

Spelen...

een ontspannende uitdaging



Afbeelding 1

Een handleiding voor leerkrachten over spel en spelmethodieken bij kinderen met een verstandelijke beperking en (een vermoeden van) ASS.



Inhoud

Inleiding	p.3
Spel en het belang van spelen	p.4
De spelontwikkeling	p.6
Methode 'Speltraining'	p.9
Methode 'Spelbegeleiding'	p.11
Bronnenlijst	p.17
Bijlagen	p. 19

Inleiding

Als studente van de Banaba Buitengewoon Onderwijs aan Hogeschool Vives Kortrijk koos ik ervoor om voor mijn praktijkonderzoek iets uit te werken rond 'spelen'. Tijdens observaties in de kleuterklassen van BuBaO Het Noordveld merkte ik dat de kinderen weinig of niet tot spel komen in de klas. Hier wou ik graag verandering in brengen, door middel van spelmethodieken. Ik richtte me hierbij voornamelijk op de kleuters van deze school (type 2), maar deze handleiding kan door elke leerkracht gebruikt worden die kinderen in zijn/haar klas heeft die moeilijk of niet tot spel komen.

Veel lees- en spelplezier!

Tine De Coninck

Spel en het belang van spelen

Het is heel moeilijk om een definitie te geven van spel, omdat dit niet echt zichtbaar is in uiterlijke gedragskenmerken. Er zijn wel een aantal kenmerken waarnaar kan gekeken worden of iets als spel kan omschreven worden. Het is belangrijk om te weten dat er niet aan al deze voorwaarden moet voldaan worden vooraleer er van spel kan gesproken worden.

1. Spel gebeurt vanuit een intrinsieke motivatie (van binnenuit).
2. In spel staat niet zozeer het doel, maar vooral het middel centraal.
3. Spelen wordt geleid door de vraag 'Wat kan ik allemaal met dit object doen?', waarmee het zich onderscheidt van exploratiegedrag dat zich laat leiden door de vraag 'Wat kan dit object allemaal doen?'
4. Spel is simuleren, de speler doet alsof.
5. Spel is vrij van extern opgelegde regels.
6. Spel impliceert een actieve betrokkenheid. [1]

Spelen en spel dragen bij tot de volledige ontwikkeling van een kind. Dankzij spel kan het kind op verschillende vlakken ontwikkelen en doet het ervaringen op om de wereld beter te begrijpen. Het is belangrijk dat dit spelen gebeurt op hun eigen niveau en tempo en volgens hun eigen mogelijkheden, omdat kinderen op die manier succeservaringen opdoen en meer gemotiveerd zijn om nieuwe zaken bij te leren. [2,3]

Er zijn drie visies op spel. De eerste visie stelt dat spel de motor is voor de ontwikkeling van het kind. Spel spreekt alle ontwikkelingsgebieden van het kind aan. Volgens de tweede visie biedt spel het kind de mogelijkheid om tot verbeelding en verwerking te komen. Het kind ontdekt zichzelf en de wereld al spelend. De derde visie stelt dan weer dat spel de identiteits- of persoonsvorming van het kind stimuleert. Spel is hierbij een mogelijkheid om dit op te bouwen, zodat het kind zich leert aanpassen aan de omgeving. Door spel leert het kind zichzelf in de wereld kennen en leert het hierdoor ook de eigen binnenwereld, het eigen gevoelsleven kennen. Kinderen ontwikkelen als zij speelgoed en speelmateriaal krijgen dat aansluit bij hun ontwikkeling. [4]

Eenzijds is het klasmilieu zeer belangrijk om tot spel te komen, maar ook de rijke begeleiding van de leerkracht is zeer belangrijk. Interactieve tussenkomsten en meespelen zijn hier concrete voorbeelden van. Het observeren en hier (tijdens of nadien) op inspelen bij de kinderen is noodzakelijk. [5] De leerkracht is dus een zeer belangrijke schakel in de (spel) ontwikkeling van kinderen. Ze hebben een hogere betrokkenheid bij spelactiviteiten als de begeleider of leerkracht rustig bij hen zit en wat meespeelt, of als ze op een afstandje blijft en hen wat observeert. Korte, snelle tussenkomsten hebben een minder positief effect omdat de kinderen op die manier net meer uit hun spel worden gehaald.

Tweezijdige interactie (waarbij ook het kind wat meer inbreng kan hebben en kan/mag reageren op wat de leerkracht aangeeft) heeft een meer positief gevolg dan eenzijdige interactie (waarbij enkel de leerkracht iets zegt tegen het kind en daarna terug verder doet met iets anders). Ook de emotionele veiligheid en echt contact (bv. oogcontact) zijn heel belangrijk. De leerkracht moet de kinderen voldoende gericht observeren om te kunnen inspelen op hun spel. [6,7,8,9] Bij kinderen met een (verstandelijke) beperking is het belang van de leerkracht nog groter! Deze kinderen hebben nog meer nood aan een vertrouwd persoon die hen op allerlei vlakken, dus ook op vlak van de spelontwikkeling, een stapje verder kan brengen. Doordat deze kinderen heel vaak niet zelf tot spel komen, is een goed doordachte opbouw en begeleiding van de leerkracht noodzakelijk. [2,3]

Het kind speelt niet om zich te ontwikkelen, het ontwikkelt zich door te spelen. Al spelend ervaart het kind ontspanning en plezier. Ouder of spelagoog hebben hierbij een actieve rol: een actieve speelkameraad die het kind volgt in zijn spel en speelt met datgene wat het kind interesseert. De eerste interactiespelletjes zijn van groot belang en blijven een veel langere periode van belang bij deze doelgroep. Vaak zijn er factoren in het kind en factoren in de omgeving die het spelen bemoeilijken. Ook deze kinderen moeten net als andere kinderen spelplezier en flowmomenten kunnen ervaren. Ze moeten greep leren krijgen op de wereld en hun emoties verwerken. Om het kind met een beperking beter te leren kennen is het observeren van spel dus heel belangrijk. Het spel van een kind laat zien wat zijn beleving is, laat zien wat zijn 'comfortzone' is, wat zijn zone van naaste ontwikkeling is, wat hij kan en aankan. [10]

Betrokkenheid in het spel is ook zeer belangrijk. Vanuit het ervaringsgericht onderwijs wordt er gekeken naar hoe betrokkenheid kan gescoord worden. Een kind is betrokken als hij/zij op een intense manier bezig is met iets en er helemaal door in beslag genomen wordt. Betrokkenheid kan bij elke leeftijd (in alle niveaus en fasen van de ontwikkeling) en elke activiteit voorkomen. Vanuit een aantal signalen (zowel intern als extern) kan de betrokkenheid afgeleid worden. Er is een signaallijst waarbij men kan kijken hoe hoog de betrokkenheid is. Op die manier wordt er een score toegekend aan de betrokkenheid (Leuvense Betrokkenheidsschaal), waarbij er 5 niveaus van betrokkenheid zijn (zeer laag: nagenoeg geen activiteit tot zeer hoog: aangehouden intense activiteit). De signalen zijn: concentratie, persistentie, openheid en nauwgezetheid, intense mentale activiteit, motivatie en voldoening, exploratiedrang. Dankzij betrokkenheid is er meer kans op fundamenteel leren en op een verdere ontwikkeling. Bij een activiteit uit de zone van de naaste ontwikkeling is er meestal een hoge betrokkenheid. Het is als leerkracht wel nodig om voldoende ruimte te laten voor initiatief en het aanbod voldoende rijk te houden. Om betrokkenheid te creëren, is er een goeie match nodig tussen de leeromgeving en het persoonlijke profiel, de interesses en mogelijkheden. [11]

De spelontwikkeling [1]

De spelontwikkeling van kinderen verloopt in verschillende fasen, die gekoppeld zijn aan een gemiddelde leeftijd. Kinderen met een (verstandelijke) beperking doorlopen diezelfde fasen, maar op een ander tempo. Sommige kinderen halen een verdere fase niet en blijven hangen in één van de fasen. Dit hangt af van de ontwikkelingsleeftijd waarop het kind zich bevindt.

1. Simpel manipuleren (*vanaf 3-4 maanden*)

In deze fase laat het kind steeds opnieuw de voorwerpen of (delen van) het eigen lichaam bewegen. Een concreet voorbeeld hiervan is het rammelen met een rammelaar. Hierbij hoort ook het sensopathische spel: experimenteren met allerlei materialen zoals water en zand. In deze fase maakt het kind contact met de wereld en ontdekt het zijn eigen lijfje door middel van zintuiglijke beleving.

2. Combinatiespel (*vanaf ca. 9 maanden*)

In deze fase combineert het kind verschillende (spel)materialen. In- en uithalen en actie-reactiespelletjes zijn hier concrete voorbeelden van. Ook voorwerpen stapelen hoort bij deze fase. Het doel van het kind is om een duidelijk effect te creëren als het meerdere speelgoedjes combineert.

3. Functioneel spel (*vanaf ca. 13 maanden*)

In deze fase gebruikt het kind het speelgoed waarvoor het dient, waarvoor het eigenlijk bedoeld is. Voorbeelden hiervan zijn: een pop in het bedje leggen, een auto in de garage zetten, een kopje op een schoteltje zetten... Het kind speelt hier nog niet verbeeldend met het speelgoed.

