

Zelfredzaamheid

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 'zelfredzaamheid'. Waarin een kleuter zich ook nog moet ontwikkelen, is de zelfredzaamheid. Een kind moet leren om met zijn eigen lichaam om te gaan, verantwoordelijkheid te nemen in klusjes van alledag en zijn eigen kamer netjes te houden. Dit zijn allemaal taken op huishoudelijk en hygiënisch gebied. Het kind moet leren om voor zichzelf te kunnen zorgen op een verantwoorde manier.

Je vindt in dit handboek activiteiten die de zelfredzaamheid van het kind stimuleert.

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
7.1.1 Het kind kan de temperatuur van de kraan regelen.	A. De douche B. De kraan	7.1.1A / 7.1.1B
7.1.2 Het kind kan zijn gezicht en handen wassen.	A. Wassen van gezicht. B. Vingerverven	7.1.2A / 7.1.2B / 4.2.2 / 7.1.9B
7.1.3 Het kind kan eten opscheppen.	A. Eten opscheppen in de zandbak. B. Eten opscheppen aan tafel.	7.1.3A / 7.1.3B
7.1.4 Het kind combineert praten en eten goed.	Combineren	-
7.1.5 Het kind kan snel eten.	Het spel met de klok!	-
7.1.6 Het kind kleedt zich zelfstandig aan.	Zelf aankleden.	6.2.1A
7.1.7 Het kind strikt eigen veters.	A. Veterstikken B. Cadeau met de strik.	7.1.7A / 7.1.7B
7.1.8 Het kind geeft aan waar het pijn heeft.	Au, dokter ik heb pijn!	-
7.1.9 Het kind snuit zijn neus.	A. Blazen B. Snuiten	7.1.9A / 7.1.9B
7.1.10 Het kind poetst zelfstandig zijn tanden.	Tandenpoetsen	-
7.2.1 Het kind kan de deur openen wanneer er gebeld of geklopt wordt.	Rollenspel	-
7.2.2 Het kind kan de telefoon aannemen en zijn / haar naam noemen.	Telefoneren	-
7.2.3 Het kind luistert naar de ander (aan de telefoon) en kan de boodschap overbrengen.	Telefoneren	-
7.2.4 Het kind kan eenvoudige apparaten als tv en radio bedienen.	Ik bedien.	-
7.2.5 Het kind hangt zijn jas op.	Rollenspel	-
7.2.6 Het kind zet laarzen/schoenen weg.	Rollenspel	-
7.2.7 Het kind kan drinken inschenken.	Overgieten maar.	-

7.2.8 Het kind kan de tafel dekken.	Tafel dekken.	-
7.2.9 Het kind houdt zich aan huisregels.	Gezelschapsspellen	7.2.10A / 7.2.10B
7.2.10 Het kind houdt zich aan veiligheidsregels tijdens het buitenspelen.	A. Politie bekeurt je. B. Automat	7.2.10A / 7.2.10B / 4.3.1A / 6.1.6
7.3.1 Het kind slaapt op zijn eigen slaapkamer met de deur dicht.	Onderzoeken.	-
7.3.2 Het kind doet na het slapen het gordijn en raam open.	Wat voor weer is het vandaag?	-
7.3.3 Het kind trekt na het slapen de dekens recht.	Pop in bed leggen.	-
7.3.4 Het kind ruimt zijn eigen kamer op.	Opruimen	-

Ontwikkelingstaak: 7.1 Omgaan met eigen lichaam.
Ontwikkelingsvaardigheid: 7.1.1A Het kind kan de temperatuur van de kraan regelen.

Duur: 5 - 10 min.

Aantal kinderen: 1

Benodigdheden: Douche

De douche

Wanneer het kind aan het douchen is, kun je met de temperatuur spelen. Dit spelen kan door het kind zelf aan de warmteknop van de kraan te laten draaien. Hierdoor ervaart het kind wanneer het water warm of koud is en wat hierbij prettig of niet prettig is.

Jij kunt zelf woorden geven aan de temperatuur. Te denken valt aan woorden als warm, koud, te warm, heet, erg koud en lauw.

Begeleidingsvorm

Je bent publiek.

Doelen

- Het kind kan de temperatuur van de kraan regelen.

Aandachtspunten ADHD

Geen bijzonderheden.

Aandachtspunten PDD-NOS

- Voelt soms geen kou of warmte.
- Heeft verwoording nodig.

Wordt vervolgd...

7.1.1B

Vorm van spelen

Het onder de douche staan valt onder spelend omgaan met voorwerpen. Door spelend om te gaan met de kraan leert het kind wat het er mee kan doen, leert het de kraan te gebruiken. We hebben hiervoor gekozen, omdat het een dagelijkse handeling is die vaak terugkeert.

Plaats

De plaats van deze activiteit is onder de douche. Deze activiteit is hierdoor gecombineerd met het dagelijks leven.

Materiaal

Bij deze activiteit wordt gebruik gemaakt van water. Water is een ongevormd materiaal, tevens multifunctioneel. Dit materiaal spreekt het kind in de kleuterleeftijd aan.

Aantal personen

Je voert deze activiteit uit met één kind. Het kind staat naakt onder de douche en het is daarom, in verband met de privacy van het kind, erg aan te raden om deze activiteit individueel uit te voeren. Het kind gaat in deze leeftijdsfase verlangen naar meer privacy.

Begeleidingsvorm

Tijdens deze activiteit ben je publiek. Dit houdt in dat je afstand neemt en het kind zoveel mogelijk zelf laat onderzoeken. Je neemt een houding aan waarbij je alleen reageert op wat het kind zegt. Daarnaast kun je het kind helpen door te benoemen of het water warm of koud is. Zeker bij kinderen met PDD-NOS is het erg belangrijk om dit te doen.

Ontwikkelingstaak: 7.1 Omgaan met eigen lichaam.
Ontwikkelingsvaardigheid: 7.1.1B Het kind kan de temperatuur van de kraan regelen.

*Duur: **5 min.***
*Aantal kinderen: **1 - 2***
*Benodigheden: **Kraan***

De kraan

Wanneer het kind de handen moet wassen, kan het kind met de temperatuur spelen. Dit spelen kan door het kind zelf aan de warmteknop van de kraan te laten draaien. Hierdoor ervaart het kind wanneer het water warm of koud is en wat hierbij prettig of niet prettig is.

Jij kunt woorden geven aan de temperatuur. Te denken valt aan woorden als warm, koud, te warm, heet, erg koud en lauw.

Door deze activiteit leert het kind hoe het de temperatuur kan regelen, welke temperatuur prettig is en kan het woorden geven aan de temperatuur.

Begeleidingsvorm

Je bent publiek.

Doelen

- Het kind kan de temperatuur van de kraan regelen.

Aandachtspunten ADHD

Geen bijzonderheden.

Aandachtspunten PDD-NOS

- Kan geen warmte of kou voelen.
- Heeft verwoording nodig bij het voelen.

Wordt vervolgd...

7.1.1A

Vorm van spelen

Met de kraan spelen valt onder spelend omgaan met voorwerpen. Door spelend om te gaan met de kraan leert het kind wat het er allemaal mee kan doen, leert het de kraan te gebruiken. We hebben hiervoor gekozen, omdat het een dagelijkse handeling is vaak terugkeert. Het kind moet er mee om leren gaan, het op de juiste manier te gebruiken.

Plaats

De activiteit vindt plaats bij een wastafel. Dit kan in de keuken of op hun slaapkamer. De kranen kunnen per plek verschillen. Het is daarom voor een kind met PDD-NOS verstandig om de activiteit zowel in de keuken als in de slaapkamer uit te voeren. De kinderen zullen zich 's morgens ook wel eens op hun kamer wassen. Door de activiteit op de slaapkamer uit te voeren, komt deze handeling in het systeem bij het kind.

Materiaal

Bij deze activiteit wordt gebruik gemaakt van warm en koud water uit de kraan. Water is een ongevormd materiaal en multifunctioneel. Dit materiaal spreekt het kind in de kleuterleeftijd aan.

Aantal personen

De activiteit kan met meerdere kinderen tegelijk worden uitgevoerd. Mits je het in de keuken uitvoert. Het kind gaat namelijk niet op de slaapkamer van een ander oefenen.

Wanneer je de activiteit met meerdere kinderen uitvoert is het belangrijk om er voor te zorgen dat je op tijd kunt ingrijpen wanneer nodig (bijv. bij te heet water gebruik). Onze voorkeur gaat daarom uit naar twee kinderen per keer. Dit zodat je nog verbaal kunt aangeven wat er gebeurt, de kinderen goed in de gaten kunt houden en zoals benoemd nog op tijd kunt ingrijpen.

Begeleidingsvorm

Tijdens deze activiteit ben je publiek. Dit houdt in dat je afstand neemt en het kind zoveel mogelijk zelf laat onderzoeken. Je neemt een houding aan waarbij je alleen reageert op wat het kind zegt. Daarnaast kun je het kind helpen door te benoemen of water warm of koud is. Zeker bij kinderen met PDD-NOS is het erg belangrijk om dit te benoemen.

Ontwikkelingstaak: 7.1 Omgaan met eigen lichaam.
Ontwikkelingsvaardigheid: 7.1.2A Het kind kan zijn gezicht en handen wassen.

Duur: 5-10 min.
Aantal kinderen: 1
*Benodigdheden: **Pop, washand***

Wassen van gezicht

Neem samen een pop, neem deze mee naar de kraan. Zet de pop op het aanrecht of de wastafel. Laat vervolgens het kind de washand nat maken en een beetje zeep erop doen. Laat het kind het zelf doen, indien nodig geef je de spullen aan.

Vervolgens kan het kind het gezicht van de pop wassen. Laat het kind de pop wassen en geef het daarbij aanwijzingen wat het kan doen. Bijvoorbeeld benoemen dat de zeep niet in de ogen mag komen, want dat prikt, goed achter de oren wassen, de mond niet vergeten, etc.

Begeleidingsvorm

Je bent regisseur.

Doelen

- Het kind kan zijn gezicht en handen wassen.

Aandachtspunten ADHD

- Weinig uitdaging
- Herhaling

Aandachtspunten PDD-NOS

- Herhaling

Wordt vervolgd...

7.1.2B / 4.2.2 / 7.1.9B

.

Vorm van spelen

De pop wassen is een vorm van functiespel. Bij functiespel leert een kind een gerichte beweging te maken die een functie heeft. In dit geval de beweging van het wassen. Door een functiespel te spelen ontwikkelt de motoriek van het kind zich. Bij functiespel is herhaling essentieel.

Plaats

De plaats waar deze opdracht kan plaatsvinden is de badkamer of keuken. Hier heeft het kind de ruimte om de pop neer te zetten en bij het water te kunnen. Daarnaast heeft het kind water nodig om het kind te kunnen wassen, wat maakt dat het in de buurt van een kraan moet zijn.

Materiaal

Het materiaal wat het kind nodig heeft is een pop die nat mag worden. Om te kunnen wassen heeft het kind een washand, zeep en water nodig. Om te kunnen afdrogen, een handdoek. Dit zijn realistische materialen, herkenbaar voor het kind. Deze komen voor in het dagelijks leven.

Aantal personen

Het is aan te raden deze activiteit met één kind uit te voeren. Het kind kan dan goed bij de kraan en wordt niet afgeleid door een ander.

Begeleidingsvorm

Tijdens het wassen van de pop ben je spelleider. Je begeleidt het kind tijdens het wassen van de pop, geeft het kind handreikingen waar het op moet letten. Je staat naast het kind, en helpt het waar nodig. Je brengt als spelleider nieuwe thema's of opmerkingen in, waar het kind op in moet spelen.

