FACULTEIT GENEESKUNDE EN GEZONDHEIDSWETENSCHAPPEN



STAP VOORUIT!
Een spel voor kinderen met DCD

Vakgroep Revalidatiewetenschappen

UNIVERSITEIT GENT

STAP VOORUIT! EEN SPEL VOOR KINDEREN MET DCD

In dit gezelschapsspel wordt gewerkt rond het thema: zelfbeeld en attributiestijl bij kinderen met DCD. Het is bedoeld om samen te spelen met de therapeut of begeleider/ondersteuner zodat kinderen met DCD hun sterktes en zwaktes leren kennen en aanvaarden dat ze net iets anders zijn. Op die manier kan gewerkt worden rond een positief zelfbeeld. Het spel bestaat, naast de spelregels, ook uit stapstenen en opdrachtkaarten,.

Deze brochure werd gemaakt door studenten als onderdeel van een opdracht binnen tweede master Revalidatiewetenschappen en kinesitherapie, afstudeerrichting pediatrie aan de Universiteit Gent.

UNIVERSITEIT GENT

FACU
GEZ



6 Inleiding
6 Doelgroep
6 Doel van het spel
6 Voorbereiding
7 Algemene spelregels
8 Uitleg per kaart
11 Bijlagen

STAP VOORUIT! EEN SPEL VOOR KINDEREN MET DCD



UNIVERSITEIT GENT

FACULTEIT GENEESKUNDE EN GEZONDHEIDSWETENSCHAPPEN



Stap Vooruit!

~ Een stap dichter bij een positief zelfbeeld ~

Een spel voor kinderen met DCD

Spelers	Leeftijd	Spelduur
2-4	5-9 jaar	20-30 min.

UNIVERSITEIT GENT
FACULTEIT GENEESKUNDE EN GEZONDHEIDSWETENSCHAPPEN

1. INLEIDING

Dit spel werd ontwikkeld door een team van zes masterstudenten Revalidatiewetenschappen en Kinesitherapie, afstudeerrichting pediatrie, van UGent. We kozen ervoor om te werken rand het thema 'zelfbeeld bij kinderen met DCD'. Heel vaak hebben kinderen met DCD een verkeerde attributiestijl. Dit houdt in: als iets fout loopt, is het hun schuld, als iets goed loopt, is het door een externe factor. Dit komt hun zelfbeeld en zelfvertrouwen niet ten goede. Hoe hard ze oak hun best doen tijdens de turnles en de spelletjes op de speelplaats, ze zijn vaak de laatste of de traagste. De kinderen warden bang om nog iets te ondernemen waardoor ze faalangst ontwikkelen. Elk kind is anders, elk kind heeft zaken die ze goed en minder goed kunnen. Elk kind heeft zijn eigen talenten, oak kinderen met DCD. Ze zijn humoristisch, zorgzaam, behulpzaam, taalvaardig, hebben een groot doorzettingsvermogen... En net dat willen wij hen laten beseffen. Als je bewust bent van wat je goed kan, kan je trots zijn op jezelf.

We ontwikkelden een gezelschapsspel om te spelen met de therapeut om dit thema in de verf te zetten en het bespreekbaar te maken.

We hopen dat Stap vooruit! uw kind met DCD kan ondersteunen in het aanvaarden van het anders zijn en het creëren van een positief zelfbeeld. Want oak een kind met DCD heeft talenten waar hij/zij trots op mag zijn!

Voor het realiseren van dit gezelschapsspel kregen we veel hulp van personen die een grote expertise hebben met DCD. We willen graag Griet Dewitte bedanken voor het coachen doorheen het jaar, Veerle Algoed (UZ Leuven), Machteld Boone (Dominiek Savio), Aagje Adriaens (Enter4), Kaat Dewitte (KOCA-school), Carolien Truyens (Windekind) voor het geven van tips omtrent dit onderwerp en voor het uittesten van het spel. Ook Ilse Dumarey willen we bedanken voor het delen van ervaringen als ouder van een kind met DCD.

2. DOELGROEP

Kinderen met de diagnose van DCD of een vermoeden van. Leeftijd: 5-9 jaar

Het spel wordt gespeeld onder leiding van de therapeut, samen met een of enkele kinderen.

3. DOEL VAN HET SPEL

Vorm een pad van de start tot aan het einde en verzamel onderweg alle nodige attributen!

4. VOORBEREIDING

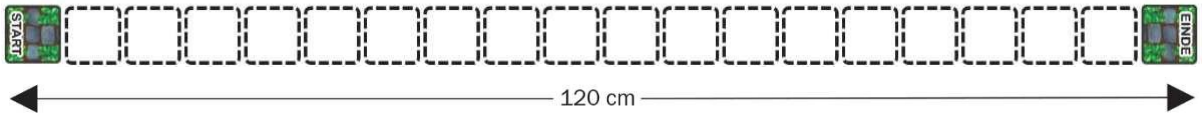
Benodigdheden: blad papier, potlood, kegels, lijn, tennisbal en voetbal (alternatieven zijn mogelijk)

Knip alle stapstenen en opdrachtkaartjes uit. Leg de mal aan de zijkant van de tafel.