4. Symbolisch spel (*vanaf ca. 18 maanden*)

In deze fase ligt de focus op het 'doen alsof'. Voorwerpen krijgen een andere betekenis of er zijn dingen die er in werkelijkheid niet zijn. Hier is er dus spel op een verbeeldende manier. Er kan hierbij nog een onderscheid gemaakt worden tussen een aantal substadia:

- *Doen-alsof handelingen gericht op zichzelf (vanaf ca. 18 maanden)*

Het kind speelt handelingen of activiteiten die hij uit eigen ervaringen kent (eten, slapen, drinken...) en ook zelf uitvoert in het dagelijkse leven. Het kind heeft realistisch materiaal nodig om tot alsof spel te komen.

- *Doen-alsof handelingen gericht op een ander (vanaf ca. 20 maanden)*

Het kind speelt handelingen of activiteiten die hij uit eigen ervaringen kent en die hij door anderen in zijn omgeving ziet uitvoeren (papa, mama...). De ander (bv. mama, pop) heeft een passieve rol, het kind voert zijn rol actief uit bij de ander.

- *Meer gedetailleerde doen-alsof handelingen gericht op een ander (vanaf 22-30 maanden)*
Dagelijkse ervaringen worden meer in detail nagespeeld en er worden meer voorwerpen gebruikt. Het kind ordent het spelmateriaal (bv. alle bordjes op elkaar) en geeft ook commentaar op de voorwerpen of personages in het spel (bv. 'Pop slaapt').
 - *Meer opeenvolgende doen-alsof handelingen gericht op een ander (vanaf 30-36 maanden)*
Het kind speelt ook ervaringen die minder leuk zijn of minder vaak voorkomen in het dagelijkse leven (bv. naar de dokter). Er zit ook meer opeenvolging in de handelingen (logische volgorde van een verhaal) en het kind praat tegen voorwerpen/personages (bv. tegen pop: 'Jij gaat slapen').
 - *Doen-alsof handelingen uitgevoerd door een ander (vanaf ca. 36 maanden)*
Hier krijgt de ander een actieve rol in het spel (bv. de pop eet zelf haar bordje leeg). Er worden ervaringen nagespeeld, maar die kunnen wel wat veranderen dan hoe het in de werkelijkheid was. Het kind gaat rollen spelen en vertelt ook op voorhand wat het zal doen (bv. 'Ik ga koken'). Hier kan het kind ook samen met een ander kind met hetzelfde materiaal spelen, maar er is nog geen coöperatief of supplementair samenspel.
 - *Doen-alsof handelingen met substitutie (vanaf 3-3,5 jaar)*
Hier kan het kind een eigen betekenis aan een voorwerp geven (bv. een blokje wordt een auto) en gebruikt het de materialen los van hun oorspronkelijke context. Het spel wordt meer geleid door het kind dan door het materiaal. Er zijn heel wat actieve deelnemers in het spel, waarbij het kind een speelstem gebruikt (bv. andere stem om de pop te laten antwoorden).
 - *Doen-alsof sequenties (vanaf ongeveer 3,5 jaar)*
Alle handelingen vormen samen betekenisvolle opeenvolgingen. Er worden verschillende situaties gespeeld en er komt een mooi, logisch verhaal (bv. de pop is ziek, de dokter komt, de pop gaat naar het ziekenhuis, krijgt een prik, de pop wordt weer beter).
5. *Fantasie-/ rollenspel en constructiespel (vanaf 3,5-4 jaar)*
In deze fase wordt de inhoud van het spel steeds meer uitgewerkt. Het spel wordt voorbereid en er wordt meer taal gebruikt. Het kind begrijpt nu ook dat een persoon meer dan één rol kan hebben en het kan ook tijdens het spel van rol wisselen of even uit het spel stappen.

Vanaf 5 jaar is er decontextualisatie, waarbij het kind al het materiaal kan gebruiken zonder de bijbehorende context. Er is enkel taal nodig (ook woorden die een tijdsaanduiding aangeven) om scènes, rollen en handelingen uit te werken in het spel. Hier kunnen er ook gebeurtenissen gespeeld worden die het kind nog nooit heeft gezien of ervaren.

Het kind kan in deze fase coöperatief en supplementair samenspelen en wat 'regisseren' hoe het spel zal verlopen. Het spel staat veel meer los van de dagelijkse werkelijkheid (wensvervullend karakter, bv. ridders en prinsessen). In deze fase komt ook het constructiespel meer aan bod, waarbij het kind iets 'maakt'. Hiervoor is ook substitutie of decontextualisatie noodzakelijk.

6. Spel met regels (*vanaf 6 jaar*)

In deze fase wordt er met anderen gespeeld en is er een competitief spelelement. Er komt vanaf nu ook verdieping van alle spelvormen.



Afbeelding 2

Methode 'Speltraining' [12,13,14,15]

Bij heel jonge kinderen, of kinderen die op een zeer laag ontwikkelingsniveau functioneren, is speltraining een eerste stap om tot spel te komen. Dankzij deze methode kunnen kinderen (zintuiglijke) ervaringen opdoen met spelmateriaal, en dit op een doordachte en systematische wijze. Bij deze methode wordt er gewerkt met spelboxen, die opgedeeld zijn volgens de fasen uit de spelontwikkeling.

Bij speltraining is een 1-1-begeleiding met een vertrouwde begeleider noodzakelijk. Dit maakt het wel wat moeilijker om hiermee in een klascontext aan de slag te gaan, maar niet onmogelijk. Het is nuttig om een oplossing te bedenken, zoals de speltraining inplannen als er een aantal kinderen naar therapie (bv. logopedie, kiné...) zijn of speltrainingsessies geven als er extra ondersteuning in de klas is (bv. stagiair). [2,3]

In elke spelbox (Set A, set B, set C...) zitten een 9-tal spelmaterialen die één voor één aangeboden worden aan het kind. Het kind kan zelf ontdekken wat hij/zij met het materiaal kan doen. Het materiaal heeft dus de prioriteit bovenop de verbale aanbieding; er wordt weinig gesproken. Op deze manier zijn er zo min mogelijk prikkels en kan het kind zich volledig richten op de spelmaterialen. Bij elk nieuw materiaal krijgt het kind dit gewoon voor zich; het kind kiest dus zelf wat hij/zij met het speelgoed doet. De begeleider doet daarna een handeling voor en geeft het speeltje door aan het kind, waarbij het de bedoeling is dat het kind de handeling imiteert.

Herhaling is zeer belangrijk! Er wordt opbouwend gewerkt met de sets, en sommige materialen komen terug in een volgende set. In elke speltrainingssessie wordt er gewerkt met twee sets van spelletjes die na elkaar worden aangeboden en waarbij de tweede set de eerste set vormt van de volgende sessie. Heel concreet wordt dit dan zo voorgesteld:

Sessie 1: Set A + Set B

Sessie 2: Set B + Set C

Sessie 3: Set C + Set D Etc.

Er kan uiteraard ook voor gekozen worden om een heel aantal sessies Set A en Set B aan te bieden en pas als het kind dit goed onder de knie heeft, te starten met Set B en Set C. [2,3]

Na elke sessie kan er een korte evaluatie/conclusie geformuleerd worden, waarbij er richtvragen zijn:

- Deze spelsessie verliep vlot/niet zo vlot, omdat ...
- Het viel me op dat ...
- Tijdens de volgende spelsessie zal ik erop letten dat ...

Als er ook nog anderen (naast de leerkracht) speltrainingssessies houden met het kind, kan het handig zijn om bv. op deze evaluatie/conclusie ook te noteren welke sets er aangeboden werden en welke er best de volgende keer worden aangeboden. Op die manier is er een vlotte communicatie hierover. [15]

Om het eenvoudiger te maken, zijn er materiaallijsten en spelfiches opgesteld per set. Het is handig als het materiaal per spelbox klaar zit, met de spelfiche erbij. Op die manier is er al een houvast van welke handelingen er allemaal mogelijk zijn met het spelmateriaal.

Ook is er voor de eerste drie fasen (simpel manipuleren, combinatiespel, functioneel spel) een observatielijst aanwezig, waarbij bv. kan aangeduid worden welke handelingen het kind spontaan doet en welke het al dan niet imiteert van de spelbegeleider. Hierop wordt de naam van het kind en de speltrainer genoteerd, alsook de datum, eventueel het nummer van de sessie en de letter van de set.

Er zijn een aantal vaste kolommen per observatielijst:

1^e kolom: materiaal

2^e kolom: observatie en scoring voor de interventie

3^e kolom: observatie en scoring na de interventie

In de laatste (3^e) kolom is het nuttig om ook de letters 'V' of 'N' erbij te noteren, wat staat voor 'Verbale interventie' of 'Non-verbale interventie'. Hier gaat het over het feit of de speltrainer al dan niet moest zeggen wat het kind met het speelgoed moest doen (V), of dat de speltrainer het eerst moest voordoen (N). [15]

Planning en organisatie

Als leerkracht is het belangrijk om op voorhand goed na te denken over de planning en organisatie van de speltrainingssessies in de klas. Het ideale scenario voor het kind is dat er 2x 20 minuten per week een sessie gegeven wordt, maar in de klas zijn er natuurlijk nog veel andere activiteiten die gedaan worden. Als leerkracht kan je zelf de keuze maken hoe de speltraining in de klas geïntroduceerd wordt. Ikzelf vind het persoonlijk een meerwaarde als dit vast in het weekrooster zou opgenomen worden. Uiteraard is het afhankelijk van het aantal kinderen in de klas hoe vaak je dit kan inplannen. Het is ook een optie om de speltraining enkel aan te bieden aan de kinderen die er op dat moment het meeste nood aan hebben of echt al aan toe zijn, en om er dus voor te kiezen om niet iedereen hierbij aan bod te laten komen. Duidelijke afspraken met paramedici/therapeuten zijn hiervoor wel noodzakelijk, zodat er zeker goeie afspraken gemaakt worden wie wanneer aan de beurt kan komen voor de speltraining. Het is bij de uitvoering van de speltraining ook belangrijk om goed na te denken over de plaats waar de sessie zal gedaan worden. Vaak hebben kinderen met een verstandelijke beperking en ASS wat moeite met concentratie, dus een plaats waar ze zo weinig mogelijk afleiding hebben is hierbij noodzakelijk. Ook hechten deze kinderen veel belang aan een vaste plaats per activiteit. Daardoor is het essentieel om de sessies telkens aan dezelfde tafel te laten doorgaan, om de kinderen wat meer structuur te bieden.