Ontwikkelingstaak: 7.1 Omgaan met eigen lichaam.
Ontwikkelingsvaardigheid: 7.1.2B Het kind kan zijn gezicht en handen wassen.

*Duur: **10 - 20 min. + 5 min.***

*Aantal kinderen: **1 - 6***

*Benodigheden: **(vinger)verf, papier, zeep, kraan***

Vingerverven

Het wassen van de handen kan het kind leren door eerst de handen erg vies te maken. Laat een kind vingerverven, waarbij hij kan kliederen en zijn vingers erg vies mag maken.

Als het kind klaar is met verven, zitten zijn handen onder de verf. Geef het kind de opdracht om de handen te wassen, net zo lang tot er geen verf meer te zien is op de handen. Wanneer het kind dit uitvoert, kun je tussendoor tips geven hoe het kind zijn handen kan bewegen om bij de lastige stukjes, zoals tussen de vingers, te komen. Het kind kan zelf zien of het de handen goed gewassen heeft, want dan is er geen verf meer te zien.

Begeleidingsvorm

Je bent publiek.

Doelen

- Het kind kan zijn handen wassen.
- Het kind kan omgaan met spelmateriaal.

Aandachtspunten ADHD

- Weinig uitdaging
- Wordt snel afgeleid.

Aandachtspunten PDD-NOS

- Wordt snel afgeleid.

Wordt vervolgd...

7.1.2A / 4.2.2 / 7.1.9B

Vorm van spelen

Het vingerverven valt onder de vorm beeldend spel. In beeldend spel wordt de aandacht gericht op het maken van vormen, figuren en voorwerpen. Bij het gebruik van vingerverf, kan het kind goed zien of zijn handen schoon zijn. Het vingerverven is niet het hoofddoel.

Het handenwassen is het hoofddoel bij deze activiteit, waarbij de vorm functiespel is. Bij functiespel leert het kind om een gerichte beweging te maken, in dit geval het handenwassen. Het kind leert zijn handen en vingers op een manier te bewegen zodat zijn handen schoon worden.

Plaats

De plaats van het vingerverven is aan tafel. Aan te raden is om de tafel te beschermen met een zeil, zodat de tafel niet vies wordt. Het handenwassen kan het beste gedaan worden bij een kraan waar zeep aanwezig is.

Materiaal

Het materiaal wat je nodig hebt voor het verven is vingerverf, papier en een zeil om de tafel te beschermen.

Voor het handenwassen is een wastafel, water, zeep en een handdoek nodig.

Aantal personen

Het verven kan met meerdere kinderen worden uitgevoerd. Let hierbij wel op dat het niet te druk wordt voor de kinderen. Bij het handen wassen is het raadzaam om een kind het zelfstandig te laten uitvoeren.

Begeleidingsvorm

De begeleidingsvorm is publiek. Hierbij laat je aan het kind non-verbaal merken of het kind goed bezig is. Tijdens het verven kan dit goed. Tijdens het wassen van de handen kun je het kind begeleiden door het kind te wijzen op de nog aanwezige verf op zijn handen.

Ontwikkelingstaak: 7.1 Omgaan met eigen lichaam.
Ontwikkelingsvaardigheid: 7.1.3A Het kind kan eten opscheppen.

*Duur: **10 - 15 min.***

*Aantal kinderen: **1 - 6***

*Benodigheden: **Zandbak / zandbakspeeltjes***

Eten opscheppen in de zandbak

Het opscheppen van eten kan geoefend worden in de zandbak, door met een schep zand op te scheppen. Je geeft het kind de opdracht om zand op te scheppen met de schep en deze in bijv. een emmer te doen. Hierbij kun je doen alsof het zand eten is. Belangrijk is dat het kind leert om verschillende hoeveelheden zand op de schep te nemen en deze zonder knoeien op een bord weet te leggen.

Begeleidingsvorm

Je bent publiek.

Doelen

- Het kind kan eten opscheppen.
- Het kind kan een doen-alsof-spel spelen.
- De ontwikkeling van de fijne motoriek.

Aandachtspunten ADHD

- Moeite met concentreren.

Aandachtspunten PDD-NOS

- Weinig inbeeldingsvermogen

Wordt vervolgd...

7.1.3B

Vorm van spelen

De vorm van spelen tijdens het spelen met zand is functiespel. Het kind leert omgaan met het zand, waarbij het verschillende gerichte bewegingen maakt. We hebben hier voor gekozen omdat jonge kinderen spelen met zand leuk vinden. Het kan overal voor gebruikt worden.

Het is ook de vorm van een doen-alsof-spel. Het kind doet alsof het zand echt eten is, waarbij het oefent om de beweging te maken. Deze vorm past erg goed bij kinderen in de leeftijd van 4-6 jaar, omdat zij in deze fase veel spelen binnen deze vorm.

Plaats

De activiteit vindt plaats in de zandbak. Dit kan binnen bij een zandtafel, maar ook de zandbak buiten is geschikt.

Materiaal

Zand is een multifunctioneel materiaal, wat goed ingezet kan worden binnen deze activiteit. Het is een materiaal waar een kind mee kan oefenen, zonder dat het nadelige gevolgen heeft.

Aantal personen

Deze activiteit kan zowel individueel als in groepsverband worden uitgevoerd. Wanneer het kind deze activiteit met meer kinderen uitvoert, kan het leren van de andere kinderen. Wanneer het kind meer begeleiding nodig heeft, kun je kiezen om de activiteit individueel uit te voeren.

Begeleidingsvorm

De begeleidingsvorm is publiek. Het is belangrijk dat je weinig ingrijpt. Laat het kind maar proberen, er kan weinig fout gaan. Om de zelfstandigheid van het kind goed te stimuleren is het aan te raden om zoveel mogelijk verbaal aan te moedigen en instructies te geven.

Ontwikkelingstaak: 7.1 Omgaan met eigen lichaam.
Ontwikkelingsvaardigheid: 7.1.3B Het kind kan eten opscheppen.

Duur: 5 min.
Aantal kinderen: 1
Benodigdheden: eten

Eten opscheppen aan tafel

Het opscheppen van eten kan uitgevoerd worden tijdens de maaltijd. Het kind krijgt de lepel en schept zelf uit de pan het eten op zijn bord. Hierbij is het van belang dat het kind fouten mag maken, het kind moet de mogelijkheid hebben om te mogen knoeien en het door ervaring kan leren.

Begeleidingsvorm

Je bent publiek.

Doelen

- Het kind kan eten opscheppen.
- Het kind weet dat het fouten maken mag.
- De ontwikkeling van de fijne motoriek.

Aandachtspunten ADHD

- Moeite met concentreren.
- Herhaling

Aandachtspunten PDD-NOS

- Herhaling

Wordt vervolgd...

7.1.3A

Vorm van spelen

Deze activiteit valt niet specifiek onder een speciale spelvorm. Dit omdat deze activiteit zich afspeelt tijdens de maaltijd. Een moment wat in het ritme van alle dag terugkomt. Het kind leert door herhaling.

Plaats

Het opscheppen van eten vindt plaats aan de eettafel, omdat de eettafel de plek is waar het kind eet. Deze activiteit is bewust gekoppeld aan de maaltijd.

Materiaal

Het zijn de dagelijkse materialen die gebruikt worden tijdens het eten.

Aantal personen

Tijdens de maaltijd kan elk kind, zelf zijn eten opscheppen. Het kan zijn dat vijf kinderen tijdens dezelfde maaltijd deze activiteit uitvoeren. Wel is het belangrijk dat elk kind de tijd krijgt om zijn eten op te scheppen. Dat ze één voor één scheppen en niet met 3 scheppen in dezelfde pan bezig zijn. Wanneer meer kinderen op hetzelfde moment in één pan bezig zijn, bemoeilijkt dit de activiteit.

Begeleidingsvorm

Het is belangrijk dat je weinig ingrijpt. Laat het kind maar proberen. Om de zelfstandigheid van het kind te stimuleren is het aan te raden om zoveel mogelijk verbaal aan te moedigen en instructies te geven.

Ontwikkelingstaak: 7.1 Omgaan met eigen lichaam.
Ontwikkelingsvaardigheid: 7.1.4 Het kind combineert praten en eten goed.

Duur: 30 min.

Aantal kinderen: 1 - 4

Benodigdheden: Bakjes, kralen

Combineren

Bij deze activiteit gelden de regels over het fatsoenlijk eten, zoals niet met volle mond praten. Verder moet het kind goed kunnen eten of praten om deze activiteit uit te kunnen voeren.

Geef elk kind een bakje met vijf kralen. Neem zelf een leeg bakje. Elke keer als het kind wat wil zeggen, dan moet het een kraal inleveren. Dit doet het nadat het zijn mond leeg heeft. Er mag een volgende kraal worden ingeleverd als het weer minimaal één hap eten heeft gegeten.

Zijn de kralen eerder op dan dat de maaltijd voorbij is, geef na eigen inzicht ieder kind een gelijke hoeveelheid kralen terug.

Begeleidingsvorm

Je bent spelleider.

Doelen

- Het kind combineert praten en eten goed.
- Het kind laat iemand uitspreken.
- Het kind kan een verstaanbaar gesprek voeren.

Aandachtspunten ADHD

- Hyperactiviteit
- Snel voor de beurt praten.

Aandachtspunten PDD-NOS

- Geconcentreerd op eten óf praten.

Vorm van spelen

Deze activiteit valt niet onder een bepaalde vorm van spelen. Het kind leert door deze activiteit op een speelse manier om eten en praten te combineren.

Plaats

De activiteit vindt plaats aan tafel.

Materiaal

Het materiaal wat nodig is naast de gebruikelijke voorwerpen die tijdens het eten gebruikt worden zijn een bakje en kralen. We hebben er voor gekozen om een bakje neer te zetten, zodat het kind gestimuleerd wordt om het praten te reguleren. Doordat de kralen in een bakje zitten, biedt dit structuur en zal het kind minder snel met de kralen gaan spelen.

Aantal personen

Deze activiteit kan het beste met het hele eetgroepje worden uitgevoerd. Hierdoor leren de kinderen dat ze allemaal wat te zeggen hebben en op elkaar te wachten. Daarnaast stel je alle kinderen gelijk, wat maakt dat een kind zich niet voorgetrokken of achtergesteld voelt.

Begeleidingsvorm

Tijdens de maaltijd ben je spelleider. Dit houdt in dat jij bepaald wanneer er wat gebeurt. Je begeleidt de kinderen tijdens het eten. Hierbij kun je ze eventueel nog beurten geven als ze door elkaar praten. Verder kun jij er voor kiezen om meer of minder kralen te geven.

Ontwikkelingstaak: 7.1 Omgaan met eigen lichaam.
Ontwikkelingsvaardigheid: 7.1.5 Het kind kan snel eten.

Duur: 15 - 20 min.

Aantal kinderen: 1

Benodigdheden: Klok, bord met eten

Een kind hoeft vanaf vijf jaar pas snel te kunnen eten, kinderen voor die tijd hoeven dit nog niet te kunnen.

Het spel met de klok!

Als een kind aan tafel zit en het moet zijn bord leeg eten, dan kan het spel met de klok gespeeld worden. Spreek met het kind af wanneer het een bepaald deel van zijn eten op moet hebben. Geef het kind steeds vijf minuten om het deel leeg te hebben.

Als de vijf minuten om zijn en het kind heeft aangewezen eten op, dan is het 1-0 voor het kind. Heeft het kind het aangewezen eten nog niet op, dan heeft de klok gewonnen.