Het is aan te raden om alle opdrachtkaartjes vooraf eens door te lezen. Afhankelijk van het kind kun je kaartjes erin of eruit laten. De meerderheid van de kaartjes moet het kind succesvol kunnen volbrengen, maar het is ook de bedoeling dat kinderen leren datje soms iets niet kan.

Kies uit de bonus-kaarten een thema. Leg de bijhorende kaartjes op de mal.

Maak het speloppervlak leeg zodat er genoeg plaats is om vrij te spelen. Zoek tussen de stapsteentjes de 'START' en 'EINDE' kaart. Leg deze op tafel en zorg dat er tussen deze kaarten genoeg plaats is voor 18 stapsteentjes. Je kan dus 20 stapsteentjes (inclusief 'START' en ' EINDE') op tafel of op de grand leggen om deze afstand af te meten of door een afstand van 120 cm te meten.



Sorteer de kaarten per kleur (roze, groen, paars, blauw en geel) en leg deze met de tekst naar beneden op de mal. Verzamel ook de stapstenen bij elkaar en leg deze op het zwarte vak van de mal. Nu zijn jullie klaar om te spelen, veel plezier!

Tip
Het is handig om de kaarten op dikker papier af te drukken en/of te plastificeren. Zo kan je ze voor een lange tijd gebruiken en waaien ze niet weg! Men kan op de kaarten magnetische strips kleven en spelen op een magnetische ondergrond zoals een whiteboard. Op deze manier blijven de kaartjes op hun plaats.

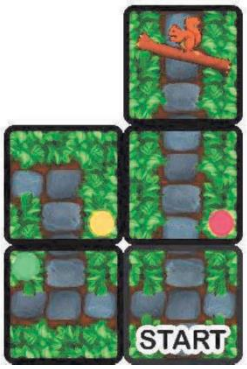
5. ALGEMENE SPELREGELS

STAPSTENEN

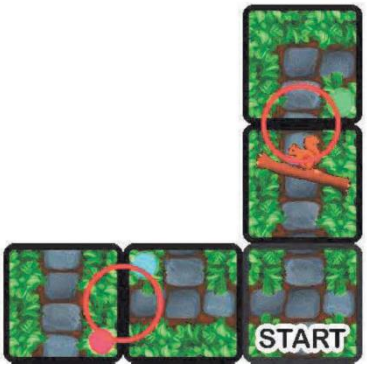
Om het doel van het spel te bereiken, namelijk de eindsteen, hebben we stapstenen nodig. Er bestaan verschillende soorten: rechte paden, bochten, kruispunten en doodlopende of geblokkeerde paden. Het gevormde pad moet steeds doorlopen en mag niet uitkomen op of vertrekken van gras. Bij het leggen van een nieuwe stapsteen, moet dus goed opgelet worden dat het pad correct verder loopt.

Opmerking: Voor het leggen van de stapsteentjes zal er bij een aantal kinderen sturing door de therapeut nodig zijn.

Hoe het moet:



Hoe het niet moet:



Op de stapstenen zonder obstakel staat een gekleurde bol die verwijst naar een van de opdracht¬ kaarten. De persoon die de stapsteen aanlegt, neemt een kaart van de stapel met de overeenkomstige kleur.
Indien er drie obstakelkaarten na elkaar genomen worden, mag de derde kaart opnieuw getrokken worden zodat je ongestoord verder kan spelen.

OPDRACHTKAARTEN

Er zijn drie soorten opdracht-kaarten met elk een eigen kleur: vraag (roze), doe (groen), denk (blauw).



Op de vraag-kaart staat een vraag die de speler doet nadenken over zichzelf. Geef de speler genoeg tijd om een antwoord te vormen. Daarna kunnen andere spelers eventueel verduidelijking vragen. Voor meer info hierover ga naar spelregels per kaart 'Vraag-kaartjes'.



Op de doe-kaarten staat een doe-Opdracht. De speler die deze kaart trekt, moet eerst inschatten of hij/zij de opdracht zou kunnen om vervolgens de opdracht te proberen. Achteraf reflecteert de speler over zijn/haar inschatting: Heb ik mezelf goed ingeschat? Waarom wel/niet?



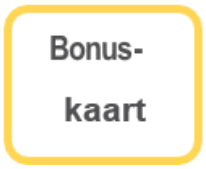
Denk-kaarten bestaan uit een vraag over een situatie die afgebeeld staat op de kaart. Hierbij is het de bedoeling dat de speler nadenkt over de oorzaken van succes of falen. Concrete voorbeelden worden besproken in de bijlage.

ACTIE-KAARTEN



Deze actie-kaarten verwijzen naar een actie binnen het spel. Er wordt op de kaart duidelijk vermeld wat de bedoeling is. Enkele voorbeelden zijn: neem een extra stapkaartje, neem een opdrachtkaart naar keuze, neem een bonus-kaart.