Methode 'Spelbegeleiding' [1]

Meespelen en spelbegeleiding is niet hetzelfde. Bij meespelen kan het spel wel aangevuld, uitgebreid en verdiept worden, maar dit gebeurt minder gericht. Er is een wisselwerking waarbij zowel de spelbegeleider als het kind inbreng hebben. Zo ontstaat er samenspel.

Bij de methode Spelbegeleiding wordt er doelgericht, methodisch en systematisch gewerkt om kinderen (en volwassenen) die moeilijk tot spel komen te ondersteunen. Op die manier zullen deze mensen geleidelijk aan wat meer tot spelen en tot verdere spelontwikkeling komen. Via spelbegeleiding kan het spel op gang gebracht worden, waardoor de kinderen (en volwassenen) wat meer spelervaringen en spelmogelijkheden opdoen en/of meer tot samenspel komen. Bij spelbegeleiding heeft de spelbegeleider de situatie goed voorbereid en speelt ze in op het gedrag en de handelingen van het kind. Het kind heeft hier zelf de touwtjes in handen bij zijn spel, terwijl de spelbegeleider dit voldoende ondersteunt door (gerichte) suggesties te geven.

Deze methode bestaat uit vier grote stappen die moeten doorlopen worden. Elke stap moet bewust en goed doordacht gebeuren om sneller evolutie te zien in de spelontwikkeling van het kind.

Stap 1: Beeldvorming

Stap 2: Werkplan

Stap 3: Uitvoering

Stap 4: Evaluatie

Stap 1: Beeldvorming

1. Reden van aanmelding
2. Diagnostische gegevens verzamelen
3. Spelobservatie

Iedereen die met het kind werkt, kan een klacht, zorg of wens hebben in verband met zijn/haar spelontwikkeling. Dit is een eerste stap om te starten met deze methodiek.

Een voorbeeld: Bij Marie is het moeilijk om spelscenario's te bedenken. Ze speelt telkens met hetzelfde speelgoed en speelt iedere keer opnieuw hetzelfde verhaal. Ze laat het niet toe van klasgenootjes om ook inbreng te hebben in haar spel, hier komt ruzie van. Het zou goed zijn om wat meer contact te hebben met anderen tijdens het spelen, om zo grotere verhalen in haar spel te kunnen gebruiken en nieuwe spelideeën op te doen.

Daarna worden er allerlei gegevens verzameld over het kind, op allerlei vlakken: medisch, psychologisch onderzoek, didactisch, pedagogisch, voorgeschiedenis, gezinssituatie, evt. andere instellingen. Er wordt een zo duidelijk mogelijk beeld geschetst van het kind.

Een voorbeeld: Marie heeft een algemene ontwikkelingsachterstand. Ze heeft een wat moeilijke thuissituatie waarbij ze de ene week bij haar mama verblijft en de andere week bij haar papa. Toen ze nog wat jonger was, woonde ze ongeveer een jaar in een pleeggezin. Uit psychologisch onderzoek is gebleken dat ze hierdoor moeite heeft met de hechting.

De laatste stap van de beeldvorming is de spelobservatie. Hiervoor werd een uitgebreide observatielijst met –vragen opgesteld, wat het de leerkracht eenvoudiger maakt om het kind gericht te observeren. Er wordt gekeken naar het spelniveau, de spelkeuze, de spelduur, de interactie met spelgenoten, de spelkwaliteit, de spelthema's en de spelbetrokkenheid. [17,18] Ook eigen aanvullende observaties kunnen genoteerd worden.

Uit deze beeldvorming kan er een conclusie/hypothese geformuleerd worden. Hierbij noteert de leerkracht/begeleider wat de kwaliteiten en hiaten (leegtes) op spelgebied van het kind zijn, waar het kind nood aan heeft (vanuit de hulpvragen van het handelingsgericht werken [16]), in welke fase van de spelontwikkeling het kind zich bevindt en met welke methodiek je als leerkracht aan de slag zal gaan. Hier kan dus nog de keuze gemaakt worden of je aan de slag gaat met Speltraining of met Spelbegeleiding.

Stap 2: Werkplan voor de spelbegeleiding opmaken

1. Hypothese: Wat zijn de kwaliteiten en hiaten (leegtes) op spelgebied bij dit kind?
2. Hulpvraag: Op welke hulp vraagt het kind? (Help me om... Leer me ...)
3. Doelstelling: Wat wil je met de spelbegeleiding bereiken?
4. Strategie: Hoe wil je de doelstellingen bereiken? (Speltype/-niveau, materiaal, omgeving, houding, spelbegeleidingstechnieken)

Vanuit de hypothese wordt de hulpvraag genoteerd. Het is hierbij belangrijk om je in te leven in het kind en zijn beleving van de wereld. Er zijn verschillende formuleringen mogelijk; er kunnen dus meerdere hulpvragen zijn.

Een voorbeeld: Help me om contact te maken met anderen, zodat ik tot samenspel kan komen. Leer me allerlei verhalen die ik kan naspelen.

Hierna worden er doelstellingen geformuleerd, omdat de begeleiding op die manier methodisch en systematisch wordt. Er wordt eerst een algemene doelstelling geformuleerd en van daaruit een aantal specifieke subdoelstellingen. De subdoelstellingen moeten volgens het SMARTI-principe genoteerd worden. Het is ook belangrijk om de doelstellingen enkelvoudig en positief te verwoorden.

Een voorbeeld van een algemene doelstelling: Marie kan nieuwe spelscenario's bedenken en uitvoeren en staat open voor nieuwe inbreng en spelimpulsen van medespelers.

Een voorbeeld van een subdoelstelling hierbij: Marie heeft contact met een leeftijdsgenootje. Concreet betekent dit: Marie maakt oogcontact en gebruikt vormen van communicatie tijdens het spel.

Specifiek: concreet, duidelijk en overzichtelijk

Meetbaar: waarneembaar en evalueerbaar

Acceptabel: aanvaardbaar voor alle betrokkenen

Realistisch: haalbaar, niet te hoog gegrepen

Tijdsgebonden: binnen een bepaalde vastgestelde periode

Inspirerend: enthousiast om ermee aan de slag te gaan

Vanuit deze (sub)doelstellingen wordt er een strategie bedacht: op welke manier kan er gewerkt worden om de doelstellingen te bereiken? Hiervoor werden er enkele richtvragen opgesteld die een leidraad kunnen zijn om de strategie te bepalen.

- Op welk spelniveau ga ik met dit kind spelen?
- Welk spelmateriaal bied ik het kind aan?
- Hoe richt ik de spelkamer of spelhoek in?
- Hoe lang en hoe vaak per week en op welk tijdstip ga ik spelen met het kind?
- Welke houding ga ik aannemen als spelbegeleider en hoe leg ik contact met het kind?
- Welke spelbegeleidingstechnieken gebruik ik daarbij?

Een voorbeeld:

Spelniveau: In het begin zal de spelbegeleider vooral fantasiespel stimuleren, omdat Marie dit niveau goed beheerst.

Spelmateriaal: Marie speelt heel graag met de poppen. Hier zal dus in het begin sterk op gefocust worden.

Inrichting spelruimte: Marie heeft overzicht nodig, daarom zal de spelhoek verarmd worden (materiaal wegnemen).

Hoe vaak en hoe lang: Er worden 2 spelsessies van een halfuur per week ingepland. Zo heeft Marie toch nog voldoende kansen om even alleen te spelen, en zijn er nog momenten om op andere manieren te ontwikkelen.

Houding: Er is vooral aandacht voor een rustgevende houding.

Spelbegeleidingstechnieken: de spelbegeleider zal veel verwoorden, stimuleren en structureren.

Stap 3: Uitvoeren van de spelbegeleiding

1. Kennismakingsfase
2. Spelbegeleidingsfase
3. Afsluitende fase

Bij de uitvoering wordt er gewerkt in 3 fasen. Het is noodzakelijk om hier gericht over na te denken en om structuur en duidelijkheid te bieden door bij elke spelsessie op een gelijkaardige manier te werken.

Fasen:

In de kennismakingsfase ligt de focus op het opbouwen van een veilige relatie tussen de spelbegeleider en het kind.

In de spelbegeleidingsfase wordt er specifiek gewerkt aan de spelbegeleidingsdoelstellingen (zie volgende bladzijde bij voorwaarden).

In de afsluitende fase ligt de focus op het beëindigen van de relatie met het kind en het afscheid nemen. Ook zal de spelbegeleider het kind helpen om nieuw verworven spelvaardigheden te generaliseren naar andere situaties. Hierbij is ook een goede overdracht van informatie aan andere begeleiders en opvoeders van het kind nodig.