Vertel na vijf minuten weer hoeveel het kind moet eten. Ga op deze manier door tot het bord leeg is.

Blijf er echter wel op letten dat het kind netjes blijft eten. Het eten moet niet naar binnen geschrokt worden.

Variatietip

- Als het kind binnen de vijf minuten gemakkelijk het aangewezen gedeelte kan opeten, kan de hoeveelheid vergroot worden.
- Als het kind het niet lukt om het aangewezen gedeelte op te eten kan de hoeveelheid verkleind worden.

Begeleidingsvorm

Je bent publiek.

Doelen

- Het kind kan snel eten.
- Het kind kan omgaan met winnen en verliezen.
- Het kind kan met mes en vork eten.
- Het kind houdt mes en vork op een goede manier vast.

Aandachtspunten ADHD

- Breng spanning in het spel.
- Moeite met rustig blijven zitten.

Aandachtspunten PDD-NOS

- Weinig besef van tijd.
- Herhaling

Vorm van spelen

Deze activiteit valt niet onder de activiteitsvormen die wij aanhouden. Het is een competitie geworden tussen het kind en de klok. Doordat het kind zal willen winnen, gaat het zijn best doen om het eten op te eten. Het kind leert het kan eten binnen een bepaalde tijd.

Plaats

De plaats van deze activiteit is aan tafel.

Materiaal

Voor deze activiteit is, naast wat er normaal op tafel staat tijdens de maaltijd, alleen een klok nodig die het kind kan zien.

Aantal personen

Tijdens deze activiteit is het verstandig om met één kind uit te voeren. Dit omdat kinderen anders tegen elkaar gaan opboksen, beter dan de andere willen zijn. Het gaat er om dat het kind leert om snel te eten, waarbij het binnen een bepaalde tijd zijn eten op moet hebben, en niet dat het sneller kan eten dan een ander kind.

Begeleidingsvorm

Tijdens het eten ben je publiek van het kind. Je moedigt het kind aan, waarbij je gebruik maakt van non-verbale communicatie. Dit kan zijn dat je even op de klok wijst. Verder houd je de stand voor het kind bij en benoem je wie er gewonnen heeft.

Ontwikkelingstaak: 7.1 Omgaan met eigen lichaam.
Ontwikkelingsvaardigheid: 7.1.6 Het kind kleedt zich zelfstandig aan.

Duur: 5-10 min.
Aantal kinderen: 1
Benodigdheden: Kleding

Aankleden

Een kind van vier moet zich kunnen aankleden zonder dat het zijn eigen kleding hoeft te pakken en veters te strikken.

Een kind vanaf vijf jaar moet zich kunnen aankleden, inclusief het pakken van de kleding en het strikken van de veters.

Zelf aankleden

Om kinderen te leren aankleden zijn er verschillende mogelijkheden:

- Leg de kleren voor het kind klaar op de volgorde van aantrekken (ondergoed bovenop, daarna T-shirt, trui, broek, sokken en schoenen.)
- Laat de kleren zien, vooral wat de voor- en achterkant is.
- Vertel het kind wat de binnen en buitenkant is. Een hulpmiddel kan zijn door te laten zien dat de naden glad moeten zijn.
- Laat het kind zelf aankleden.
- Help het kind eventueel als het moeite heeft, maar stimuleer hierbij wel om het zelf te doen.

Aankleden

*Eerst een hemdje
En een broekje
Dan mijn T-shirt
En weer een broek
Nu mijn sokken
Ik ben bijna klaar
En mijn schoenen
Die staan daar!*

- Het gedichtje hiernaast kan helpen om de volgorde te onthouden voor het kind.

Let op:

Kinderen hebben op deze leeftijd voorkeur voor kleding. Als het kind zelf de kleding uit mag kiezen, moet het kind weten welke kleren bij elkaar passen of horen. Het kind kiest uit op wat het mooi vindt en niet of het bij elkaar past.

Begeleidingsvorm

Je bent regisseur.

Doelen

- Het kind kleedt zich zelfstandig aan.
- Het kind weet wat het wel of niet leuk vindt.
- De ontwikkeling van de fijne motoriek.

Aandachtspunten ADHD

- Moeite met werken via een volgorde.
- Snel afgeleid.

Aandachtspunten PDD-NOS

- Op dezelfde plaats aankleden.
- Dezelfde volgorde

Wordt vervolgd...

6.2.1A

Vorm van spelen

Bij het aankleden is er geen specifieke vorm van spelen. Het kind moet vooral gestimuleerd worden om het te gaan doen. Het gedichtje is een hulpmiddel. Door het gedichtje wordt de woordenschat van een kind vergroot.

Plaats

De plaats waar een kind zich aankleedt is in veel gevallen de slaapkamer. Voor een kind met PDD-NOS is het erg van belang dat de plek waar het kind staat wordt afgebakend. Dit kan worden gedaan door een mat of een bepaald stukje van de vloer.

Materiaal

Het enige materiaal wat nodig is, is de kleren van het kind zelf.

Aantal personen

Deze activiteit wordt individueel met het kind uitgevoerd.

Begeleidingsvorm

Tijdens het begeleiden ben je regisseur. Je moedigt het kind aan zich aankleden. Zeg een aantal keer het gedichtje op zodat het kind dit onthoudt. Het is belangrijk dat, wanneer het kind een kleding stuk aan heeft, het kind gecomplimenteerd wordt. Dit is ongeacht of het kind het kledingstuk goed heeft aangedaan, een kind ziet het verschil nog niet tussen goed of verkeerd aangekleed zijn.

Ontwikkelingstaak: 7.1 Omgaan met eigen lichaam.
Ontwikkelingsvaardigheid: 7.1.7A Het kind strikt eigen veters.

Duur: 5 - 10 min.

Aantal kinderen: 1

Benodigdheden: Schoenen met veters

Pas vanaf vijf jaar hoeft een kind de vaardigheid veterstrikken te beheersen. Voor die tijd is dit nog geen noodzaak.

Veterstrikken

Het aanleren van veterstrikken is lastig voor een kind. Een kind moet veel handelingen doen. Daarom kan veterstrikken in twee delen worden aangeleerd, namelijk eerst een knoop maken (stap 1 tot 4) en daarna de lus maken (stap 5 tot 10). Het is van belang om samen met het kind deze activiteit uit te voeren, wat betekent dat je de handen van het kind begeleidt. Hierdoor leert het kind hoe het de handen moet bewegen. De volgende stappen kunnen worden geoefend.

1. Beide veters vastpakken met twee handen.
2. De veters over elkaar heen leggen.
3. Eén veter onder de andere doorhalen.
4. En strak trekken: er is een platte knoop.

5. Met één veter (meestal aan de linkerkant) een lus maken.
6. De andere veter om de lus heen slaan.
7. En daarna eronder door trekken.
8. Pak met je rechterhand de linker lus

9. En met je linkerhand de rechter lus.

10. De lussen aantrekken en de veters zijn gestrikt!

Het is van belang dat het kind de schoen recht op de grond heeft staan. Het kind zal het een aantal keren per dag samen moeten oefenen, zodat het kind de handeling onder de knie kan krijgen.

Begeleidingsvorm

Je bent spelleider.

Doelen

- Het kind strikt eigen veters.
- Ontwikkeling van de fijne motoriek.

Aandachtspunten ADHD

- Moeite met concentreren.
- Herhaling
- Kleine stappen

Aandachtspunten PDD-NOS

- Voordoen op dezelfde manier.
- Herhaling

Wordt vervolgd...

7.1.7B

Vorm van spelen

Het strikken van veters is geen specifieke spelvorm, maar een vaardigheid wat een kind moet leren door het uit te voeren. Kinderen willen in de leeftijd van vier tot zes jaar het graag zelf kunnen en zijn daarom gemotiveerd om het te oefenen.

Plaats

Het is verstandig een rustige plaats op te zoeken, zodat het kind zich goed kan concentreren. Daarnaast heeft het kind genoeg ruimte nodig om op de grond te kunnen zitten.

Materiaal

Het materiaal wat je nodig hebt, heeft geen specifieke eisen alleen een schoen met veters. Het is verstandig om de schoen van het kind zelf te pakken, zodat het kind hieraan went.

Aantal personen

Het is raadzaam om deze activiteit alleen met een kind uit te voeren. Het is voor het kind een lastige activiteit, waarbij het hulp en aanmoediging nodig heeft van jou.

Begeleidingsvorm

Je bent tijdens deze activiteit de spelleider. Je blijft dicht bij het kind en je houdt de controle. Je leert het kind de stappen en begeleid het kind letterlijk door het kind bij de hand te pakken.

Ontwikkelingstaak: 7.1 Omgaan met eigen lichaam.
Ontwikkelingsvaardigheid: 7.1.7B Het kind strikt eigen veters.

Duur: 5-10 min.
Aantal kinderen: 1
Benodigdheden: doos, crêpepapier

Pas vanaf vijf jaar hoeft een kind de vaardigheid veterstrikken te beheersen. Voor die tijd is dit nog geen noodzaak.

Cadeau met de strik

Gebruik voor deze activiteit een doos. Pak deze, samen met het kind, in als een cadeau. Gebruik hiervoor een touw of lint.

Vertel aan het kind dat dit cadeau een mooie strik moet krijgen. Laat het kind de strik maken. Help het kind door de stappen van het veterstrikken te benoemen. Laat het kind het een aantal keer proberen tot het een strik is.

Begeleidingsvorm

Je bent deels medespeler en deels spelleider.

Doelen

- Het kind strikt eigen veters.
- Ontwikkeling van de fijne motoriek.

Aandachtspunten ADHD

- Moeite met concentreren.
- Herhaling
- Kleine stappen

Aandachtspunten PDD-NOS

- Voordoen op dezelfde manier.
- Herhaling

Wordt vervolgd...

Het kind strikt eigen veters.

Vorm van spelen

De vorm spelen is een functiespel. Bij een functiespel leert een kind een gerichte beweging te maken die een functie heeft. Bijvoorbeeld veterstrikken. Functiespel draagt bij aan de motoriek van het kind. Hierbij is herhaling essentieel.

Plaats

Deze activiteit kan het beste uitgevoerd worden aan tafel. Dit zodat het kind de doos op de tafel kan zetten en dan de strik kan maken.

Materiaal

Voor deze activiteit heb je een doos nodig, inpakpapier en een lint of touw. Dit zijn vormgevende materialen, omdat ze met bepaalde technieken, gereedschappen te vervormen en veranderbaar zijn. Zo maak je van een lint een strik.

Aantal personen

Het is raadzaam om deze activiteit individueel met het kind uit te voeren, zodat het kind zich kan richten op het maken van de strik en de nodige begeleiding ontvangt.

Begeleidingsvorm

Je bent deels een medespeler, omdat je samen met het kind de doos inpakt. Bij het maken van de strik, ben je spelleider. Je blijft dicht bij het kind en je houdt de controle. Je leert het kind de stappen en begeleid het kind letterlijk door het kind bijvoorbeeld bij de hand te pakken.

Ontwikkelingstaak: 7.1 Omgaan met eigen lichaam.
Ontwikkelingsvaardigheid: 7.1.8 Het kind geeft aan waar het pijn heeft.

Duur: 20-30 min.

Aantal kinderen: 1 - 4

*Benodigdheden: **Dokterspullen, knuffels***

Auw, dokter ik heb pijn!

Wanneer je deze activiteit met één kind uitvoert, kun je knuffels gebruiken die dienen als patiënten.