BONUSKAARTEN



Op de bonus-kaarten staat een attribuut afgebeeld nodig voor het einddoel. Afhankelijk van het thema dat de spelers kiezen, verschillen de afbeeldingen. Dit kan bijvoorbeeld 'een ballon' zijn als het thema 'we vieren een feestje' is.

START VAN HET SPEL

De jongste speler mag beginnen en neemt een stapsteentje van de stapel. Hij/zij legt deze aan de startsteen en zorgt ervoor dat het pad mooi doorloopt. Op de meeste stapstenen staat een gekleurde bol afgebeeld. De speler mag een kaart nemen van de stapel met die kleur. De beurt van een speler is afgelopen wanneer een opdracht is voltooid, een actie-kaart is uitgevoerd of een bonus-kaart is genomen. Vervolgens gaat de beurt naar de volgende die opnieuw een stapsteentje van de stapel neemt.

EINDE VAN HET SPEL

Er zijn twee manieren om het spel te spelen. Afhankelijk van het kind kan de therapeut kiezen welk niveau van het spel gespeeld wordt.

Niveau 1: Het spel is afgelopen wanneer het pad aankomt bij de eindkaart. Verzamel samen onderweg zo veel mogelijk bonus-kaarten in het gekozen thema.

Niveau 2: Het spel is afgelopen wanneer alle bonus-kaarten van het gekozen thema verzameld zijn en de eindkaart bereikt is. Ga dus niet te snel naar het einde, maar maak omweggetjes om zo nog langer te kunnen spelen en meer bonus-kaarten te verzamelen.

6. UITLEG PER KAART

VRAAG-KAARTEN

Bij de vraag-kaartjes is het belangrijk om verder in te gaan op het antwoord van het kind en hem/haar te sturen in zijn denkwijze. De antwoorden geven een beeld over hoe het met het zelfbeeld van het kind gesteld is en aan welke punten er gewerkt kan worden. Niet alle bijkomende vragen moeten gesteld worden door de begeleider. Dit zijn enkel voorbeelden en de nodige begeleiding kan verschillen van kind tot kind. Het correct aanvoelen en inspelen op wat het kind zegt, is de uitdaging.

Enkele voorbeelden:

Wat zou je graag beter kunnen?

Interessant voor de therapeut om op deze manier een hulpvraag te bekomen. Laat het kind kort mee reflecteren over de haalbaarheid van dit doel en over de manier waarop je dit kan aanpakken.
Waarom vind je het belangrijk datje dit kan? Waarom lukt het nu niet zoals je het zou willen?

Kan je iets noemen waar je minder goed in bent?

Vind je dat erg? Hoe ga je daar mee om? Wat kan je eraan doen? Bewust maken dat iedereen zaken heeft die hij minder goed kan. Benadrukken dat het proberen zeer belangrijk is.

Zei iemand ooit iets gemeens tegen je? Wat zei die persoon dan?

Welk gevoel kreeg je hierdoor? Wat heb je toen gedaan? Hoe heb je gereageerd? Denk je daar nog vaak aan? Gaf je die persoon gelijk of vond je het net onterecht? Als je nu die persoon voor je zou hebben, wat zou je zeggen? Zou je iets anders doen?

Ben je soms bang dat er iets niet lukt op school? Welke dingen zijn dat dan? Wat doe je dan?

Zo ja wat? Hoe pak je dit aan? Ontwijk je zulke situaties? Vraagje om hulp? Doe je het soms te snel om ervan af te zijn, waardoor het resultaat minder goed is? Wat kan je doen om dit gevoel te veranderen? Praatje hier soms over met je ouders of juf/meester?

Durf jij om hulp vragen als je dat nodig hebt? Aan wie?

Vind je het moeilijk om hulp te vragen? Aan wie vraagje hulp? Andere mensen in andere situaties? Bv in de klas, thuis, bij hobby's, op de speelplaats, … Vind je dat je te veel hulp vraagt of te snel? Zou je iets willen veranderen? Wat en hoe (concreet)?

DOE-KAARTEN

Er zijn twee soorten doe-kaarten: motorische en niet-motorische opdrachtjes. Bij de motorische opdrachten is het de bedoeling dat het kind zichzelf eerst inschat en daarna de opdracht uitvoert. Achteraf wordt teruggekoppeld over de inschatting van het kind. Bij de niet-motorische opdrachten, voer je de opdracht gewoon uit.
Als een oefening niet lukt, benadruk dat het niet erg is, zodat dit niet aanvoelt als falen (bijvoorbeeld: datje dit zelf ook niet kan, dat het een heel moeilijke opdracht is). Het kind leert tijdens het spel zijn eigen kunnen ontdekken, zowel wat hij/zij wel als niet kan.

Opmerking: Het materiaal dat nodig is voor de opdrachten kan aangepast worden aan het kind en de beschikbaarheid van het materiaal (zie puntje voorbereiding voor de benodigdheden)

Voorbeeld:

Hoeveel van de drie kegeltjes kan je in vijf keer gooien omverwerpen?

Eerst vraagje het kind om in te schatten hoeveel kegels hij/zij in vijf pogingen kan omgooien. Hierna bespreek je samen met het kind of het wel/niet gelukt is. Je kan ook vragen waarom het wel/niet gelukt is.