Voorwaarden:

Aan de hand van een checklist kan de spelbegeleider bij zichzelf nagaan of er aan alle voorwaarden voldaan wordt om de sessie goed uit te voeren.

- ✓ Een aantrekkelijke omgeving
 - Aansluitend bij behoeften, interesses en mogelijkheden
 - Aanwezigheid van spelmateriaal uit ontwikkelingsfase
 - Rustige ruimte met afsluitbare kasten (prikkel verminderen)
 - Verschillende speelplekken (bv. hoeken in de klas)

- ✓ Het kind is de baas
 - Speler bepaalt zelf wat en hoe hij speelt
 - Grenzen: niemand pijn doen + geen speelgoed bewust stuk maken
 - Invoegen bij het spel van het kind (niet te snel nieuwe impulsen geven door nieuwe of extra ideeën aan te reiken)

- ✓ Spelbegeleidingstechnieken
 - Goede spelbegeleider is zelf een goede speler (ervan houden)
 - **Verwoorden:** onder woorden brengen van wat er gebeurt, wat de gevoelens zijn, wie de personages zijn en beleven, wat de speler zelf ervaart...
 - **Stimuleren:** spelmogelijkheden uitbreiden, iets nieuws aan spel toevoegen om spel boeiender te maken, variatie toevoegen...
 - **Structureren:** spel en spelomgeving overzichtelijk maken, afremmen of ingrijpen in het spel (via de rol in het spel, bv. te druk op de weg met al die auto's)...

- ✓ Veilige omgeving
 - Uitnodigende en overzichtelijke ruimte
 - Emotionele veiligheid: onvoorwaardelijke acceptatie en waardering

- ✓ Afwezigheid van lichamelijk ongerief
 - Aandacht voor tijdstip van spelmoment (als de kinderen nog fit en uitgerust zijn, zich goed voelen...)

- ✓ Egosteun bieden
 - Gelegenheid om een gezond zelf op te bouwen
 - Succeservaringen van de speler benoemen (zijnscomplimenten: complimenten om wie het kind is, niet zozeer om wat het kan)
 - Ingaan op wat de persoon aankan (niet enkel 'kan')
 - Oog hebben voor wie de speler is (erkenning)
 - Respect en begrip voor boodschap van de speler
 - Focus op de kwaliteiten en mogelijkheden van de speler

Stap 4: Evaluatie

1. Doelen behaald of niet?
2. Eventueel spelbegeleiding verlengen om alsnog doelen te bereiken zonder strategie te veranderen
3. Doelen of strategie bijstellen indien nodig

Na iedere spelsessie wordt er nagegaan of de doelstellingen behaald werden of niet. Op basis van deze evaluatie wordt er beslist om de spelbegeleiding te verlengen (en te werken rond dezelfde doelstellingen en met dezelfde strategie), of om een aanpassing te doen (bij de doelstellingen en/of strategie).

Bespreking met andere betrokkenen (bv. andere begeleiders) kan hierbij een hulp zijn, omdat er op die manier vanuit verschillende standpunten naar het kind gekeken wordt. Ook hiervoor werden er richtvragen opgesteld die de leerkracht kunnen helpen om goed te evalueren.

Planning en organisatie

Net als bij de speltraining is het ook bij de spelbegeleiding belangrijk om goed na te denken over de planning en organisatie van deze spelmethode. Het moet haalbaar zijn voor jezelf als leerkracht én niet te druk voor het kind om ook op dit vlak begeleiding te krijgen. Goede afspraken en het doordacht bekijken van het weekrooster is hierbij dus zeker zinvol.

Bronnenlijst

- [1] Blokhuis, A. & Van der Poel, L. (2008). *Wat je speelt ben je zelf: over spel en spelbegeleiding en specifieke aandacht voor mensen met een verstandelijke beperking*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum.
- [2] Observatie Zonnehart Aartrijke (school type 2), op 5 februari 2019.
- [3] Christel Brackman (2 januari 2019), kleuterjuf Zonnehart Aartrijke, school type 2
- [4] Eijgenraam, L. (2018). *Spel, spelen en speelgoed; voor kinderen van 0 tot 18 jaar*. Zeist: Christofoor.
- [5] De Clercq, H., Vandevordt, K. & Verbeeck, I. (2014). *Kleuterhoekenboek. Milieuverrijking voor 2,5- tot 6-jarigen* (pp. 10-17). Antwerpen: Plantyn.
- [6] Singer, E. (2014). Verhogen van de spelbetrokkenheid. *De wereld van het jonge kind*, 42(3), 4-7.
- [7] Beets Kessens, A. (2013). Investeren in spel en spelen. *De wereld van het jonge kind*, 40(9), 4-7.
- [8] Sagasser, I. (2012). Spelen, leren en ontdekken. *De wereld van het jonge kind*, 40(1), 10-13.
- [9] Veulemans, L. (2015). Spelbetrokkenheid bij peuters en kleuters verhogen: hoe doet de juf dat? *Kleutergewijs*. Geraadpleegd op 2 januari 2019, op <http://www.kleutergewijs-wordpress.com>.
- [10] Van Amelsvoort, H. & Bolhuis, N. (2013). *Spelend ontwikkelen. Spelmogelijkheden en vormen van spelagogische begeleiding voor mensen met een verstandelijke beperking*. Assen: Uitgeverij Koninklijke van Gorcum BV.
- [11] Laevers, F., Jackers, I., Menu, E. & Moons, J. (2014). *Ervaringsgericht werken met kleuters in het basisonderwijs* (pp. 24-32). Averbode: CEGO Publishers.
- [12] Net iets anders (2013). *Speltraining*. Geraadpleegd op 3 februari 2019, op <http://www.net-iets-anders.nl/speltraining.html>
- [13] *Speltraining*. (2019). Geraadpleegd op 3 februari 2019, op <https://kijkopspel.nl/spelagogiek/speltraining.html>
- [14] W.A. van Lieflandschool. (s.d.). *Speltraining bij kinderen met een autistische spectrum stoornis*. Geraadpleegd op 3 februari 2019, op <http://landelijknetwerkautisme.nl/speltraining-bij-kinderen-met-een-autistische-spectrum-stoornis/>
- [15] Hellendoorn, J. & van Berckelaer-Onnes, I. (1998). *Speciaal spel voor speciale kinderen*. Geraadpleegd op 3 februari 2019, op https://books.google.be/books?id=9a6aqIBN_MEC&pg=PA8&lpg=PA8&dq=literatuur+speltraining&source=bl&ots=7MZuUQzFpi&sig=uoEtIAuvsheDiZDgkizmdEpOgVc&hl=nl&sa=X&ved=2ahUKEwiE2YT996beAhXJKIAKHe4dCwMQ6AEwBXoECAQQAQ#v=onepage&q&f=false

- [16] Maesen, J. (2018). *Planmatig en handelingsgericht werken*. Niet gepubliceerde cursus. Kortrijk: VIVES.
- [17] LAEVERS Ferre (red.), *De Leuvense Betrokkenheidsschaal voor Kleuters LBS-K nr.1*, CEGO, Leuven (s.a.)
- [18] Lerarenopleiding Thomas More Mechelen. (2016). Signalen van betrokkenheid. Geraadpleegd op 17 februari 2019, op <http://eerstehulpvoorstarters.weebly.com/signalen.html>
- *Afbeelding 1*. Onderwijs met LEV. (2018). *Spel... hoe begeleid je het?* [Afbeelding]. Geraadpleegd op 22 april 2019, op <https://onderwijsmetlev.nl/nieuw/voor-en-vroegschoolse-educatie-vve/trainingen-kdv-en-peuterspeelzalen/spelontwikkeling/>
- *Afbeelding 2*. Spelpraktijk Spelenderwijs. (2019). *Spelbegeleiding*. [Afbeelding]. Geraadpleegd op 22 april 2019, op <http://www.spelpraktijkspelenderwijs.nl/spelbegeleiding/>

Copyright by VIVES campus Kortrijk

Zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van zowel de promotor(en) als de auteur(s) is overnemen, kopiëren, gebruiken of realiseren van deze uitgave of gedeelten ervan verboden.

Voor aanvragen tot, of informatie i.v.m. het overnemen en/of gebruik en/of realisatie van gedeelten uit deze publicatie, kunt U zich wenden tot

VIVES campus Kortrijk,
Doorniksesteenweg 145, 8500 Kortrijk
Telefoonnummer: 056 26 41 60
Of via e-mail: info@vives.be



Voorafgaande schriftelijke toestemming van de promotor(en) is eveneens vereist voor het aanwenden van de in dit afstudeerwerk beschreven (originele) methoden en materiaal en voor de inzending van deze publicatie ter deelname aan wetenschappelijke prijzen of wedstrijden.

Bijlagen

- Invuldocumenten: beeldvorming – speltraining – spelbegeleiding
- Materiaallijst en fiches per spelbox
- Observatielijsten speltraining

Beeldvorming spelontwikkeling

Algemene gegevens:

Naam kind:

Geboortedatum kind:

Leeftijd kind:

Reden van aanmelding:

.....

.....

.....

Diagnostische gegevens: *(Medische gegevens, gegevens uit psychologisch onderzoek, didactische gegevens, pedagogische gegevens, voorgeschiedenis, gegevens over gezinssituatie, evt. gegevens van instellingen):*

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Bijkomende gegevens: *(Informatie over gevoelens, gedrag... van het kind op dit moment):*

.....