Ga samen met het kind doktertje spelen. Hierbij kun jij of het kind de dokter zijn. Als jij de dokter bent, vraag dan aan het kind waar het pijn heeft. Stel hierbij specifieke vragen als:

- Waar doet het zeer?
- Hoelang doet het al zeer?
- Hoeveel pijn doet het?
- Mag ik het zien/voelen?
- Waardoor komt het?
- Komt er bloed uit?
- Jeukt of kriebelt het?

Kies je er voor om de patiënt te zijn, help het kind dan om vragen te stellen. Daarnaast kun je zelf ook uitgebreid vertellen wat er mis met je is. Geef door middel van het spelen antwoord op bovenstaande vragen. Het gaat er niet om wat het kind doet als dokter of patiënt, maar dat het kind aangeeft wat er mis is.

Begeleidingsvorm

Je bent medespeler.

Doelen

- Het kind kan geeft aan waar het pijn heeft.
- Het kind kan omgaan met spelmateriaal.
- Het kind kan een doen-alsof-spel spelen.
- Het kind maakt gebruik van de oorzakelijke bijzin.
- Het kind kan een ander helpen.
- Het kind kan een gesprekje beginnen.

Aandachtspunten ADHD

- Aansluiten bij de beleving.

Aandachtspunten PDD-NOS

- Mogelijk hoge pijngrens.
- Moeite met benoemen van pijn.

Vorm van spelen

De vorm van spelen bij deze activiteit is een rollenspel. Dit is een doen-alsof-spel. Een kleuter vertoont in het spel een echte rol, zoals dokter of patiënt. Het kind laat allerlei passende gedragingen zien, tegelijkertijd kan het zijn fantasie vrij. Door het spelen van een rollenspel krijgt een kind inzicht in zijn of haar eigen emoties, maar ook in de emoties van de anderen met wie zij spelen. Hierdoor krijgt het zicht op waar het pijn doet en waardoor het komt.

Plaats

Zoek een plaats uit waar voldoende bewegingsruimte is en eventueel voorwerpen die gebruikt kunnen worden tijdens het spelen. Zorg voor een afgebakend stuk ruimte, waardoor het kind verliest in de ruimte.

Materiaal

Voor het spelen van doktertje kunnen verschillende materialen gebruikt worden, bijvoorbeeld doktersjas, dokterskoffer, dokterstafel, etc. Dit zijn materialen gebaseerd op de realiteit, wat maakt dat een kind bewust wordt van wie een dokter is en wat hij doet.

Aantal personen

Deze activiteit kan zowel met 1 kind als met meerdere kinderen uitgevoerd worden. Wanneer er meerdere kinderen meedoen, kunnen kinderen van elkaar leren en elkaar stimuleren in het spel. Let hierbij op dat een kind mogelijk geremd wordt in het experimenteren van gedrag.

Begeleidingsvorm

Tijdens de activiteit ben je medespeler. Dit houdt in dat je met het kind meespeelt, het kind volgt in het spel. Daarnaast breng je nieuwe ideeën in. We hebben hiervoor gekozen omdat je op deze manier samen met het kind bezig bent, en je aansluit bij wat het kind al weet en kan. Daarnaast kun je makkelijk nieuwe onderwerpen toevoegen als je samenspeelt, waar het kind vervolgens op in moet spelen.

Ontwikkelingstaak: 7.1 Omgaan met eigen lichaam.
Ontwikkelingsvaardigheid: 7.1.9A Het kind snuit zijn neus.

Duur: 5 - 10 min.

Aantal kinderen: 1 - 4

*Benodigdheden: **Pingpongbal, dienblad of tafel***

Blazen

Doe je lippen stijf op elkaar en laat zien dat je toch lucht kunt blazen. Dit doe je vanuit je neus. Laat het kind dit voelen door de hand van het kind onder jou neus te houden. Vervolgens laat je het kind door zijn neus blazen.

Neem een pingpongbal, leg deze op een tafel of dienblad. Laat aan het kind zien dat jij je lippen stijf op elkaar houdt, en blaas de pingpongbal vooruit met je neus. Laat het kind dit ook doen.

Vervolgens kun je een wedstrijdje spelen tussen twee personen. Leg de pingpongbal in midden van de tafel of het dienblad. Geef een startsein. Beide personen proberen zo hard mogelijk tegen de bal aan te blazen met hun neus. Wie als eerste de kant van de ander heeft geraakt, is de winnaar.

Begeleidingsvorm

Je bent spelleider en medespeler.

Doelen

- Het kind snuit zijn neus.
- Het kind kan omgaan met winnen en verliezen.

Aandachtspunten ADHD

- Beurtverdeling

Aandachtspunten PDD-NOS

- Niet bewust van eigen handelen.
- Problemen in het contact.

Wordt vervolgd...

7.1.9B

Vorm van spelen

Het leren blazen is een vorm van functiespel. Bij een functiespel leert een kind een gerichte beweging te maken die een functie heeft, in dit geval lucht door je neus blazen. Door een functiespel te spelen ontwikkelt de motoriek van het kind zich. Bij functiespel is herhaling essentieel. We hebben hiervoor gekozen zodat het kind gericht leert om zijn neus te gebruiken.

Plaats

Deze activiteit kan zowel binnen als buiten uitgevoerd worden, zowel op de grond als op tafel. Belangrijk bij de keuze voor een plaats is dat het dienblad recht kan staan. Deze activiteit vraagt concentratie van het kind. Aan te raden is een plaats te kiezen waar het kind niet snel afgeleid kan worden.

Materiaal

Voor deze activiteit heb je een pingpongbal en dienblad nodig. De pingpongbal en het dienblad zijn een middel en worden voor een ander doel gebruikt dan normaal. Dit kan voor een kind met PDD-NOS erg lastig zijn.

Aantal personen

Deze activiteit kan zowel met 1 als 2 kinderen worden uitgevoerd. Wanneer je kiest voor één kind, valt het wedstrijd karakter weg. Bij meerdere kinderen leren de kinderen nog andere vaardigheden, bijvoorbeeld het omgaan met winnen en verliezen.

Begeleidingsvorm

Tijdens deze activiteit ben je zowel spelleider als medespeler. Spelleider ben je door de leiding die je hebt over de activiteit. Je legt de activiteit uit aan het kind, je doet de verschillende handelingen voor, je leert het kind hoe te blazen met zijn neus en begeleidt het kind wanneer hij de stappen uitvoert. Tegelijkertijd ben je medespeler. Dit omdat je de activiteit samen met het kind uitvoert, jij blaast ook en bent een model waar het kind van kan leren.

Ontwikkelingstaak: 7.1 Omgaan met eigen lichaam.
Ontwikkelingsvaardigheid: 7.1.9B Het kind snuit zijn neus.

Duur: 5 min.

Aantal kinderen: 1 - 4

Benodigdheden: (papieren) Zakdoek

Snuiten

Wanneer jij voordoet hoe jij je neus snuit, leert het kind. Het ziet hoe het moet en hier kunnen woorden aan worden gegeven.

Eerst laat je het kind de zakdoek voor zijn neus houden. Dit kan met één of twee handen.

Zeg tegen het kind dat het zijn lippen goed op elkaar moet houden.

Laat het kind hard blazen door de neus. Wijs het kind er op dat het vervolgens de vingers of handen bij elkaar brengt, zodat het snot in de zakdoek komt.

Wanneer het om een papieren zakdoek gaat, laat het deze dan gelijk weggooien.

Laat het kind altijd zijn handen wassen na het snuiten van zijn neus.

Begeleidingsvorm

Je bent regisseur.

Doelen

- Het kind snuit zijn neus.
- Het kind kan zijn handen wassen.

Aandachtspunten ADHD

Geen bijzonderheden.

Aandachtspunten PDD-NOS

- Bewust zijn van eigen handelingen.
- Herhaling

Wordt vervolgd...

7.1.9A

Vorm van spelen

Door middel van ervaring, oefenen in de praktijk, leert het kind zijn neus te snuiten. Dit wordt niet geleerd door middel van spel, maar is een handeling die gebaseerd is op de realiteit en geleerd moet worden.

Plaats

Er is voor deze activiteit geen specifieke plaats vereist.

Materiaal

Het materiaal is een zakdoek.

Aantal personen

Deze activiteit kun je uitvoeren met minimaal 1, maximaal 4 kinderen. Wanneer een kind deze handeling nog niet onder de knie heeft, is het aan te raden om deze activiteit individueel uit te voeren. Dit maakt dat het kind zich niet opgelaten hoeft te voelen om zijn neus te snuiten. Wanneer je het met meerdere kinderen uitvoert, kunnen de kinderen elkaar stimuleren in het snuiten door te laten zien dat ze het kunnen.

Begeleidingsvorm

Tijdens de activiteit neem je de rol als regisseur aan. Je begeleidt het kind door te vertellen welke stappen het kind moet nemen. Dit zijn tips en aanwijzingen van buitenaf, je doet zelf niet mee, je staat er buiten.

Ontwikkelingstaak: 7.1 Omgaan met eigen lichaam.
Ontwikkelingsvaardigheid: 7.1.10 Het kind poetst zelfstandig zijn tanden.

Duur: 5 min.

Aantal kinderen: 1

*Benodigdheden: **Tandenborstel, tandpasta***

Tandenpoetsen

Voor kinderen in deze leeftijd is tanden poetsen soms lastig, omdat ze niet zien wat ze doen. Laat het kind daarom eerst met de vingers over zijn tanden gaan, laat het hierbij een poetsbeweging maken. Door eerst met de handen over de tanden te gaan, weet het kind waar het moet poetsen.

Leer het kind tandpasta op een tandenborstel te doen. Dit kan door de tandenborstel neer te leggen bij de wasbak. Hierdoor heeft het kind beide handen om de tandpastatube vast te houden. Een kind kan geleerd worden dat het zachtjes in de tube moet knijpen om er tandpasta uit te krijgen. Geef aan hoeveel tandpasta er op de tandenborstel moet.

Het kind kan nu aan de slag om zijn tanden te poetsen. Leer het kind een bepaalde volgorde van poetsen, zoals eerst boven, dan beneden en dan de voorkant.

Ik heb een borstel in mijn mond
die kan poetsen in het rond
poetsen hier en poetsen daar
onder boven en het is klaar

Het kan helpen om het kind te leren dat het tien keer heen en weer moet over elk gedeelte van de tandenreeks. Hierdoor is het niet te snel

klaar met poetsen en wordt de kwaliteit bevorderd. Een wekkertje of zandloper kan helpen om de duur van het tandenpoetsen aan te geven. Het gedichtje kan opgezegd worden als het kind aan het tandenpoetsen is, dit zodat het weet wat het kind moet doen.

Als een kind nog niet helemaal zelfstandig zijn tanden kan poetsen is het raadzaam om het kind na te poetsen.

Begeleidingsvorm

Je bent regisseur.

Doelen

- Het kind poetst zelfstandig zijn tanden.

Aandachtspunten ADHD

- Herhaling
- Weinig uitdaging

Aandachtspunten PDD-NOS

- Altijd op dezelfde manier poetsen.
- Herhaling

Vorm van spelen

Deze activiteit is een vorm van functiespel. Het kind leert een gerichte beweging te maken, namelijk de beweging die hoort bij tandenpoetsen. Bij functiespel wordt de motoriek van het kind gestimuleerd en is herhaling essentieel.

Plaats

De plaats van het tandenpoetsen is bij de wasbak. Houdt er rekening mee dat het in de ruimte rustig is, zodat het kind niet afgeleid wordt.