DENK-KAARTEN

Bij deze kaartjes is het de bedoeling dat het kind nadenkt over water op de kaartjes staat. Afhankelijk van de gegeven antwoorden probeer je het kind te sturen in de gewenste richting, namelijk in de richting van een correcte attributiestijl. Er bestaan twee soorten attributiestijlen: de interne en de externe. Kinderen met een laag zelfbeeld maken eerder gebruik van een negatieve interne en een positieve externe attributiestijl. Bijvoorbeeld: Als ze iets niet kunnen dan leggen ze de schuld bij zichzelf, als het wel lukt is het de oorzaak van de omgeving (hulp van een ander, toeval, omstandigheden).

Opmerking: De gegeven voorbeelden van mogelijke oplossingen zijn niet eindig. De uitwerkingen van alle denkvragen vindt u achteraan bij de bijlagen.

Enkele voorbeelden

1: Een paard staat voor een brede rivier. Waarom kan het paard niet over de rivier?

Laat het kind een reden geven waarom het paard niet over de brede rivier kan springen.

Situatie 1: Kind legt het probleem bij de rivier: dit is goed (positief bekrachtigen).

Situatie 2: Kind legt het probleem bij het paard: vraag verder naar een oorzaak die bij de rivier kan liggen.

Op het einde vraagje ook of het kind een mogelijke oplossing kan bedenken zodat het paard wel over de rivier kan (bv het paard kan op zoek gaan naar een bruggetje).

9. Het konijn eet wortels en toont zijn mooiste sprongetjes. Kan het konijn zo mooi springen doordat hij zoveel wortels eet of omdat het konijn goed is in springen?

Vraag het kind om te antwoorden.

Situatie 1: Kind antwoordt: 'omdat het konijn zo goed kan springen': dit is goed (positief bekrachtigen).

Situatie 2: Kind antwoordt 'omdat het konijn zoveel wortels eet': vraag verder naar een oorzaak die bij het konijn kan liggen.

13. Een rat wil een holletje graven in de muur, hij knaagt en graaft zo goed mogelijk, maar het lukt hem niet. Is het de fout van de stevige muur of is het de schuld van de rat?

Vraag het kind om te antwoorden

Situatie 1: Kind antwoordt 'de muur is te hard': dit is goed (positief bekrachtigen).

Situatie 2: Kind antwoordt 'de rat moet harder proberen': vraag verder naar een oorzaak die bij de muur kan liggen.

Op het einde kan je vragen naar een mogelijke oplossing waardoor de rat toch een holletje zou kunnen graven (bv door in het zand te graven i.p.v. in een stenen muur).

ACTIE-KAARTEN

De actie-kaarten zijn kaarten die het spel wat spannender maken. Ieder kaartje geeft duidelijk aan water moet gebeuren.

Voorbeeld:

Neem een opdrachtkaartje naar keuze.

Dit betekent dat je mag kiezen of je een vraag-kaartje, doe-kaartje of denk-kaartje neemt als volgende opdracht.

BONUS-KAARTEN

Sommige stapsteentjes hebben een geel bolletje. Dan mag je een bonus-kaart nemen. Op de bonus- kaarten staan allerlei voorwerpen die bij een thema horen. De bedoeling is om samen zoveel mogelijk bonus-kaarten te verzamelen voor het einde van het spel (Niveau 1) of om alle bonus- kaarten te verzamelen voordatje het einde bereikt (Niveau 2). Er zijn vier thema's waarvoor een hoeveelheid bonus-kaarten werden voorzien: 'We vieren een feestje', 'We bouwen een circus', 'Genieten van de zomer' en 'Terug naar de dinosaurussen'. Op deze manier kan het kind iedere keer andere bonussen verzamelen en blijft het een spannend spel.

7. BIJLAGEN

UITWERKING DENK-VRAGEN

1. *Een paard staat voor een brede rivier. Waarom kan het paard niet over de rivier? Laat het kind een reden geven waarom het paard niet over de brede rivier kan springen.*

Situatie 1: Kind legt het probleem bij de rivier: dit is goed (positief bekrachtigen).
Situatie 2: Kind legt het probleem bij het paard: vraag verder naar een oorzaak die bij de rivier kan liggen.
Op het einde vraagje ook of het kind een mogelijke oplossing kan bedenken zodat het paard wel over de rivier kan (bv het paard kan op zoek gaan naar een bruggetje).

2. *Een hond wil in het holletje van het konijn kruipen. Waarom gaat dit niet lukken?*

Laat het kind een reden geven waarom dit niet zal lukken.
Situatie 1: Kind legt het probleem bij het holletje (ingang/holletje is te klein): dit is goed (positief bekrachtigen).
Situatie 2: Kind legt het probleem bij de hand: vraag verder naar een oorzaak die bij het holletje kan liggen.
Op het einde vraagje ook of het kind een mogelijke oplossing kan bedenken zodat de hand wel in een holletje kan (bv de hand kan het bestaande holletje groter maken door het verder uit te graven, de hand kan ergens anders een eigen holletje gaan maken waar hij wel in kan, de hand kan in zijn eigen mandje gaan liggen, …).