.....

.....

.....

Ingevuld op: *(datum en uur)*

Ingevuld door: *(naam)*

Observatievragen: *(aankruisen indien van toepassing bij dit kind)*

Spelniveau:

- Het kind loopt wat verloren tijdens het speelmoment.
- Het kind kijkt naar het spelmateriaal als het aangeboden wordt.
- Het kind neemt het spelmateriaal vast als het aangeboden wordt.
- Het kind ontdekt het spelmateriaal vooral oraal (met de mond).
- Het kind gooit het spelmateriaal op de grond/in de lucht.
- Het kind doet alsof, speelt dat voorwerpen een andere betekenis hebben.
- Het kind komt zelf tot eenvoudige vormen van verhaal in het spel.
- Het kind begrijpt wat de bedoeling/functie is van een bepaald spelmateriaal en handelt hiernaar.

Spelkeuze:

- Het kind neemt het spelmateriaal zonder gericht te kiezen.
- Het kind kan met wat hulp een keuze maken uit een spelaanbod.
- Het kind kan zelfstandig een keuze maken uit een spelaanbod.
- Het kind kiest voor iets gekend van spelmateriaal (vertrouwd).
- Het kind kiest voor iets nieuws van spelmateriaal (gevarieerde keuze).

Spelduur:

- Het kind houdt zich langere tijd bezig met hetzelfde materiaal.
- Het kind is regelmatig afgeleid (vb. door de omgeving).
- Het kind maakt zijn spel af en geeft ook aan wanneer het 'af' is.

Interactie met spelgenoten:

- Het kind maakt (oog)contact met anderen tijdens het spelen.
- Het kind aanvaardt de aanwezigheid van anderen in zijn/haar bijzijn.
- Het kind laat spelimpulsen van een leerkracht of begeleider toe.
- Het kind laat spelimpulsen of inbreng van leeftijdsgenootjes toe.

Spelkwaliteit:

- Het kind gebruikt woordenschat tijdens het spelen.
- Het kind speelt rustig, heeft greep op het spel.
- Het kind kan spelmaterialen en de speelruimte gebruiken ter bevordering van het spel en kan hierdoor het spel wat meer vorm (verhaal) geven.
- Het kind beleeft plezier aan het spelen of aan het speelmoment.

Spelthema's:

- Het kind speelt waarheidsgetrouwe situaties in het spel.
- Het kind gebruikt emoties in zijn/haar spel.
- Het kind gebruikt verbeelding bij het spelen (kan zich inleven in personages of situatie).

Spelbetrokkenheid:

- Het kind heeft duidelijke lichaamshouding van concentratie, echt gericht op het spel (tong uit de mond, intense blik die enkel afwijkt bij intense prikkels...).
- Het kind heeft een volgehouden aandacht voor het spel (persistentie).
- Het kind is nauwgezet (nauwkeurig) bezig, heeft oog voor details, staat open (is alert voor) prikkels die ertoe doen voor de spelactiviteit.
- Het kind maakt op het cognitieve vlak een sprong vooruit, is intens mentaal bezig, gebruikt creativiteit in het spel.
- Het kind is van binnenuit (intrinsiek) gemotiveerd en heeft voldoening.

Extra aanvullingen bij observatie:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Conclusie/hypothese:

Wat zijn de kwaliteiten en hiaten (leegtes) op spelgebied van het kind?

.....
.....
.....
.....

Dit kind heeft nood aan (*instructie die..., opdrachten/materialen die..., leeractiviteiten die..., feedback die..., groepsgenoten die..., een leerkracht die..., ouders die...*)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Dit kind bevindt zich in deze fase van de spelontwikkeling (zie handleiding):

- Fase 1: Simpel manipuleren
- Fase 2: Combinatiespel
- Fase 3: Functioneel spel
- Fase 4: Symbolisch spel
- Fase 5: Fantasie-/rollenspel en constructiespel
- Fase 6: Spel met regels

Bij dit kind zal ik me de komende tijd richten op deze methodiek:
Speltraining / Spelbegeleiding (aanduiden wat van toepassing is).

Methodiek: Speltraining

Voorbereiding

Deze sets gebruik ik om te starten met de sessies bij dit kind: Set ... en set ...

Stappenplan

1. Spelbox van set (bv. Set A) nemen.
2. Fiche eruit halen en eens bekijken.
3. Het spelmateriaal één voor één (volgorde zoals op de fiche) aanbieden.
4. Observeren wat het kind spontaan doet met het materiaal.
5. Handelingen (fiche) voortonen voor het kind, zorgen dat het kind kijkt.
6. Spelmateriaal terug aan het kind geven en observeren wat het nu doet.
7. Volgend spelmateriaal aanbieden aan het kind, tot de hele spelbox werd aangeboden. Daarna tweede set op dezelfde manier herhalen.
8. Observatielijst per spelbox invullen.

Korte evaluatie/conclusie

Deze spelsessie verliep vlot/niet zo vlot, omdat ...

Het viel me op dat ...

Tijdens de volgende spelsessie zal ik erop letten dat ...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Methodiek: Spelbegeleiding

Werkplan opstellen

Hulpvraag noteren (vanuit de conclusie/hypothese uit beeldvorming).

Voorbeeld: Help me om meer zelfvertrouwen te ontwikkelen, zodat ik meer spelmogelijkheden durf uit te proberen en daarmee mijn spel kan verdiepen en verbreden.

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Doelstellingen formuleren.

Algemene doelstelling:

.....
.....
.....

Specifieke subdoelstellingen: *(volgens het SMARTI-principe, zie handleiding)*

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Spelbegeleiding uitvoeren

Checklist: Bij jezelf nagaan of er aan alle voorwaarden voldaan wordt.

Voorwaarden (*meer uitleg, zie handleiding*):

- ✓ Een aantrekkelijke omgeving
- ✓ Het kind is de baas
- ✓ Spelbegeleidingstechnieken (verwoorden, stimuleren, structureren)
- ✓ Veilige omgeving
- ✓ Afwezigheid van lichamelijk ongerief
- ✓ Egosteun bieden

<p><u>Set A:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jack in the ball 2. Twin rattle 3. Kooshbal 4. Lachzak 5. Luciferdoosje met schuurpapier 6. Geurzakje 7. Fluitje 8. Bellenblaas 	<p><u>Set B:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Zelfgemaakte rammelaars 2. Ballonnen 3. Zandballon 4. Plastiek zakje met badschuim 5. Feesttoetertje 6. Plastiek fles met water en kralen 7. Trekpopje 8. Tuimelaar 9. Bal met belletje
<p><u>Set C:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pluchen knuffel 2. Sneeuwbol 3. Plastieken piepbeest 4. Geurzakjes 5. Muziekdoosje 6. Babyblokje 7. Kwast/shminkborsteltje 8. Strandbal met water 9. Piepharmonika 	<p><u>Set D:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sambabal 2. Watjes 3. Mondharmonica 4. Draaitol 5. Plastiek fles met kraaltjes 6. Voelplaat of voelboekje 7. Molentje 8. Loopbeestje met balletjes 9. Lachzak
<p><u>Set E:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Caleidoscoop 2. Muziekrol 3. Bal met water en eendje 4. Voelzakjes 5. Zelfgemaakte rammelaars 6. Tommy Toot 7. Piepharmonica 8. Jack in the ball 9. Scheerschuim 	<p><u>Set F:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Egelbal met piep 2. Bromtol 3. Koker met confetti 4. Speeldeeg/plasticine 5. Jingler 6. Stoffen blokje met belletje 7. Sleutelring 8. Walkman 9. Bellenblaas

<p><u>Set G:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pluchen knuffel 2. Fototoestelletje 3. Bibberbal 4. Spiraal 5. Squeak 6. Waterballon 7. Baby rinkelbal 8. Geluidspotje 9. Koker met confetti 	<p><u>Set H:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Vier waterballonnetjes 2. Xylofoon en stokje 3. Haardroger/ballonpompje en watjes 4. Wasco en papier 5. Ketting maken 6. Eenvoudige puzzels 7. Twee cimbalen
<p><u>Set I:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Twee kegels en bal 2. Ringentoren 3. Plastiek koker met kralen 4. Twee sambaballen 5. Zaklamp en gekleurde mapjes 6. Klikvastfiguren 7. Scheerschuim en verfrroller 	<p><u>Set J:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Speeldeeg en deegroller 2. Twee ballen 3. Geometrische puzzel 4. Plaatjes en lijm 5. Twee fluitjes 6. Molentje en water 7. Treintjes met magneetjes
<p><u>Set K:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Duploblokken 2. Plastiek potten met kralen 3. Wekker met bel 4. Verf en tandenborstel (en papier) 5. Trommel en stokken 6. Plastiek bloempotten 7. Fruit snijden 	<p><u>Set L:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kleuren sorteren 2. Muziekdoosje en doosje 3. Pompje en watjes 4. Muziekrol en strandbal 5. Treintjes met magneetjes 6. Blokken 7. Scheerschuim en spiegel
<p><u>Set M:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sorteerdozen met één gat 2. Speeldeeg en kam 3. Klikvastfiguren 4. Twee cimbalen 5. Kartonnen ringen en touwtje 6. Koekje en doosje 7. Duploblokken 	<p><u>Set N:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Twee kegels 2. Eiersnijder en lepeltje 3. Speeldeeg en figuren 4. Kralen en touwtje 5. Kranten en pompje 6. Plastiek koker met kralen 7. Water en badschuim