Materiaal

Tandenborstel en tandpasta zijn de enige materialen die nodig zijn. Dit zijn realistische materialen die dagelijks terugkeren in het leven van een kind. De materialen hebben een doel op zich. Belangrijk dat het kind hiermee om leert gaan, omdat het bijdraagt aan het stimuleren van het verantwoordelijkheidsgevoel van het kind, over zichzelf. Als hulpmiddel kan nog een kookwekker of zandloper gebruikt worden.

Aantal personen

Deze activiteit kan het beste individueel uitgevoerd worden. Dit zodat het kind goed begeleidt kan worden.

Begeleidingsvorm

Tijdens deze activiteit ben je regisseur. Het kind doet de activiteit zelf en jij staat er naast. Je bent bezig met het geven van tips en aanmoedigen van het kind.

Ontwikkelingstaak: 7.2 Nemen van deelverantwoordelijkheden in de thuissituatie.
Ontwikkelingsvaardigheid: 7.2.1 Het kind kan de deur openen wanneer er gebeld of geklopt wordt.

*Duur: **20 min.***

*Aantal kinderen: **1***

*Benodigheden: **Deur met bel of klopmogelijkheid***

Rollenspel

Om te oefenen om de deur te openen, kun je een rollenspel spelen. Speel dat je een bezorger van pakketten bent. Het kind is in dit geval de persoon die de pakketten ontvangt. Maak het echt door een deur te gebruiken waar je kunt aanbellen of waar je op moet kloppen. Nadat je gebeld of geklopt hebt, kan het kind de deur open doen. Speel het spel een aantal keren, waar jij je verschillend gedraagt. Zo kun je zomaar binnen komen lopen, vragen naar iemand anders, etc.

Begeleidingsvorm

Je bent medespeler.

Doelen

- Het kind kan de deur openen wanneer er gebeld of geklopt wordt.
- De taal- en spraakontwikkeling
- Het kind kan luisteren.
- Het kind kan dynamiek vertonen.
- Het kind zegt alstublieft en dank u wel.

Aandachtspunten ADHD

- Moeite met vasthouden van de aandacht.
- Impulsiviteit, eerste reactie gelijk klaar.
- Moeite met wachten op zijn beurt.

Aandachtspunten PDD-NOS

- Problemen in het contact.
- Missend gevoel voor gevoelselement achter de boodschap.
- Weinig gericht op anderen.
- Weinig zelfsturing

Vorm van spelen

Deze activiteit is een rollenspel. Deze vorm van spelen sluit aan bij de kleuterleeftijd, het wordt veel gebruikt. De kleuter vertoont een echte rol, evenals jou. Jullie spelen een doen-alsof-spel. Door het spelen van een rollenspel krijgt het kind inzicht in zijn of haar eigen emoties, maar ook in de emoties van degene met wie het speelt. Tevens kan het kind experimenteren met gedrag wat het in het dagelijks leven niet durft te laten zien.

Plaats

De ruimte waar dit rollenspel uitgevoerd wordt, moet in het bezit zijn van een deur. Deze moet makkelijk te openen en dicht te doen zijn voor het kind. Zorg dat deze ruimte met deur een rustige omgeving heeft, dit zodat de focus op het openen en dicht doen van de deur blijft.

Materiaal

Voor deze activiteit heb je dozen, of andere voorwerpen die dienen als pakket, nodig. Deze materialen zijn een middel en geen doel op zich.

Aantal personen

Deze activiteit voer je uit met 1 kind. Dit omdat het gaat om het openen van de deur, het kind moet dit zelfstandig kunnen.

Begeleidingsvorm

Tijdens de activiteit ben je medespeler. Je speelt samen met het kind het rollenspel. Je kunt een model zijn voor het kind in bijvoorbeeld je manier van reageren.

Ontwikkelingstaak:	7.2 Nemen van deelverantwoordelijkheden in de thuissituatie.
Ontwikkelingsvaardigheid:	7.2.2 Het kind kan de telefoon aannemen en zijn / haar naam noemen.

*Duur: **5 min.***

*Aantal kinderen: **1***

*Benodigdheden: **Telefoon***

Telefoneren

Kinderen begrijpen het fenomeen telefoneren niet altijd. Wanneer een kind leert de telefoon aan nemen, is het belangrijk dat het kind weet dat het de ander niet kan zien, maar alleen hoort. Dit begrijpen zij soms niet.

Een telefoongesprek naspelen is een goede manier om het kind te leren de telefoon aan te nemen.

Maak gebruik van de telefoon, maar zet deze niet aan. De telefoon kan vergrendeld worden zodat het kind niet per ongeluk op knopjes drukt.

Je gaat aan de andere kant van een dichte deur staan. Hierdoor is het geluid wel hoorbaar, maar het kind kan jou niet zien.

Je laat het geluid van een telefoon horen en het kind kan doen alsof het opneemt. Hierbij is het belangrijk dat het weet dat het zijn naam moet noemen. Je kunt hierin een voorbeeld zijn door eerst je eigen naam te noemen. In veel gevallen doet het kind jou na. Doet het kind dit niet, dan kun je vragen: Hallo, wie is daar?

Begeleidingsvorm

Je bent medespeler.

Doelen

- Het kind kan de telefoon aannemen en zijn/haar naam noemen.
- De taal- en spraakontwikkeling
- Het kind kan luisteren.
- Het kind kan meedoen met een spel.
- Het kind kan dynamiek vertonen.

Aandachtspunten ADHD

- Moeite met vasthouden van de aandacht.
- Impulsief, eerste reactie gelijk klaar.

Aandachtspunten PDD-NOS

- Problemen in het contact.
- Missend gevoel voor gevoelselement achter de boodschap.
- Weinig gericht op anderen.
- Weinig zelfsturing

Vorm van spelen

Deze activiteit valt onder de vorm realistisch spel. Kleuters spelen realistisch spel vanwege de behoefte aan sociaal contact, ontlasting, iets onder de knie krijgen of verdieping in eigen fantasie. Bij deze activiteit is de behoefte aan sociaal contact en iets onder de knie krijgen, van toepassing. Het kind leert de telefoon opnemen en zijn naam te noemen.

Plaats

Voor deze activiteit is het verstandig een plaats te zoeken waarbij je elkaar van een afstandje kunt horen. Verder is het bevorderend wanneer er weinig tot geen omgevingsgeluiden zijn. Geluid kan storend zijn, dit kan het kind afleiden.

Materiaal

Het materiaal voor deze activiteit is een telefoon. Dit is een realistisch materiaal. Belangrijk dat het kind met dit materiaal om leert gaan, vanwege het gebruik in de maatschappij. Het kind zal er in de rest van zijn leven mee in aanraking komen.

Aantal personen

Deze activiteit voer je uit met 1 kind. Dit omdat er één kind per telefoontje kan opnemen. Wanneer meerdere kinderen mee zouden spelen, zouden de kinderen te lang op hun beurt moeten wachten. Het gaat immers niet op het leren op de beurt te wachten, maar om de telefoon aan te nemen.

Begeleidingsvorm

Je bent medespeler. Je speelt met het kind dat je elkaar belt, wat maakt dat je medespeler bent. We hebben hiervoor gekozen omdat het kind hierdoor het juiste voorbeeld krijgt. Ook kun je het kind bijsturen wanneer noodzakelijk.

Ontwikkelingstaak:	7.2 Nemen van deelverantwoordelijkheden in de thuissituatie.
Ontwikkelingsvaardigheid:	7.2.3 Het kind luistert naar de ander (aan de telefoon) en kan de boodschap overbrengen.

*Duur: **15 min.***
*Aantal kinderen: **1***
*Benodigdheden: **n.v.t.***

Telefoneren

Als het kind in staat is om zijn naam te zeggen (zie 7.2.3) kan het kind naar de ander gaan luisteren en oefenen om een boodschap over te brengen.

Omdat bellen voor een kind soms lastig is, kan deze vaardigheid eerst geoefend worden door een boodschap te onthouden, die face-to-face tegen het kind zegt.

Vertel een kind een boodschap, bijvoorbeeld; 'Wil je even vragen of ze aan de andere tafel nog chocopasta hebben?' of 'vertel even aan (naam) dat jij nog een nieuw dekbed krijgt'. Laat het kind de boodschap herhalen, zodat je weet of het kind het gehoord heeft. Oefen dit een aantal keren tot het kind dit goed kan, het kind kan dan een boodschap onthouden. Laat hem deze boodschappen ook overbrengen.

Oefen dit ook een aantal keer zonder dat je de boodschap laat herhalen door het kind. Maak hierbij gebruik van zowel korte als lange boodschappen.

Oefen deze opdracht tot slot nog een aantal keer zo, dat het kind de boodschapgiver niet ziet. Dit is immers bij een telefoongesprek ook niet. Maak hierbij weer gebruik van lange en korte boodschappen.

Begeleidingsvorm

Je bent spelleider.

Doelen

- Het kind luistert naar de ander (aan de telefoon) en kan de boodschap overbrengen.
- De taal- en spraakontwikkeling
- Het kind kan luisteren.
- Het kind onthoudt wat de volwassene gezegd heeft.

Aandachtspunten ADHD

- Moeite met concentreren.
- Impulsiviteit
- Voor de beurt willen praten.

Aandachtspunten PDD-NOS

- Voorbeelden nodig

Vorm van spelen

De vorm van spel van deze activiteit valt onder geheugenspellen. Niet zozeer omdat het een spel is, maar omdat het om het geheugen draait. Het kind moet luisteren naar wat er gezegd wordt en dit onthouden. Hierbij wordt er een beroep gedaan op het korte termijn geheugen. Geheugenspellen maakt dat het kind zich cognitief ontwikkelt.

Plaats

Waar deze activiteit uitgevoerd dient te worden, is onafhankelijk.

Materiaal

Voor deze activiteit heb je geen materiaal nodig.

Aantal personen

Deze activiteit voer je uit met 1 kind. Je geeft 1 kind de opdracht om iets door te geven aan een ander. We hebben voor een individuele uitvoering gekozen, omdat het kind bij telefoneren ook niet een ander heeft die hem eventueel kan helpen bij het onthouden.

Begeleidingsvorm

Tijdens deze activiteit ben je spelleider. Je stuurt het kind aan door de boodschappen die je geeft. Hierbij bepaal jij hoelang de boodschap is en kun je variatie aan brengen.

Ontwikkelingstaak: 7.2 Nemen van deelverantwoordelijkheden in de thuissituatie.
Ontwikkelingsvaardigheid: 7.2.4 Het kind kan eenvoudige apparaten als tv en radio bedienen.

*Duur: **30 min.***

*Aantal kinderen: **1***

*Benodigdheden: **dvd-speler of cd-speler, dvd of cd***

Ik bedien

Kies samen met het kind een dvd of cd uit, die het kind graag wil zien. Doe deze samen in de dvd of cd speler. Vertel het kind dat het de baas is over het apparaat en de afstandsbediening, maar dat er wel afspraken over zijn. Afspraken kunnen zijn: het geluid niet te hard, niet zomaar uitzetten of er mag geen andere dvd of cd in.

Als het kind niet weet hoe het apparaat gebruikt kan worden, is het verstandig om het kind hierbij te helpen. Dit kan gedaan worden door te laten zien hoe de tv harder of zachter gaat.

Begeleidingsvorm

Je bent publiek.

Doelen

- Het kind kan eenvoudige apparaten als tv en radio bedienen.

Aandachtspunten ADHD

- Impulsiviteit

Aandachtspunten PDD-NOS

- Afspraak, dat het éénmalig is.