3. *Een grote vis wil zich verstoppen achter het kleine bosje zeewier voor de haai. Waarom zal dit niet goed lukken?*

Laat het kind een reden geven waarom dit niet goed zal lukken.
Situatie 1: Kind legt het probleem bij het kleine bosje zeewier: dit is goed (positief bekrachtigen).
Situatie 2: Kind legt het probleem bij de grote vis: vraag verder naar een oorzaak die bij het bosje zeewier kan liggen.
Op het einde vraagje ook naar wat de grote vis nog zou kunnen doen om zich te verstoppen voor de haai (bv zich achter een grotere bos zeewier verstoppen, proberen om snel weg te zwemmen).

4. *Een grote beer staat voor een smalle doorgang tussen bomen. Waarom kan de beer er niet tussen?*

Laat het kind een reden geven waarom dit niet goed zal lukken.
Situatie 1: Kind legt het probleem bij de smalle doorgang: dit is goed (positief bekrachtigen).
Situatie 2: Kind legt het probleem bij de grote beer: vraag verder naar een oorzaak die bij de doorgang kan liggen.
Op het einde vraagje ook naar mogelijke oplossingen zodat de beer wel door de doorgang kan (bv zijdelings draaien, een andere doorgang tussen bomen zoeken waar de beer wel door kan).

5. *Het eten van de hand staat op een hoge tafel. Waarom kan de hand niet aan zijn eten?*

Laat het kind een reden geven waarom dit niet goed zal lukken.
Situatie 1: Kind legt het probleem bij de hoge tafel: dit is goed (positief bekrachtigen).
Situatie 2: Kind legt het probleem bij de hond: vraag verder naar een oorzaak die bij de tafel kan liggen.
Op het einde vraagje ook naar mogelijke oplossingen waardoor de hond wel aan zijn eten kan (bv het eten op de grond zetten, de hond eerst op de stoel laten springen en dan pas op tafel, de hond opheffen en deze op tafel zetten).

6. *Er liggen twee wormen op de grand en ze willen een tunneltje graven. De ene ligt op een stenen pad, de andere in het zand. Wie zal hier beter in slagen?*

Vraag het kind om te antwoorden en vraag eventueel door: Is dit omdat hij een slechte graver is of omdat hij op steen ligt?
Situatie 1: Kind antwoordt 'degene die op het zand ligt zal het makkelijker hebben omdat in zand graven makkelijker is': dit is goed (positief bekrachtigen).
Situatie 2: Kind antwoordt 'een zal beter slagen omdat de andere worm een slechte graver is': vraag verder naar een andere oorzaak die bij de stenen ondergrond kan liggen.

7. *Een krokodil wit in de vijver, maar er ligt een grote boomstam in de weg. Waarom kan de krokodil niet in de vijver?*

Laat het kind een reden geven waarom dit niet goed zal lukken.
Situatie 1: Kind legt het probleem bij de boomstam: dit is goed (positief bekrachtigen).
Situatie 2: Kind legt het probleem bij de krokodil: vraag verder naar een oorzaak die bij de boomstam kan liggen.
Op het einde vraagje ook naar mogelijke oplossingen waardoor de krokodil wel in de vijver zal geraken (bv langs de boomstam heen gaan, aan een andere krokodil een zetje vragen).

8. *De vos wit een dichtgevroren riviertje oversteken, maar valt elke keer neer. Is dit doordat het ijs te glad is of is het de VOS zijn Schuld?*

Vraag het kind om te antwoorden.
Situatie 1: Kind antwoordt 'het ijs is te glad': dit is goed (positief bekrachtigen).
Situatie 2: Kind antwoordt 'het is de vos zijn schuld': vraag verder naar een oorzaak die bij het ijs kan liggen.

9. *Het konijn eet wortels en toont zijn mooiste sprongetjes. Kan het konijn zo mooi springen doordat hij zoveel wortels eet of omdat het konijn goed is in springen?*

Vraag het kind om te antwoorden.
Situatie 1: Kind antwoordt: 'omdat het konijn zo goed kan springen': dit is goed (positief bekrachtigen).
Situatie 2: Kind antwoordt 'omdat het konijn zoveel wortels eet': vraag verder naar een oorzaak die bij het konijn kan liggen.

10. *De panda wil samen bij zijn vriend in de boom geraken. Waarom zal dit niet goed lukken?*

Laat het kind een reden geven waarom dit niet zal lukken.
Situatie 1: Kind legt de reden bij de kleine boom. Er is te weinig plek: dit is goed (positief bekrachtigen).
Situatie 2: Kind legt de reden bij de panda: vraag verder naar een reden die bij de boom kan liggen.

11. *Een hert wil naar de beek maar die staat achter de hoge haag. Waarom zal het hert niet bij de beek geraken?*

Laat het kind een reden geven waarom dit niet zal lukken.
Situatie 1: Kind legt het probleem bij de haag: dit is goed (positief bekrachtigen).
Situatie 2: Kind legt het probleem bij het hert: vraag verder naar een reden die bij de haag kan liggen. Op het einde vraagje ook naar mogelijke oplossingen waardoor het hert wel bij de beek zal geraken (bv rand de haag wandelen, een andere beek gaan zoeken).

