvoorbeeld door samen een situatie uit te beelden voor de foto. Wanneer een kind nog niet onder de knie heeft wat de basisemoties zijn en in welke situatie het toegepast moet worden, is het aan te raden om het ook individueel met een kind uit te voeren.

Begeleidingsvorm

Binnen het fotospel ben je de spelleider. Als spelleider bespreek je onder andere welke emoties aan bod komen. Maar daarnaast ben je ook het publiek. Je maakt foto's van de plek of situatie die het kind heeft gekozen. Door middel van korte opmerkingen of een vraag kun je het kind hierin sturen.

Begrippenlijst

Vorm van spel

Beeldend spel = beeldend bezig zijn, is knutselen, tekenen, verven, etc.

Bewegingsspel = spel waarin de nadruk ligt op bewegen, zoals rennen.

Bouw- en constructiespel = spel waarbij het kind bezig is met bouwen, constructies en composities maken.

Functiespel = het kind leert een gerichte beweging te maken.

Geheugenspellen = geheugenspellen stimuleren de cognitieve ontwikkeling van het kind.

Gezelschapsspellen = spel waarbij het om de gezelligheid gaat.

ICT-activiteit = spel waarbij gebruik wordt gemaakt van (spel) computer.

Muziek en dans = spel waarbij muziek en dans voorkomt.

Realistisch spel = spel gebaseerd op de realiteit.

Rollenspel = het naspelen van een bepaalde persoon, een rol spelen.

Spelend omgaan met voorwerpen = omgaan met realistische voorwerpen.

Thematisch spel = spel vanuit één centraal thema.

Begeleidingsvormen

Invoeger = De invoeger stapt later in het spel door te vragen of het mee mag doen of kan helpen.

Medespeler = De medespeler speelt samen met het kind, waarbij het kind wordt gevolgd in het spel.

Publiek = Het publiek kan buiten het spel de rol van de waarnemer aannemen, waarbij het non-verbaal laat merken wat het ziet.

Regisseur = De regisseur kan buiten het spel aanwijzingen of tips geven.

Spelleider = De spelleider kan plotseling nieuwe thema's of voorwerpen in het spel brengen, waardoor het kind genoodzaakt is, om te leren gaan met deze verandering en er weer nieuwe spanning in het verhaal zit.