Vorm van spelen

Deze activiteit valt niet onder een specifieke spelvorm. Wel krijgt het kind een verantwoordelijkheid, namelijk zelf voor de televisie of cd speler zorgen. Dit maakt dat het kind kan groeien in de eigenwaarde en het zelfvertrouwen.

Plaats

De plaats is afhankelijk van de keuze welk apparaat het kind gaat bedienen. Zorg wel dat de prikkels gereguleerd zijn op dat moment. Het kind moet zich kunnen focussen op het apparaat en het bedienen.

Materiaal

Er is naast de cd speler of televisie geen speciaal materiaal nodig.

Aantal personen

De verantwoordelijkheid over een apparaat kan aan 1 kind gegeven worden, anders zou er ruzie kunnen ontstaan.

Begeleidingsvorm

Je bent het publiek. We hebben er voor gekozen om het kind het vooral zelf te laten uitvoeren. Daarnaast kan het kind wel een kleine uitleg krijgen over hoe het apparaat werkt. Je geeft dan tips en aanwijzingen van buitenaf. Verder sta je meer op de achtergrond en laat je non-verbaal weten dat je ziet wat het kind doet en het waardeert.

Ontwikkelingstaak: 7.2 Nemen van deelverantwoordelijkheden in de thuissituatie.
Ontwikkelingsvaardigheid : 7.2.5 Het kind hangt zijn jas op.

Duur: 10 – 20 min.

Aantal kinderen: 1

Benodigheden: Jas

Rollenspel

Speel samen met het kind een rollenspel. Bedenk een situatie en kies beiden een rol. Zorg dat het te maken heeft met op bezoek gaan bij iemand.

Laat het kind zijn jas aantrekken en bij je op bezoek komen. Wanneer het kind gearriveerd is, moet het zijn jas aan de kapstok hangen. Help het kind hierbij als het dit lastig vindt.

Ga daarna spelenderwijs met het kind ergens naar toe, zoals de markt, winkel of bureu. Trek je jas aan, evenals het kind. Ga naar buiten en speel waar je naar toe zou gaan. Vervolgens speel je het spel zo, dat jullie weer naar huis gaan. Wanneer jullie terugkomen en naar binnen gaan, doen jullie je jas uit en hangen jullie deze op.

Begeleidingsvorm

Je bent medespeler.

Doelen

- Het kind hangt zijn jas op.
- Het kind kan een doen-alsof-spel spelen.
- Het kind kan dynamiek vertonen.

Aandachtspunten ADHD

- Impulsiviteit

Aandachtspunten PDD-NOS

- Geen initiatief nemen.

Vorm van spelen

De vorm van het oefenen van de jas ophangen valt onder rollenspel. Zowel jij als het kind nemen een rol aan. Hierin speelt het kind situaties na die ik de werkelijkheid voorkomen. Daardoor leert het kind spelenderwijs hoe die zich behoort te gedragen in een bepaalde situatie. Rollenspel sluit aan bij de kleuterleeftijd, er wordt veel gebruik van gemaakt.

Plaats

De plaats waar deze activiteit uitgevoerd kan worden is bij voorkeur in de gang. Dit omdat hier een kapstok aanwezig is, waardoor het kind de jas ophangt waar het in het dagelijks leven hoort.

Materiaal

Voor deze activiteit is de jas van het kind nodig en een kapstok. Andere realistische materialen kunnen helpend zijn bij het inleven in een verhaal.

Aantal personen

We hebben er voor gekozen om deze activiteit met een kind individueel uit te voeren. Dit zodat je de focus kunt richten op het kind die zijn jas ophangt. Je wordt niet afgeleid door het spel en andere kinderen. Doordat je met één kind bent, kun je het goed begeleiden en in de gaten houden.

Begeleidingsvorm

Omdat je met het kind meespeelt, ben je medespeler. Dit houdt in dat je samen met het kind speelt, waarbij je een kleine sturing geeft aan het spel. Als medespeler kun je een model zijn voor het kind. Je kunt het goede voorbeeld geven in hoe te reageren in de sociale omgang, hoe de jas op te hangen, etc.

Ontwikkelingstaak: 7.2 Nemen van deelverantwoordelijkheden in de thuissituatie.
Ontwikkelingsvaardigheid: 7.2.6 Het kind zet laarzen/schoenen weg.

*Duur: **20 min.***

*Aantal kinderen: **1 - 3***

*Benodigdheden: **Schoenen/laarzen***

Rollenspel

Pak voor deze activiteit verschillende schoenen en laarzen. Ga samen met het kind ergens zitten om schoenenverkoper te spelen. Dit kan het beste op de plek waar het kind de schoenen weg hoort te zetten, zoals in de gang.

Laat het kind de verkoper zijn, waarbij het jou de schoenen aangeeft en weer terugzet.

Speel zelf de verkoper waarbij het kind aanwijst welke schoenen het wil hebben.

Begeleidingsvorm

Je bent medespeler.

Doelen

- Het kind zet laarzen/schoenen weg.
- Het kind kan een doen-alsof-spel spelen.
- Het kind kan dynamiek vertonen.

Aandachtspunten ADHD

- Impulsiviteit

Aandachtspunten PDD-NOS

- Inlevingsvermogen
- Moeite om ideeën op te doen.
- Moeite met koppeling naar de werkelijkheid.

Vorm van spelen

De vorm van het oefenen van de schoenenverkoop valt onder rollenspel. Het kind neemt de rol van koper of verkoper aan. Hierin speelt het kind situaties na die in de werkelijkheid voorkomen. Daardoor leert het kind spelenderwijs hoe het zich behoort te gedragen in bepaalde situaties. Rollenspel sluit aan bij de kleuterleeftijd, er wordt veel gebruik van gemaakt.

Plaats

De plaats waar het rollenspel uitgevoerd kan worden is bij voorkeur in de gang. Dit omdat daar de schoenen/laarzen neergezet moeten worden, waardoor het kind dit na het rollenspel ook sneller zal doen.

Materiaal

Voor deze activiteit zijn schoenen en/of laarzen nodig, probeer er een flink aantal te verzamelen. Dit omdat er in een winkel altijd veel soorten paren staan. Verder kan het leuk zijn een winkel te maken waarin een toonbank met kassa staat, een stoel om schoenen te passen, etc. Dit zodat de werkelijkheid van de wereld bij het kind wordt binnengehaald.

Aantal personen

De opdracht kan zowel individueel als met meerdere kinderen uitgevoerd worden. Bij individuele uitvoering heb je als groepsleider meer aandacht voor het kind. Bij meerdere kinderen kunnen de kinderen elkaar helpen, stimuleren en het goede voorbeeld geven.

Begeleidingsvorm

Je bent medespeler. Dit houdt in dat je samen met het kind speelt, waarbij je een kleine sturing geeft aan het spel. Als medespeler kun je een model zijn voor het kind. Je kunt het goede voorbeeld geven in hoe te reageren in de sociale omgang, hoe de schoenen weg te zetten, etc.

Ontwikkelingstaak: 7.2 Nemen van deelverantwoordelijkheden in de thuissituatie.

Ontwikkelingsvaardigheid: 7.2.7 Het kind kan drinken inschenken.

*Duur: **10 – 20 min.***

*Aantal kinderen: **1 - 2***

*Benodigdheden: **Watertafel, bekers, kan***

Overgieten maar

Het inschenken van drinken is een vaardigheid wat kinderen graag willen uitvoeren, maar soms erg lastig kan zijn. Om een kind te leren inschenken, kan het volgende helpend zijn:

Gebruik de watertafel. Laat het kind met water en bekers aan de gang gaan, zo kan het water van de ene naar de andere beker laten gieten. Laat het kind proberen om zo vaak mogelijk een volle beker te krijgen zonder te knoeien. Hierdoor leert het kind voorzichtig te schenken en over te gieten.

Variatietip

- Gebruik een leeg melkpak of kan om mee te schenken.

Begeleidingsvorm

Je bent publiek.

Doelen

- Het kind kan drinken inschenken.

Aandachtspunten ADHD

- Impulsiviteit, snel afgeleid.
- Hyperactiviteit, weinig rust om te schenken.

Aandachtspunten PDD-NOS

- Herhaling

Vorm van spelen

Met de watertafel spelen is een vorm van spelend omgaan met voorwerpen. Door spelend om te gaan met voorwerpen en materialen leert het kind wat het er allemaal mee kan doen. Ook leert het kind ordenen, wat eindeloos herhaald kan worden. Het kind is trots wanneer het ordenen lukt. Het zelfbeeld van het kind wordt hierdoor bevorderd.

Plaats

De plaats waar de activiteit plaatsvindt, is bij de watertafel.

Materiaal

Naast het materiaal wat in de watertafel zit worden er een aantal specifieke voorwerpen toegevoegd, zoals een kan en bekers. Hierdoor wordt het gerichte inschenken bevorderd. Water is een ongevormd multifunctioneel materiaal. Dit sluit aan bij de kleuterleeftijd en wordt veel ingezet.

Aantal personen

We hebben er voor gekozen om maximaal 2 kinderen bij de watertafel te laten. Dit omdat het kind zich moet blijven focussen op het inschenken van water in een beker. Wanneer je twee kinderen toelaat bij de watertafel, kunnen ze een voorbeeld zijn voor elkaar en elkaar helpen wanneer nodig.

Begeleidingsvorm

Je bent publiek. Je laat het kind zelf ontdekken. Je neemt de rol van waarnemer aan. In deze rol laat je op een non-verbale manier zien dat je ziet wat er gebeurt en dit waardeert. Of je maakt een korte opmerking of stelt een vraag.

Ontwikkelingstaak: 7.2 Nemen van deelverantwoordelijkheden in de thuissituatie.

Ontwikkelingsvaardigheid: 7.2.8 Het kind kan de tafel dekken.

Duur: 10 min.

Aantal kinderen: 1

Benodigdheden: n.v.t.

Tafel dekken

Om tafel te kunnen dekken moet het kind weten wat er op tafel moet komen te staan. Hierbij moet het kind ook weten waar het de voorwerpen kan vinden en waar deze op tafel horen.

Omdat tafel dekken veel handelingen vergt is het belangrijk om het in stukjes op te delen.

Stap 1: Ga samen met het kind de tafel dekken. Hierbij geef je het kind kleine concrete opdrachten. Jij geeft het kind de voorwerpen aan en het kind zet dit op de juiste plaats op tafel. Het kan bijvoorbeeld zijn dat jij eerst de vorken neerlegt en het kind de opdracht geeft om de messen aan de andere kant van het bord neer te leggen. Door het voor te doen en te laten zien weet het kind hoe bepaalde voorwerpen op tafel horen te staan/liggen. Als het kind het anders doet dan het hoort, wijs het kind hierop door het er naar te laten kijken en vergelijken met hoe jij het hebt voorgedaan.

Stap 2: Zet de voorwerpen die een kind nodig heeft klaar op tafel of in de keuken. Maak één plaats aan tafel helemaal klaar met bord, bestek en beker. Vertel het kind dat het de rest net zo netjes mag maken als dat jij hebt gedaan. Ondertussen kun jij de andere voorwerpen op tafel zetten, afhankelijk van de maaltijd die gegeten wordt. Hierdoor zie je wat het kind doet en kun je eventueel bijsturen.

Stap 3: Zet de voorwerpen klaar die het kind nodig heeft om de tafel te kunnen dekken. Nu zet je echter niet een voorbeeld neer, maar laat je dit het kind helemaal zelf doen. Je stuurt het kind aan door te zeggen wat deze moet doen, er is dus alleen verbale ondersteuning.