12. *De kat probeert de muis te vangen, maar de muis kruipt in haar holletje. Waarom kan de kat de muis nu niet meer vangen?*

Laat het kind een reden geven waarom dit niet zal lukken.
Situatie 1: Kind legt het probleem bij het kleine holletje van de muis: dit is goed (positief bekrachtigen).
Situatie 2: Kind legt het probleem bij de kat: vraag verder naar een reden die bij de muis kan liggen. Op het einde vraagje ook naar mogelijke oplossingen waardoor de kat wel bij de muis zou geraken (bv blijven wachten tot de muis weer naar buiten komt, de opening van het holletje grater proberen te maken).

13. *Een rat wil een holletje graven in de muur, hij knaagt en graaft zo goed mogelijk, maar het lukt hem niet. Is het de tout van de stevige muur of is het de schuld van de rat?*

Vraag het kind om te antwoorden.
Situatie 1: Kind antwoordt 'de muur is te hard': dit is goed (positief bekrachtigen).
Situatie 2: Kind antwoordt 'de rat moet harder proberen': vraag verder naar een oorzaak die bij de muur kan liggen.
Op het einde kan je vragen naar een mogelijke oplossing waardoor de rat toch een holletje zou kunnen graven (bv door in het zand te graven i.p.v. in een stenen muur).

14. *Een aap in de jungle kan heel snel slingeren van de ene naar de andere boom? Waarom kan de aap dat zo goed?*

Vraag het kind om te antwoorden.
Situatie 1: Kind legt de oorzaak bij de aap (goede vingers, tenen en staart om te kunnen slingeren): dit is goed (positief bekrachtigen).
Situatie 2: Kind legt de oorzaak bij de bosrijke jungle: vraag verder naar een oorzaak die bij de aap kan liggen.

15. *Een kangoeroe springt over enkele kleine struikjes. Plots komt hij een grate struik tegen. Het lukt hem niet om hierover te springen. Hoe zou dit komen?*

Laat het kind een reden geven waarom het niet lukt.
Situatie 1: Kind legt de oorzaak bij de te hoge struik: dit is goed (positief bekrachtigen).
Situatie 2: Kind legt de oorzaak bij de kangoeroe: vraag verder naar een oorzaak die bij de struik kan liggen.
Op het einde kan je vragen naar een mogelijke oplossing waardoor de kangoeroe toch verder kan gaan (bv rond de struik gaan, een lagere struik zoeken om hierover te springen).

16. *Een aap eet veel bananen en klimt in de bomen. Kan de aap zo goed klimmen door veel bananen te eten of omdat de aap gewoon een goede klimmer is?*

Vraag het kind om te antwoorden.
Situatie 1: Kind legt de oorzaak bij de aap: dit is goed (positief bekrachtigen).
Situatie 2: Kind legt de oorzaak bij de bananen: vraag verder naar een oorzaak die bij de aap kan liggen.

17. *Een leeuw loopt over een wankel houten bruggetje. Het bruggetje breekt. Hoe komt dit?*

Vraag het kind om te antwoorden.
Situatie 1: Kind legt de oorzaak bij bruggetje: dit is goed (positief bekrachtigen).
Situatie 2: Kind legt de oorzaak bij de leeuw: vraag verder naar een oorzaak die bij het bruggetje kan liggen.
Op het einde kan je vragen naar een mogelijke oplossing waardoor de leeuw wel naar de overkant kan (bv een stevigere brug bouwen, een andere brug zoeken).

18. *Een puppy probeert het hangende hondenkoekje te eten. Waarom kan hij niet aan het koekje?*

Laat het kind een reden geven waarom het niet lukt.
Situatie 1: Kind legt de reden bij het te hoog hangende hondenkoekje: dit is goed (positief bekrachtigen).
Situatie 2: Kind legt de reden bij de puppy: vraag verder naar een oorzaak die bij het hangende koekje kan liggen.
Op het einde vraagje ook of het kind een mogelijke oplossing kan bedenken waardoor de puppy wel het hangende hondenkoekje kan eten (bv het koekje lager hangen, het hondje op een stoel zetten).

19. *Een vogel wil een dikke regenworm oppikken om op te eten. Waarom krijgt het vogeltje de dikke regenworm niet opgepikt?*

Laat het kind een reden geven waarom het niet lukt.
Situatie 1: Kind legt de reden bij de te dikke regenworm: dit is goed (positief bekrachtigen).
Situatie 2: Kind legt de reden bij de vogel: vraag verder naar een reden die bij de regenworm kan liggen.
Op het einde vraagje ook of het kind een mogelijke oplossing kan bedenken waardoor de vogel de worm wel kan oppikken (bv een minder dikke worm kiezen om op te eten, hulp vragen aan een ander vogeltje en delen).