<p><u>Set O:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fruit snijden 2. Sorteerdozen met twee gaten 3. Doosje en balletjes zilverpapier 4. Waterrol en waterballon 5. Plastiek bekertje met water en rietje 6. Zand en speeltjes 7. Plastiek bloempotten 	<p><u>Set P:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Blokken 2. Stempels en verf (en papier) 3. Eenvoudige inlegpuzzel 4. Flessen en metalen lepel 5. Grote bal en kartonnen doos 6. Water en eendjes 7. Twee fluitjes
<p><u>Set Q:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Grote auto 2. Twee telefoons 3. Pop en wiegje 4. Boerderijbeestjes 5. Serviesje met limonade en koekje 6. Armband en ketting 7. Parfum 	<p><u>Set R:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pop en kam 2. Verkleedkleden 3. Pop en tandenborstel 4. Samen liedje zingen 5. Afwassen en afdrogen 6. Babyboot en water 7. Strijkijertje en lapje stof
<p><u>Set S:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bus met popjes 2. Zonnebril en pruik 3. Loophondje 4. Zeep en water 5. Haardroger 6. Pop en badje 7. Zakdoek 	<p><u>Set T:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Strijkijertje en lapje stof 2. Washandpopjes 3. Sjaal, wanten en pop 4. Parfum 5. Kam, tandenborstel en pop 6. Hoedje 7. Grote auto
<p><u>Set U:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pop en koekje 2. Aan- en uitkleden van pop 3. Matteklopper 4. Zakdoek 5. Nepbloemen en plantenspuit 6. Nivea en lippenstift 7. Twee telefoons 	<p><u>Set V:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wassen 2. Serviesje 3. Telefoneren 4. Balspel/pop 5. Walkman/pop 6. Trommelen/pop 7. Garage/autootjes/popjes 8. Tafel/stoeltjes/popjes 9. Speeltuinen/popjes

Set W:

1. Zakdoek/pop
2. Afwassen
3. Tanden poetsen
4. Balspelletje/twee poppen
5. Bellenblaas/pop

Set A

1. Jack in the ball: (Bol met knop waar een clowntje uitspringt als je op de knop drukt)
 - Op het knopje drukken en de clown laten tevoorschijn komen
 - Idem, maar er geluidjes bij maken
 - Bal laten draaien
 - Bal laten waggelen (ertegen tikken)
2. Twin rattle: (Twee gele zonetjes die aan elkaar vastzitten)
 - Schudden als een rammelaar
 - Het ene zonetje om het andere draaien
 - Eén zonetje vasthouden en de andere laten bengelen
3. Kooshbal: (Klein rond balletje met veel lange sprietjes aan)
 - Voelen in het gezicht en op de handen
 - Het balletje aan enkele sprietjes laten bengelen
 - Rollen
4. Lachzak:
 - In de zak knijpen
 - Op de neus drukken
 - Tegen het oor houden en luisteren naar het lachen
5. Luciferdoosje met schuurpapier:
 - Voelen op handen en gezicht
 - Open maken, kijken of er iets in zit
6. Geurzakje:
 - Ruiken
 - Knijpen in het zakje
7. Fluitje:
 - Erop blazen
 - Hard en zacht blazen
 - Luisteren naar het gefluit
8. Bellenblaas:
 - Bellen blazen en ernaar kijken
 - Bellen kapot maken
 - Kleine en grote bellen blazen
9. Pluchen knuffel:
 - Voelen
 - Aaien
 - Kusje geven
 - Laten lopen of springen

Set B

1. Zelfgemaakte rammelaars:

- Rammelen
- Op tafel tikken

2. Ballonnen:

- Opblazen
- Piepend leeg laten lopen
- Opgeblazen ballon loslaten en laten wegvliegen

3. Zandballon:

- In één hand vasthouden en voelen
- Erin knijpen
- Van de ene naar de andere hand doorgeven

4. Plastiek zakje met badschuim:

- Op de tafel laten liggen en voelen
- In de hand nemen en voelen
- Ruiken

5. Feesttoetertje:

- Erop blazen en kijken naar het uitrollende gedeelte
- Luisteren

6. Plastiek fles met water en kralen:

- Schudden
- Heen en weer rollen
- De fles heen en weer bewegen en naar de kralen kijken

7. Trekpopje:

- Aan het touwtje trekken en naar het popje kijken
- Met de handen de armpjes en beentjes bewegen

8. Tuimelaar:

- Laten waggelen door ertegen aan te tikken
- Laten draaien

9. Bal met belletje:

- Rollen
- Voelen
- Schudden en luisteren naar het belletje

Set C

1. Pluchen knuffel:

- Voelen
- Aaien
- Kusje geven
- Laten lopen of springen

2. Sneeuwbol:

- Schudden
- Naar de sneeuw kijken
- Op z'n kop zetten en terug neer zetten

3. Plastieken piepbeest:

- Piepen
- Aaien
- Laten lopen

4. Geurzakjes: (Plastiek zakjes met een aantal watjes met geuren in)

- Ruiken
- Met je vingers het watje nemen en dan aan je vingers ruiken

5. Muziekdoosje:

- Aanzetten, muziek laten maken
- Luisteren en tegen oor houden

6. Babyblokje: (Plastieken kubus met dierenafbeeldingen erop en een piepje in)

- Erin knijpen, piepen
- Rollen
- Dieren benoemen en geluiden maken

7. Kwast/shminkborsteltje:

- Voelen in het gezicht en de handen
- Met de vingers over de haren wrijven
- Over tafel wrijven met de haren

8. Strandbal met water:

- Rollen en kijken naar de vreemde bewegingen van de bal
- Schudden en luisteren naar het klotsende water
- Samen de lucht uit de bal laten lopen en het water in de bal voelen

9. Piepharmonica: (Harmonica met verschillende gekleurde balletjes)

- Erop duwen of slaan
- Rammelen en naar de balletjes kijken
- In de handen houden en knijpen

Set D

1. Sambabal:

- Schudden
- Met bol op tafel tikken
- Rollen

2. Watjes:

- Voelen
- Er zachtjes tegen blazen
- Uit elkaar plukken

3. Mondharmonica:

- Erop blazen
- Luisteren naar het geluid

4. Draaitol:

- Erop duwen
- Kijken naar de ronddraaiende binnenkant

5. Plastiek fles met kraaltjes:

- Schudden
- Kijken naar de kraaltjes
- Fles op z'n kop / heen en weer bewegen

6. Voelplaat of voelboekje:

- Voelen
- Kijken naar de prentjes

7. Molentje:

- Vastzetten op de tafel
- Met een hand aan de molen draaien
- Rammelen

8. Loopbeestje met balletjes:

- Laten lopen
- Naar balletjes kijken die op en neer springen
- Luisteren naar het geluid van de springende balletjes

9. Lachzak:

- In de zak knijpen
- Op de neus drukken
- Tegen het oor houden en luisteren naar het lachen

Set E

1. Caleidoscoop:

- Door de caleidoscoop kijken
- Aan de caleidoscoop draaien om de figuren te laten veranderen
- Rollen
- Rammelen

2. Muziekrol:

- De rol over tafel duwen
- Met de handen de rol laten draaien
- De rol lopend vooruit duwen

3. Bal met water en eendje:

- De bal schudden en kijken naar het water en eendje
- De bal hard laten ronddraaien
- Rollen

4. Voelzakjes:

- Voelen

5. Zelfgemaakte rammelaars:

- Rammelen
- Op tafel tikken

6. Tommy Toot: ((Popje met een hoedje als fluitje))

- Blazen op hoed
- Hand voor het fluitje heen en weer bewegen tijdens het blazen
- Tommy laten lopen

7. Piepharmonica: (Harmonica met verschillende gekleurde balletjes)

- Erop duwen of slaan
- Rammelen en naar de balletjes kijken
- In de handen houden en knijpen

8. Jack in the ball: (Bol met knop waar een clowntje uitspringt als je op de knop drukt)

- Op het knopje drukken en de clown laten tevoorschijn komen
- Idem, maar er geluidjes bij maken
- Bal laten draaien
- Bal laten waggelen (ertegen tikken)

9. Scheerschuim:

- Goed schudden en op de knop drukken, zodat er schuim op tafel komt
- Schuim uitsmeren
- In schuim tekenen
- Het schuim op gezicht smeren (vb. op de neus)

Set F

1. Egelbal met piep:

- Voelen aan de stekels
- Erin knijpen, piepen
- Rollen

2. Bromtol:

- Hard laten tollen, zodat de zoemtoon hoorbaar wordt, hiernaar luisteren
- Met de hand de bromtol laten draaien

3. Koker met confetti:

- Schudden en naar confetti kijken
- Op z'n kop / heen en weer bewegen
- Rollen

4. Speeldeeg/plasticine:

- Kneden
- Figuurtjes maken (bolletjes, worstjes...)
- Deeg aanstampen

5. Jingler: (Blokken met belletje in die aan elkaar kunnen vastgezet worden)

- Schudden
- Jingler uit elkaar halen
- Jingler in elkaar zetten

6. Stoffen blokje met belletje:

- Rollen
- Voelen
- Schudden en luisteren naar het belletje

7. Sleutelring:

- Rammelen
- Aan één sleutel vasthouden en laten bengelen

8. Walkman:

- Koptelefoon opzetten
- Aan-/ uitzetten
- Hard/zacht zetten

9. Bellenblaas:

- Bellen blazen en ernaar kijken
- Bellen kapot maken
- Kleine en grote bellen blazen