Stap 4: Nu is het moment waarop je samen met het kind de voorwerpen uit de kast pakt. Je bespreekt hoeveel kinderen en hoeveel groepsleiding er aan tafel zitten. Hierdoor weet het kind hoeveel bekers, borden, etc. gepakt moeten worden. Samen met het kind tel je alles, zet dit klaar op het aanrecht. Vervolgens kan het kind zelf aan de slag om de tafel te dekken.

Stap 5: Het kind kan nu zelf de tafel dekken. Het enige wat jij nog moet doen is het kind bijsturen en aansturen. Vraag hierbij steeds aan het kind wat het nog moet doen en of het al klaar is. Als het kind het lastig vindt te zien of het alles goed heeft uitgevoerd, kun jij hem helpen door te zeggen wat je nog mist.

Begeleidingsvorm

Je bent bij elke stap in meer of mindere mate aan het sturen bij het kind.

Doelen

- Het kind kan de tafel dekken.

Aandachtspunten ADHD

- Moeite met concentreren.
- Moeite met het volgen van een stappenplan.
- Herhaling

Aandachtspunten PDD-NOS

- Altijd hetzelfde

Vorm van spelen

Tafel dekken valt niet onder een bepaalde vorm van spelen. Het is een handeling uit het dagelijks leven die regelmatig terugkeert. Het is een kwestie van aanleren en doen. Deze activiteit stimuleert het nemen van verantwoordelijkheid in het dagelijks leven, verzorging van eigen lichaam en omgeving en de zelfredzaamheid.

Plaats

Deze activiteit vindt plaats in keuken en bij de eettafel, de plaats waar gegeten wordt.

Materiaal

Voor deze activiteit heb je materialen nodig die horen bij een maaltijd. Borden, bestek, onderzetters, opscheplepels, etc. Dit zijn realistische materialen, zij komen regelmatig voor in het dagelijks leven van het kind. Het kind leert hiermee omgaan en wordt zich bewust van de werkelijkheid.

Aantal personen

Deze activiteit voer je uit met 1 kind. Het kind heeft afhankelijk van de stap die je uitvoert, goede begeleiding nodig. Het moet zelfstandig de tafel kunnen dekken, het moet het zelf leren. Wanneer er meerdere kinderen tegelijk de tafel dekken, leiden ze elkaar mogelijk af en zijn ze niet gefocust op de tafel dekken, het gebeurt niet bewust.

Begeleidingsvorm

Afhankelijk van de stap die je uitvoert, ben je in meer of mindere mate bezig met sturen. Je bent spelleider wanneer je het kind leidt in het dekken van de tafel. Je bent medespeler wanneer je het voorbeeld geeft hoe de opstelling van bord en bestek hoort. Je bent publiek wanneer je van buitenaf waarneemt hoe het kind het doet en je non-verbaal laat zien dat je ziet wat het kind doet en dit waardeert. Je bent regisseur wanneer je het kind verbaal ondersteunt met tips en/of aanwijzingen.

Ontwikkelingstaak: 7.2 Nemen van deelverantwoordelijkheden in de thuissituatie.

Ontwikkelingsvaardigheid : 7.2.9 Het kind houdt zich aan huisregels.

*Duur: **10 - 30 min.***

*Aantal kinderen: **1 - 6***

*Benodigdheden: **kwartet/ ganzenbord/ wie is het?/ domino, etc.***

Gezelschapsspellen

Voor het leren omgaan met regels kunnen er gezelschapsspellen gespeeld worden. Elk gezelschapsspel is aan regels verbonden. Leg deze regels helder en duidelijk uit aan het kind. Voorbeelden van gezelschapsspellen zijn: kwartet, ganzenbord, wie is het?, domino, mens erger je niet, etc.

Begeleidingsvorm

Je bent een medespeler.

Doelen

- Het kind kan omgaan met huisregels.
- 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 aandacht vasthouden.
- Prikkelarme omgeving
- Moeite met wachten op zijn beurt.
- Moeite met schakelen tussen een rustige en drukke activiteit.

Aandachtspunten PDD-NOS

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

Wordt vervolgd...

7.2.10A / 7.2.10B

Vorm van spelen

Gezelschapsspellen zijn een vorm op zich. Het is een geheel doordacht en uitgewerkt spel. De materialen per spel zijn bijgeleverd en er zitten spelregels aan. Het is compleet, er hoeft niets zelf bedacht te worden en voorbereiding is niet nodig. Aan de regels van het spel houden stimuleert het kind om zich aan regels te houden, ook van het huis.

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 waar het door afgeleid kan worden.

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 samenspelen, 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. Hiervoor kun je 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

Je bent 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:	7.2 Nemen van deelverantwoordelijkheden in de thuissituatie.
Ontwikkelingsvaardigheid:	7.2.10A Het kind houdt zich aan veiligheidsregels tijdens het buitenspelen.

Duur: 10 - 30 min.
Aantal kinderen: 1 - 6
Benodigdheden: n.v.t.

Politie bekeurt je!

Ga samen met meerdere kinderen naar buiten. De kinderen mogen buiten spelen. Ze mogen zelf kiezen wat, bijvoorbeeld met de skelters, ballen, klimmen, etc. Op een bepaald moment word jij de politie. Je gaat de kinderen bekeuren die zich niet aan de verkeersregels houden, bijvoorbeeld zij die aan de verkeerde kant van de weg fietsen, niet uitkijken bij het oversteken, etc. Ook kun je als politieagent kinderen complimenteren die het wel goed doen. Het is belangrijk om zelf het juiste voorbeeld te geven, zoals lopen aan de goede kant, oversteken bij het zebrapad, etc.

De bekeuring wordt uitgedeeld door te zeggen wat het kind verkeerd doet. Daarna met wat het kind wel kan doen.

Begeleidingsvorm

Je bent invoeger.

Doelen

- Het kind houdt zich aan veiligheidsregels tijdens het buitenspelen.

- Het kind kan omgaan met huisregels.
- Het kind krijgt een beginnend besef van het verkeer.
- Het kind leert de basisverkeersregels kennen.
- Het kind kan een compliment ontvangen.
- Het kind kan luisteren.
- Het kind onthoudt wat de volwassene gezegd heeft.
- Het kind accepteert het wanneer het iets niet mag.
- Het kind kan omgaan met regels.

Aandachtspunten ADHD

- Moeite met schakelen van een drukke naar rustige activiteit.
- Snel afgeleid door externe prikkels.
- Hyperactiviteit, moeite met stilstaan om te luisteren.
- Herhaling

Aandachtspunten PDD-NOS

- Voorspelbaar maken.
- Regels zoals in werkelijkheid.
- Voorbeeld nodig
- Moeite met inleven in het verhaal.
- Herhaling

Wordt vervolgd...

7.2.10B / 4.3.1A / 6.1.6

Vorm van spelen

De vorm van spelen van een politie is een rollenspel. Op het moment dat je de politie bent doe je alsof. De kinderen gaan mee in de situatie. Een rollenspel geeft het kind inzicht in zijn of haar eigen emoties en in die van anderen. Ook wordt de werkelijkheid bij het kind binnengehaald op een manier die aansluit bij de kleuterleeftijd.

Plaats

De plaats waar de activiteit plaatsvindt, is buiten. Het verkeer is namelijk buiten en daar moet het kind leren wat de regels van het verkeer zijn.

Materiaal

Er zijn voor deze opdracht geen specifieke materialen nodig. Wel is het leuk om een politiepet op te doen. Of om verkeersborden neer te zetten. Dit om het meer op de werkelijkheid te doen lijken.

Aantal personen

Deze activiteit kan met meerdere kinderen uitgevoerd worden. Hierbij kunnen de kinderen naar elkaar kijken en een voorbeeld voor elkaar zijn. We hebben gekozen voor meerdere kinderen, omdat er in werkelijkheid altijd meerdere personen deelnemen aan het verkeer. Zo moeten ze rekening met elkaar houden wanneer ze bijvoorbeeld over willen steken.

Begeleidingsvorm

Doordat je later in het spel stapt, ben je een invoeger. Dit houdt in dat je later invoegt bij het spel van de kinderen, waardoor jij je eigenlijk aanpast aan de kinderen. Door jou instap en inbreng, moeten de kinderen over hun eigen spel nadenken.

Ontwikkelingstaak:	7.2 Nemen van deelverantwoordelijkheden in de thuissituatie.
Ontwikkelingsvaardigheid:	7.2.10B Het kind houdt zich aan veiligheidsregels tijdens het buitenspelen.

Duur: 10 - 30 min.

Aantal kinderen: 1 - 3

*Benodigdheden: **automat, auto's, poppetjes***

Automat

Pak een bak met auto's en (Playmobil)poppetjes. Ga samen met een kind op een automat spelen. Speel dat je op straat bent, dat jij ergens naar toe wilt met het poppetje. Vraag aan het kind hoe het daar moet komen. Het kind zal dan een bepaalde weg aanwijzen. Volg deze weg met het poppetje. Ondertussen mag het kind spelen met bijvoorbeeld een auto of een ander poppetje. Als het poppetje ergens over moet steken, vraag aan het kind hoe het dit moet doen en vooral waar het op moet letten. Als het poppetje met de auto gaat, stop dan als je de hoek om wilt met de auto, bij een stoplicht staat, etc. Laat op die manier zien hoe je in het verkeer moet voortbewegen.

Let op hoe het kind het doet. Als het kind door (rood) rijdt met de auto, vraag dan wat het hoort te doen. Of vertel dat het kind een boete kan krijgen van de politie.

Begeleidingsvorm

Je bent medespeler.

Doelen

- Het kind houdt zich aan veiligheidsregels tijdens het buitenspelen.
- Het kind leert de basisverkeersregels kennen.

- Het kind kan een doen-alsof-spel spelen.
- Het kind kan luisteren.
- Het kind onthoudt wat de volwassene gezegd heeft.
- Het kind kan zich concentreren.
- Het kind kan samenspelen in een klein groepje.
- Het kind kan een voorstel doen.
- Het kind accepteert het wanneer het iets niet mag.
- Het kind kan omgaan met regels.
- Het kind kan spelregels uitleggen aan een ander kind.
- De taal- en spraakontwikkeling.
- Het kind krijgt een beginnend besef van het verkeer.

Aandachtspunten ADHD

- Overbeweeglijk
- Moeite met schakelen van een drukke naar rustige activiteit.
- Hyperactiviteit, moeite met rustig aan doen in het verkeer.
- Impulsiviteit, makkelijk reactie geven.
- Herhaling

Aandachtspunten PDD-NOS

- Voorspelbaar maken
- Regels zoals in werkelijkheid
- Voorbeeld nodig van wat het moet doen.
- Weinig zelfsturing
- Herhaling

Wordt vervolgd...

7.2.10A / 4.3.1A / 6.1.6

Vorm van spelen

Op de automat spelen is een vorm van realistisch spel. Het kind doet op de automat hetzelfde als wat het in de buitenwereld doet. We hebben hiervoor gekozen omdat een kind het leuk vindt om op een mat te spelen. Daarnaast leert het kind een bepaalde situatie. De realiteit wordt bij het kind binnengehaald.

Plaats

Het is aan te raden om de activiteit uit te voeren in een rustige ruimte. Dit zodat het kind niet wordt afgeleid door de omgeving en zijn focus op het verkeer kan houden.

Materiaal

Het materiaal dat je nodig hebt is een automat. Daarnaast heb je poppetjes en auto's nodig om het verkeer mee na te kunnen bootsen en spelen. Het verkeer wordt hierdoor inzichtelijk gemaakt voor het kind en wordt er bewust van gemaakt.