20. *Een olifant wil water opzuigen met zijn slurf, maar staat op een klif hoog boven het meer. Waarom kan de olifant niet aan het water?*

Laat het kind een reden geven waarom het niet lukt.
Situatie 1: Kind legt de oorzaak bij de klif: dit is goed (positief bekrachtigen).
Situatie 2: Kind legt de oorzaak bij de olifant: vraag verder naar een oorzaak die bij de klif kan liggen. Op het einde vraagje ook of het kind een mogelijke oplossing kan bedenken waardoor de olifant wel aan het water kan (bv op een lagere klif gaan staan, helemaal naar beneden naar het meer gaan, een andere waterplas gaan zoeken).

21. *Een dolfijn wil door een hoepel springen die heel hoog in de lucht hangt. Waarom zal dit niet lukken?*

Laat het kind een reden geven waarom het niet lukt.
Situatie 1: Kind legt de oorzaak bij de hoepel: dit is goed (positief bekrachtigen).
Situatie 2: Kind legt de oorzaak bij de dolfijn: vraag verder naar een reden die bij de hoepel kan liggen.

Op het einde vraagje ook of het kind een mogelijke oplossing kan bedenken waardoor de dolfijn wel door de hoepel kan springen (bv de hoepel lager hangen).

22. Een kat wil naar buiten, maar de zware deur staat op een smalle kier. Waarom kan de kat niet naar buiten?

Laat het kind een reden geven waarom het niet lukt.
Situatie 1: Kind legt de oorzaak bij de deur: dit is goed (positief bekrachtigen).
Situatie 2: Kind legt de oorzaak bij de kat: vraag verder naar een oorzaak die bij de deur kan liggen. Op het einde vraagje ook of het kind een mogelijke oplossing kan bedenken waardoor de kat wel naar buiten zou kunnen (bv een kattenluikje, miauwen om hulp).

23. Een babygiraf wil een blaadje eten van een heel hoge boom. Waarom zal dit niet lukken?

Laat het kind een reden geven waarom het niet lukt.
Situatie 1: Kind legt de oorzaak bij de boom: dit is goed (positief bekrachtigen).
Situatie 2: Kind legt de oorzaak bij babygiraf: vraag verder naar een reden die bij de boom kan liggen. Op het einde vraagje ook of het kind een mogelijke oplossing kan bedenken waardoor de baby giraf wel blaadjes kan eten (bv een andere boom zoeken, mama giraf geeft een blaadje aan babygiraf).

24. Een varken wil in de modderpoel rollen, maar deze ligt helemaal vol. Waarom zal het varken er niet meer bij passen?

Laat het kind een reden geven waarom het niet lukt.
Situatie 1: Kind legt de oorzaak bij de modderpoel (te klein): dit is goed (positief bekrachtigen).
Situatie 2: Kind legt de oorzaak bij het varken: vraag verder naar een oorzaak die bij de modderpoel kan liggen.
Op het einde vraagje ook of het kind een mogelijke oplossing kan bedenken waardoor het varken wel in de modderpoel kan (bv de modderpoel groter maken, een ander varken gaat weg, beurtrol).

25. Een grote hond wil door een kattenluik naar buiten gaan. Waarom zal dit niet lukken?

Laat het kind een reden geven waarom het niet lukt.
Situatie 1: Kind legt de oorzaak bij het kattenluik: dit is goed (positief bekrachtigen).
Situatie 2: Kind legt de oorzaak bij de hand: vraag verder naar een oorzaak die bij het kattenluik kan liggen.
Op het einde vraagje oak of het kind een mogelijke oplossing kan bedenken waardoor de hand wel naar buiten kan gaan (bv baasje doet de deur open, door een openstaand raam naar buiten klimmen).

26. Hoog in de boom hangt een bijenkorf. De beer probeert hier honing uit te ha/en. Waarom lukt dit niet?

Laat het kind een reden geven waarom het niet lukt.
Situatie 1: Kind legt de reden bij de bijenkorf: dit is goed (positief bekrachtigen).
Situatie 2: Kind legt de reden bij de beer: vraag verder naar een reden die bij de bijenkorf kan liggen. Op het einde vraagje oak of het kind een mogelijke oplossing kan bedenken waardoor de beer wel bij de honing kan (bv een andere bijenkorf vinden die lager hangt, in de boom klimmen).

27. Een babygeitje wil meespelen met de grotere geiten op het platform. Maar hij kan niet op het platform springen. Hoe komt dit?

Laat het kind een reden geven waarom het niet lukt.
Situatie 1: Het kind legt de reden bij het platform: dit is goed (positief bekrachtigen).
Situatie 2: Het kind legt de reden bij het geitje: vraag verder naar een reden die bij het platform kan liggen.
Op het einde vraagje ook of het kind een mogelijke oplossing kan bedenken waardoor het babygeitje wel mee kan spelen (bv een loopplank naar het platform, de andere geiten komen op de grond spelen).

28. Een bever bouwt een dam. Hij heeft een tak bij die perfect is om zijn meesterwerk te voltooien./s dit omdat de bever hout op maat kan afwerken met zijn tanden of omdat hij toevallig de tak met juiste lengte heeft?