Set G

1. Pluchen knuffel:

- Voelen
- Aaien
- Kusje geven
- Laten lopen of springen

2. Fototoestelletje:

- Op knopje duwen
- In spiegeltje van de lens kijken

3. Bibberbal:

- Rollen
- Bal op tafel leggen en aanzetten
- Bal in handen houden en aanzetten

4. Spiraal:

- Uittrekken
- De uiteinden in beide handen houden en laten lopen
- Van de stoel of tafel af laten lopen

5. Squeak: (Langwerpig stuk speelgoed met een piepgeluid)

- Erop slaan
- Erin knijpen
- Buigen, waardoor piepgeluid te horen is

6. Waterballon:

- Voelen/knijpen
- Laten stuiteren op tafel of op de grond
- Rollen

7. Baby rinkelbal:

- Rammelen
- Rollen

8. Geluidspotje: (Potje met gaatjes dat geluid maakt als je het omdraait en terug rechtop zet)

- Omdraaien en rechtop zetten
- Naar afbeelding op het potje kijken
- Rammelen

9. Koker met confetti:

- Schudden en naar confetti kijken
- Op z'n kop / heen en weer bewegen
- Rollen

Set H

1. Vier waterballonnetjes:

- Laten stuiteren op de tafel of op de grond
- Ballonnen tegen elkaar rollen
- Ballonnen tegen elkaar slaan

2. Xylofoon en stokje:

- Met bolletje op het stokje op de plankjes slaan
- Met bolletje op het stokje langs de plankjes 'ritsen'
- Met achterkant van het stokje op de plankjes slaan
- Met achterkant van het stokje langs de plankjes 'ritsen'

3. Haardroger of ballonpompje en watjes:

- Watjes wegblazen met haardroger/ballonpompje
- Hard en zacht blazen met haardroger/ballonpompje
- Watje op haardroger/ballonpompje leggen en aandoen/blazen

4. Wasco en papier:

- Krassen, lijnen trekken
- Iets tekenen

5. Ketting maken: (Gekleurde, in stukken geknipte wc-rollen en stevig stuk touw)

- Touw door rollen doen
- Touw aan beide uiteinden vastpakken, met de kralen eraan en ronddraaien
- Uiteinden van het touw aan elkaar knopen en als ketting omdoen

6. Eenvoudige puzzels: (5 in moeilijkheidsgraad oplopende puzzels)

- Puzzels maken

7. Twee cimbalen:

- Tegen elkaar slaan
- Langs elkaar halen (ronddraaien tegen elkaar)

Set I

1. Twee kegels en bal:

- Kegels op de grond zetten en met de bal omrollen
- Samen de bal heen en weer rollen met de kegel als stick

2. Ringentoren:

- Ringen van de toren halen
- Ringen proberen in de goede volgorde op de toren te doen

3. Plastiek koker met kralen:

- Schudden
- Kralen uit de koker laten rollen
- Kralen weer in de koker doen

4. Twee sambaballen:

- Bollen tegen elkaar tikken
- Rammelen met de sambaballen
- Ieder een sambabal nemen en een soort 'zwaardgevecht' houden

5. Zaklamp en gekleurde mapjes:

- Door mapjes heen schijnen
- Zaklamp op mapje richten en van dichtbij naar veraf en terug

6. Klikvastfiguren:

- Aan elkaar klikken
- Laten bengelen
- Als een slang over de tafel laten bewegen

7. Scheerschuim en verroller:

- Schuim op tafel spuiten en met de roller erover heen, tafel bedekken
- Schuim op de roller doen en dan over tafel rollen
- Schuim over de roller uitsmeren

Set J

1. Speeldeeg en deegroller:

- Klei uitrollen met de deegroller
- Met handvat van de deegroller in de klei prikken

2. Twee ballen:

- Ballen naar elkaar rollen
- Eén bal weggrollen of wegstorten met behulp van de andere bal
- Ballen tegen elkaar tikken

3. Geometrische puzzel: (houten puzzel met vierkant, driehoek en cirkel)

- Puzzel maken

4. Plaatjes en lijm:

- Lijm op achterkant van de plaatjes smeren
- Plaatjes op papier plakken

5. Twee fluitjes:

- Blazen op de fluitjes afzonderlijk
- Blazen op de fluitjes tegelijk
- Hard en zacht blazen

6. Molentje en water:

- Water door de trechter doen (watermolentje in bak)
- Met de hand het rad draaien

7. Treintjes met magneetjes:

- Treintjes aan elkaar vastmaken
- Treintjes laten rijden

Set K

1. Duploblokken:

- Toren maken
- Straatje leggen

2. Plastiek potten met kralen:

- Schudden met beide potten
- Potten op elkaar zetten
- Potten tegen elkaar rollen
- Op de potten trommelen met de handen

3. Wekker met bel:

- Op het knopje duwen
- Aan de wijzers draaien

4. Verf en tandenborstel (en papier):

- Tandeborstel in verf doppen
- Met tandenborstel op het papier verven

5. Trommel en stokken:

- Met de stokken op het vel slaan
- Met de stokken op de zijkant slaan

6. Plastiek bloempotten:

- Toren bouwen van de potten
- Potten in elkaar passen
- Rollen met de potten

7. Fruit snijden:

- Fruit snijden
- Goede stukken fruit weer aan elkaar plakken
- Fruit uit elkaar trekken

Set L

1. Kleuren sorteren: (2 à 3 doorzichtige bakjes en aantal gekleurde kralen)
 - Kleuren sorteren
2. Muziekdoosje en doosje:
 - Muziekdoosje uit het doosje halen en laten spelen
 - Muziekdoosje als spelende in het doosje doen en luisteren of je de muziek nog kan horen
3. Pompje en watjes:
 - Watjes met het pompje wegblazen
 - Watje op het pompje leggen en het dan de lucht in blazen
4. Muziekrol en strandbal:
 - De strandbal wegrollen met de muziekrol
 - De strandbal tegenhouden met de muziekrol
5. Treintjes met magneetjes:
 - Treintjes aan elkaar vastmaken
 - Treintjes laten rijden
6. Blokken:
 - Toren bouwen
 - Straatje leggen
7. Scheerschuim en spiegel:
 - Schuim op de spiegel smeren
 - In schuim tekenen
 - Schuim wegvegen zodat de spiegel weer zichtbaar wordt

Set M

1. Sorterdozen met één gat: (2 dozen met in deksel een gat waarin een bepaalde vorm (blok) in past en aantal blokken in verschillende vormen; dozen afzonderlijk aanbieden)
 - Blokken door het gat doen
 - Doos open maken en kijken of de blokken erin liggen
2. Speeldeeg en kam:
 - Gaatjes prikken in het deeg met de tanden van de kam
 - Zijkant van de kam in het deeg duwen
3. Klikvastfiguren:
 - Aan elkaar klikken
 - Laten bengelen
 - Als een slang over tafel laten bewegen
4. Twee cymbalen:
 - Tegen elkaar slaan
 - Langs elkaar halen (ronddraaien tegen elkaar)
5. Kartonnen ringen en touwtje:
 - Touw door ringen doen
 - Touw aan beide uiteinden vastpakken, met de ringen eraan en ronddraaien
 - Uiteinden van het touw aan elkaar knopen en als ketting omdoen
6. Koekje en doosje: (opletten met allergie!)
 - Doosje openmaken en koekje ontdekken
 - Koekje opeten
7. Duploblokken:
 - Toren maken
 - Straatje leggen

Set N

1. Twee kegels:

- Kegels op de grond zetten en omschoppen
- Kegels op de tafel zetten en omslaan

2. Eiersnijder en lepeltje:

- Met de steel van het lepeltje langs de snaren gaan
- Met de bolling van het lepeltje langs de snaren gaan

3. Speeldeeg en figuren:

- Vormpjes in het speeldeeg duwen
- Speeldeeg in de vormpjes doen
- Verschillende figuurtjes in één stuk speeldeeg maken

4. Kralen en touwtje:

- Touw door kralen doen
- Touw aan beide uiteinden vastpakken, met de kralen eraan en ronddraaien
- Uiteinden van het touw aan elkaar knopen en als ketting omdoen

5. Kranten en pompje:

- Met het pompje de snippers wegblazen

6. Plastiek koker met kralen:

- Schudden
- Kralen uit koker laten rollen
- Kralen weer in de koker doen

7. Water en badschuim:

- Badschuim in het potje doen, deksel erop en goed schudden
- Schuim voelen
- Schuim op vb. neus doen

Set O

1. Fruit snijden:

- Fruit snijden
- Goede stukken fruit weer aan elkaar plakken
- Fruit uit elkaar trekken

2. Sorteerdozen met twee gaten: (2 dozen met in deksel twee gaten waarin een bepaalde vorm (blokken) in past en aantal blokken in verschillende vormen; dozen afzonderlijk aanbieden)

- Blokken door het gat doen
- Doos open maken en kijken of de blokken erin liggen

3. Doosje en balletjes zilverpapier:

- Doosje met propjes schudden
- Doosje open maken en de propjes eruit halen
- De propjes in het doosje gooien

4. Waterrol en waterballon:

- Waterrol als stick gebruiken en de ballon weggrollen
- Tegen elkaar rollen
- Allebei voelen

5. Plastiek bekertje met water en rietje:

- Door het rietje blazen
- Aan het rietje zuigen

6. Zand en speeltjes:

- Met schepje in het zand spelen
- Zand in vormpje scheppen en omkeren
- Zand zeven