Aantal personen

Deze activiteit kan met meerdere kinderen tegelijk uitgevoerd worden. We hebben echter wel een maximum gesteld van drie omdat de automat anders te klein is en er geen plaats meer is om te spelen.

Begeleidingsvorm

Tijdens het spelen ben je medespeler. Je speelt samen met het kind op de mat, waarbij je vragen stelt aan het kind over regels. Daarnaast kun je door medespeler te zijn een goed voorbeeld zijn in hoe het hoort, het kind leert hiervan.

Ontwikkelingstaak: 7.3 Eigen kamer
Ontwikkelingsvaardigheid: . 7.3.1 Het kind slaapt op zijn eigen slaapkamer met de deur dicht.

*Duur: **10 min.***
*Aantal kinderen: **1***
*Benodigdheden: **n.v.t.***

Onderzoeken

Bij deze vaardigheid draait het vooral om veiligheid maken in de slaapkamer. Ga daarom voor het slapengaan met het kind de kamer onderzoeken of er nog bijzondere dingen zijn. Zo kun je samen onder het bed kijken of daar iets bijzonders is. De muren voelen. Hierdoor raakt het kind vertrouwd met zijn kamer.

Ga samen op bed zitten en doe de geluiden na die je hoort. Dit kan zijn dat er een tak tikt, een deur kraakt, etc. Vertel wat het geluid is, doe dit geluid na met je mond. Laat het kind ook geluiden noemen die het hoort, laat het deze ook na doen. Als het kind lukt, laat het dan vertellen waar het geluid vandaan komt. Hierdoor zullen geluiden voor het kind herkenbaar zijn.

Begeleidingsvorm

Je bent spelleider.

Doelen

- Het kind slaapt op zijn eigen slaapkamer met de deur dicht.
- Het kind onthoudt wat de volwassene gezegd heeft.

Aandachtspunten ADHD

- Hyperactiviteit, onrustig en moeite met concentreren.
- Impulsiviteit, eerste reactie gelijk klaar.

Aandachtspunten PDD-NOS

Geen bijzonderheden.

Vorm van spelen

Deze activiteit valt onder realistisch spel. Je maakt een spel van de realiteit van geluiden. Er zijn immers geluiden die je hoort. Je geeft deze geluiden samen met het kind een naam door ze te benoemen en er naar te luisteren.

Plaats

De plaats van deze activiteit is de slaapkamer van het kind. Het moet immers in zijn eigen bed slapen. Daar zijn de geluiden die maken dat het kind de deur van zijn slaapkamer open wil. De slaapkamer moet veilig en vertrouwd worden voor het kind, ondanks de geluiden.

Materiaal

Er zijn geen materialen nodig voor deze activiteit. Je maakt gebruik van de geluiden die er op dat moment zijn.

Aantal personen

Naast jezelf is er 1 kind. Dit omdat ieder kind een eigen slaapkamer heeft en op zijn eigen manier geluiden ervaart. Zo kun je aansluiten bij het kind, in hoeverre het wel of niet bang is voor geluiden.

Begeleidingsvorm

Je bent spelleider. Je neemt het initiatief in het onderzoeken van de kamer. Je leidt het kind door de kamer en geeft tips en opmerkingen. Ook bij de geluiden leid je het kind in het spel. Wanneer het kind in een bepaalde visie blijft hangen rondom de geluiden, kun je opmerkingen aandragen waar het kind mee om moet gaan en zijn visie bij moet stellen.

Ontwikkelingstaak: 7.3 Eigen kamer
Ontwikkelingsvaardigheid : 7.3.2 Het kind doet na het slapen het gordijn en raam open.

Duur: 5 min.

Aantal kinderen: 1

Benodigdheden: raam en gordijnen

Wat voor weer is het vandaag?

Deze activiteit is er op gericht dat een kind zijn raam en gordijnen opent na het slapen. Vraag daarom aan een kind nadat het zich heeft aangekleed en de vaardigheid nog niet gedaan heeft; Wat voor weer is het vandaag? Het kind kan dit niet zien als de gordijnen dicht zitten. Daarom zal het eerst een stuk van de gordijnen open moeten doen. Vraag dan gelijk aan het kind of het hele gordijnen open mag. Heeft het kind beantwoord wat voor weer het die dag is, vraag dan hoe koud of warm het weer is. Hiervoor moet het kind het raam open doen om te kunnen voelen. Het kind heeft dan zowel het raam als de gordijnen open.

Begeleidingsvorm

Je bent regisseur.

Doelen

- Het kind doet na het slapen het gordijn en raam open.
- Het kind onthoudt wat de volwassene gezegd heeft.

Aandachtspunten ADHD

- Duidelijke vraagstelling
- Herhaling

Aandachtspunten PDD-NOS

- Moeite met het benoemen van de weersoort.
- Moeite met voelen.
- Herhaling

Vorm van spelen

Deze activiteit valt niet onder een bepaalde vorm van spelen. Je stelt vragen om zo het kind te stimuleren om zijn raam en gordijnen open te doen, in plaats van het kind te gebieden dat het dit moet doen. We hebben hiervoor gekozen, omdat het een terugkerend patroon is wat het kind moet leren. Het kind moet dus op een directe manier weten welke handelingen het moet doen. Dit geef je op deze manier aan op een creatief verantwoorde manier.

Plaats

De plaats waar de activiteit plaatsvindt, is op de slaapkamer. Dit is de kamer van het kind, waar het verantwoordelijkheid voor moet leren dragen. Hier slaapt het en moet het kind de gordijnen en raam open te doen.

Materiaal

Voor deze activiteit zijn geen materialen nodig.

Aantal personen

Deze activiteit wordt uitgevoerd met 1 kind. Dit omdat ieder kind zijn eigen slaapkamer heeft en daar verantwoordelijkheid voor draagt.

Begeleidingsvorm

Je bent regisseur. Je stelt vragen aan het kind van buitenaf, waardoor je het kind stimuleert na te denken en de vraag te beantwoorden. Hiervoor moet het de gordijnen en het raam openen.

Ontwikkelingstaak: 7.3 Eigen kamer
Ontwikkelingsvaardigheid: . 7.3.3 Het kind trekt na het slapen de dekens recht.

*Duur: **10 min.***

*Aantal kinderen: **1 - 2***

*Benodigdheden: **pop en poppenbedje***

Pop in bed leggen

Voor deze activiteit pak je samen met het kind een pop en een bedje. Speel dat de pop erg moe is en naar bed moet. Eventueel kun je de pop een pyjama aan laten doen. Leg het kind samen in bed. Laat het kind slapen. Daarna zeg je dat het kind wakker moet worden. Samen halen jullie de pop weer uit bed. De pop heeft genoeg geslapen en mag spelen. Dan zeg je tegen het kind dat het bed netjes opgemaakt moet worden. Maak samen het bed netjes, waarbij het kind de dekens recht moet trekken.

Begeleidingsvorm

Je bent medespeler.

Doelen

- Het kind trekt na het slapen de dekens recht.
- Het kind kan een doen-alsof-spel spelen.
- Het kind onthoudt wat de volwassene gezegd heeft.

Aandachtspunten ADHD

- Prikkelarme omgeving

Aandachtspunten PDD-NOS

- Moeite met inleven in het verhaal.

Vorm van spelen

De vorm van het naspelen is rollenspel. Een kleuter vertoont in het spel een echte rol, zoals vader, moeder, die het kind in bed legt. Dit is een doen-alsof-spel. Het kind laat allerlei passende gedragingen zien, tegelijkertijd kan het zijn fantasie kwijt. Wanneer een kind deze handelingen kan uitvoeren in een rollenspel, kan het makkelijker de koppeling maken naar de werkelijkheid.

Plaats

Creëer voor deze activiteit een poppenhoek. Hierbij kun je denken aan een rustig plekje waar de pop kan slapen en waar eventueel meer huiselijke attributen staan.

Materiaal

Maak gebruik van spullen waarmee het kind in het dagelijks leven in aanraking komt, realistische materialen, maar dan voor de pop. Denk hierbij aan een poppenbedje, dekens en een pyjama.

Aantal personen

De activiteit kan met meerdere kinderen uitgevoerd worden, waarbij een maximum van 2 kinderen geldt. Dit omdat het anders te druk voor de kinderen wordt, er kan dan weinig structuur geboden worden. Verder is de kans dat afgedwaald wordt, groter.

Begeleidingsvorm

Tijdens de activiteit, ben je medespeler. Je speelt samen met het kind, waarbij je sturing kunt geven aan het spel. Daarnaast is het belangrijk dat je het kind volgt in het spel.

Ontwikkelingstaak:	7.3 Eigen kamer
Ontwikkelingsvaardigheid: .	7.3.4 Het kind ruimt zijn eigen kamer op.

Duur: 5 min.

Aantal kinderen: 1 - 6

Benodigdheden: n.v.t.

Opruimen

Een manier om het kind te leren opruimen, is dat er afgesproken wordt dat het eerst zelf een stuk opruimt en dat het kind daarna geholpen wordt. Hierbij kun je duidelijk aangeven wat het kind eerst moet opruimen voordat het kind geholpen wordt. Zoals; als alle poppenkleden in de doos zitten, kom ik helpen met poppenwagen.

Variatie tip

- Maak er een wedstrijd van, wie het eerst een bepaald deel heeft opgeruimd.
- Geef het kind een bepaalde tijd wanneer het opgeruimd moet hebben.

We gaan opruimen
We gaan opruimen
Zet het waar het hoort
De spullen soort bij soort
We gaan opruimen
We gaan opruimen
Ruim de boel maar op

- Zeg ondertussen het versje. Herhaal dit versje een aantal keer, zodat het kind het ook op gaat zeggen. Dit helpt om op te ruimen, maakt het opruimen leuk.

Begeleidingsvorm

Je bent zowel invoeger als spelleider.

Doelen

- Het kind ruimt zijn eigen kamer op.
- Het kind ruimt op wat het gebruikt heeft.

Aandachtspunten ADHD

- Moeite met concentreren.
- Wedstrijd van het opruimen maken.

Aandachtspunten PDD-NOS

- Moeite met concentreren.
- Alles op dezelfde plek

Vorm van spelen

Het opruimen valt niet onder een bepaalde vorm van spel. Opruimen is iets wat dagelijks terugkeert in het leven van een kind en wat het kind moet leren en doen, ongeacht of het leuk is of niet. Nu leer je het kind opruimen op een creatieve manier. Je geeft een positieve draai aan het opruimen.

Plaats

De plaats is op de slaapkamer of op de plaats waar het kind gespeeld heeft.

Materiaal

Het materiaal dat het kind moet opruimen zijn de materialen waar het kind mee heeft gespeeld. Daarnaast hoeft het kind geen extra materialen op te ruimen, we hebben hiervoor gekozen omdat het kind anders het overzicht kwijtraakt door de vele prikkels.

Aantal personen

Het opruimen kan met 1 of meerdere kinderen tegelijk uitgevoerd worden. Dit hangt af of het kind samen of alleen gespeeld heeft. Wanneer het met meerdere kinderen uitgevoerd wordt, kunnen de kinderen elkaar stimuleren en motiveren in het opruimen.

Begeleidingsvorm

Tijdens het opruimen ben je spelleider. Je geeft het kind tips en verteld wat het kind moet doen. Het is belangrijk dat het kind leert dat het zelf kan opruimen, daarom hebben we er voor gekozen dat het kind eerst zelf aan de slag gaat met opruimen. Later voeg je in als het kind het gedeelte dat je aangewezen had, heeft opgeruimd.

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.