7. Plastiek bloempotten:

- Toren bouwen van de potten
- Potten in elkaar passen
- Rollen met de potten

Set P

1. Blokken:

- Toren bouwen
- Straatje leggen

2. Stempels en verf (en papier):

- Stempel in de verf dopen
- Op het papier stempelen

3. Eenvoudige inlegpuzzel:

- Puzzel maken

4. Flessen en metalen lepel: (twee glazen flessen gevuld met een verschillende hoeveelheid water en een lange metalen lepel)

- Met de lepel tegen de flessen tikken
- Flessen naast elkaar zetten en met de lepel van de ene fles naar de andere tikken
- Op de doppen slaan

5. Grote bal en kartonnen doos:

- Bal in de doos gooien
- Doos op z'n kant zetten en de bal erin rollen
- Bal verstoppen onder de doos

6. Water en eendjes:

- Eendjes in het water laten dobberen

7. Twee fluitjes:

- Blazen op de fluitjes afzonderlijk
- Blazen op de fluitjes tegelijk
- Hard en zacht blazen

Set Q

1. Grote auto:

- De auto laten rijden
- Iets in- en uitladen

2. Twee telefoons:

- Belletje laten rinkelen
- Nummer draaien
- Hoorn opnemen en bij oor houden

3. Pop en wiegje:

- Pop in het wiegje leggen
- Pop toedekken

4. Boerderijbeestjes:

- Beestjes neerzetten
- Beestjes laten lopen of eten
- Beestjes benoemen en geluiden nadoen

5. Serviesje met limonade en koekje:

- In het kopje roeren
- Samen eten en drinken

6. Armband en ketting:

- Zelf armband en ketting omdoen
- Bij spelleider armband en ketting omdoen

7. Parfum:

- Aan het flesje ruiken
- Zelf opdoen en ruiken
- Bij spelleider opdoen en ruiken

Set R

1. Pop en kam:

- Haar van de pop kammen
- Eigen haar kammen
- Haar van de speltrainer kammen

2. Verkleedkieren:

- Verkleden
- In spiegel kijken

3. Pop en tandenborstel:

- Tandem poetsen van de pop
- Eigen tandem poetsen
- Tandem van de speltrainer poetsen

4. Samen liedje zingen:

- Samen met het kind een liedje zingen, eventueel met gebaren

5. Afwassen en afdrogen:

- Serviesje afwassen
- Serviesje afdrogen

6. Babyboot en water:

- Boot laten varen in het water
- Golven maken en boot laten varen
- Vissen

7. Strijkijzertje en lapje stof:

- Stukje stof strijken
- Stof opvouwen

Set S

1. Bus met popjes:

- Bus laten rijden
- Popjes in en uit laten stappen

2. Zonnebril en pruik:

- Zonnebril en pruik zelf opzetten
- In de spiegel kijken
- Zonnebril en pruik bij speltrainer opzetten

3. Loophondje:

- Hondje over de grond laten lopen
- Hondje over de tafel laten lopen
- Hondje aaien

4. Zeep en water:

- Met handen in het water voelen
- Handen afwassen met zeep en water
- Handen afdrogen

5. Haardroger:

- Aan- en uitzetten
- Lucht in eigen gezicht blazen
- Lucht in gezicht speltrainer blazen

6. Pop en badje:

- Pop in water leggen
- Pop wassen
- Pop afdrogen

7. Zakdoek:

- Eigen neus snuiten
- Neus snuiten bij de speltrainer

Set T

1. Strijkijzertje en lapje stof:

- Stukje stof strijken
- Stof opvouwen

2. Washandpopjes:

- Hand in popje doen
- Popje laten bewegen

3. Sjaal, wanten en pop:

- Bij zichzelf sjaal en wanten aandoen
- Bij pop sjaal en wanten aandoen
- Bij speltrainer sjaal en wanten aandoen

4. Parfum:

- Aan het flesje ruiken
- Zelf opdoen en ruiken
- Bij spelleider opdoen en ruiken

5. Kam, tandenborstel en pop:

- Eigen tanden poetsen en haren kammen
- Bij pop tanden poetsen en haren kammen
- Bij speltrainer tanden poetsen en haren kammen

6. Hoedje:

- Bij zichzelf hoedje opzetten
- Bij speltrainer hoedje opzetten

7. Grote auto:

- De auto laten rijden
- Iets in- en uitladen

Set U

1. Pop en koekje:

- Pop koekje laten eten
- Zelf koekje eten

2. Aan- en uitkleden van pop:

- Pop uitkleden
- Pop aankleden

3. Matteklopper:

- Iets uitkloppen

4. Zakdoek:

- Eigen neus snuiten
- Neus snuiten bij de speltrainer

5. Nepbloemen en plantenspuit:

- Bloemen natspuiten
- Zichzelf natspuiten
- Speltrainer natspuiten

6. Nivea en lippenstift:

- Nivea op handen of wangen smeren
- Lippenstift opdoen
- In spiegel kijken

7. Twee telefoons:

- Belletje laten rinkelen
- Nummer draaien
- Hoorn opnemen en bij oor houden

Set V

1. Wassen:

- Geen water
- Blokje als zeep
- Handdoek, washandje

2. Serviesje:

- Geluid van eten en drinken
- Kopje en vorkje in hand van pop

3. Telefoneren:

- Telefoongerinkel
- Hoorn in hand van pop

4. Balspel/pop

5. Walkman/pop

6. Trommelen/pop

7. Garage/autootjes/popjes:

- Geluid van auto

8. Tafel/stoeltjes/popjes

9. Speeltuín/popjes

Duiding: deze set zit niet in een spelbox, maar gebeurt meer in de speelhoeken van de klas.

Set W

1. Zakdoek/pop:
2. Afwassen:
 - Pop
 - Geluid stromend water
3. Tanden poetsen:
 - Pop
 - Geluid poetsen
4. Balspelletjes/twee poppen
5. Bellenblaas/pop

Duiding: deze set zit niet in een spelbox, maar gebeurt meer in de speelhoeken van de klas.

OBSERVATIELIJST – Fase 1: Simpel manipuleren

Datum:	Speltrainer:
Naam kind:	(Observator):
Sessie:.....	Set:

Fase 1: Simpel manipuleren (Set A – Set G)

Scoringmogelijkheden (S.):

1. Toont afweer, wil speeltje wegduwen
2. Is niet of nauwelijks op speeltje gericht
3. Voelt zich zichtbaar/merkbaar er toe aangetrokken, kijkt gericht en/of grijpt er naar
4. Raakt het aan
5. Stopt het in de mond, raakt het met de mond aan
6. Slaat er mee op tafel
7. Andere actie ermee:
 - a. Stereotiep of persevererend (volgehouden) spel
 - b. Bv. schudden of omdraaien (actie noteren)
8. Adequate (doelmatige) actie: met rammelaar rammelen, de beer aaien... (actie noteren)

V = na verbale interventie / N = na non-verbale interventie

Speelgoed	Voor		Na	
	Observatie	S.	Observatie	S.
1				
2				
3				

4				
5				
6				
7				
8				
9				

<i>Voorbeeld</i> <i>Pluchen knuffel</i>	<i>Houdt het vast, kijkt ernaar, wrijft ermee tegen het gezicht, slaat ermee op tafel, gooit het weg op de grond.</i>	<i>SM3 SM4 SM6 SM7</i>	<i>Aait het knuffeltje nadat ik het voordeed, laat het op de tafel lopen.</i>	<i>N8</i>
--	---	------------------------------------	---	-----------

OBSERVATIELIJST – Fase 2: Combinatiespel

Datum:	Speltrainer:
Naam kind:	(Observator):
Sessie:.....	Set:

Fase 2: Combinatiespel (Set H – Set P)

Scoringsmogelijkheden (S.):

!! Indien het kind slechts één voorwerp neemt, score uit simpel manipuleren (fase 1) noteren, bv. SM5.

1. Houdt beide voorwerpen vast, deze raken elkaar niet of slechts toevallig
2. Inwerking van een voorwerp op een ander, op een niet adequate manier (bv. het één in het ander stoppen, tegen elkaar aanzetten, op elkaar zetten)
3. Adequate, werkelijk door het kind zo bedoelde zinvolle combinatie

V = na verbale interventie / N = na non-verbale interventie

Speelgoed	Voor		Na	
	Observatie	S.	Observatie	S.
1				
2				
3				
4				

5				
6				
7				

OBSERVATIELIJST – Fase 3: Functioneel spel

Datum:	Speltrainer:
Naam kind:	(Observator):
Sessie:.....	Set:

Fase 3: Functioneel spel (Set Q – Set U)

Scoringmogelijkheden (S.):

!! Indien het kind slechts één voorwerp neemt en daarmee niet tot functioneel spel overgaat, ook niet na enige tijd, score uit simpel manipuleren (fase 1) noteren, bv. SM5.

!! Indien het kind twee voorwerpen ‘combinerend’ hanteert en daarmee niet tot functioneel spel overgaat, ook niet na enige tijd, score uit combinatiespel (fase 2) noteren, bv. CS2.

1. Functioneel spel, objectgericht
2. Functioneel spel, zelfgericht
3. Functioneel spel, popgericht
4. Functioneel spel, andergericht

V = na verbale interventie / N = na non-verbale interventie

Speelgoed	Voor		Na	
	Observatie	S.	Observatie	S.
1				
2				
3				

4				
5				
6				
7				