Laat het kind antwoorden.
Situatie 1: Kind antwoordt 'de bever kan takken op maat maken': dit is goed (positief bekrachtigen).
Situatie 2: Kind antwoordt 'de bever heeft toevallig de juiste tak': vraag verder naar een oorzaak die bij de bever zelf kan liggen.

29. Een mier wil een tak naar zijn huisje brengen. Waarom zal dit niet lukken?

Laat het kind een reden geven waarom het niet lukt.

Situatie 1: Kind legt de reden bij de tak (te groot): dit is goed (positief bekrachtigen).

Situatie 2: Kind legt de reden bij de mier (niet sterk genoeg): vraag verder naar een reden die bij de tak kan liggen.

Op het einde vraagje ook of het kind een mogelijke oplossing kan bedenken waardoor de mier een tak wel naar zijn huisje kan brengen (bv een kleinere tak nemen, samen met andere mieren de tak verplaatsen).

30. Het kind wil in de boomhut kruipen. Waarom kan de eekhoorn dit wel, maar de jongen niet?

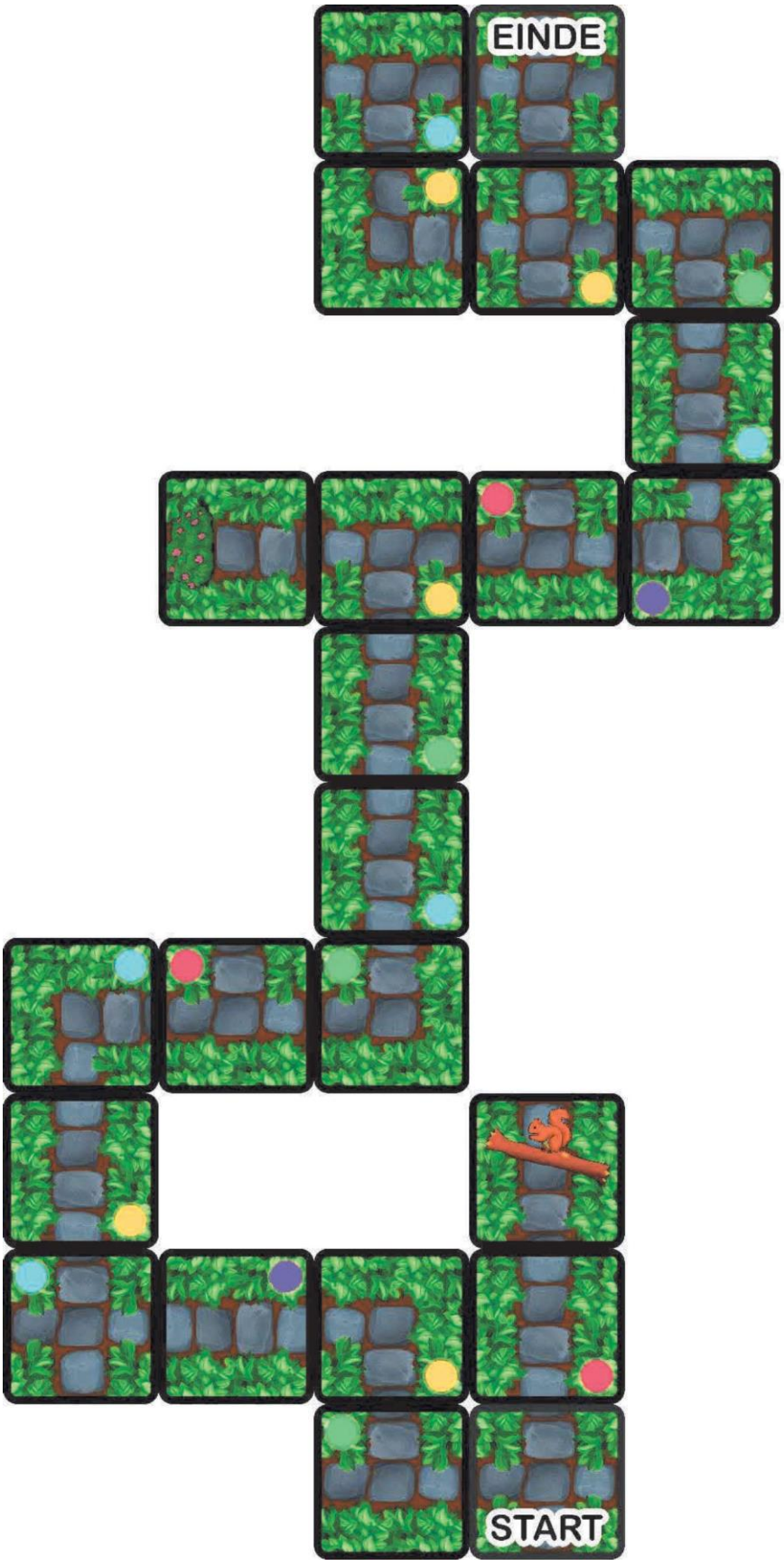
Laat het kind een reden geven waarom het niet lukt.

Situatie 1: Kind legt de reden bij de trapladder (te kort): dit is goed (positief bekrachtigen).

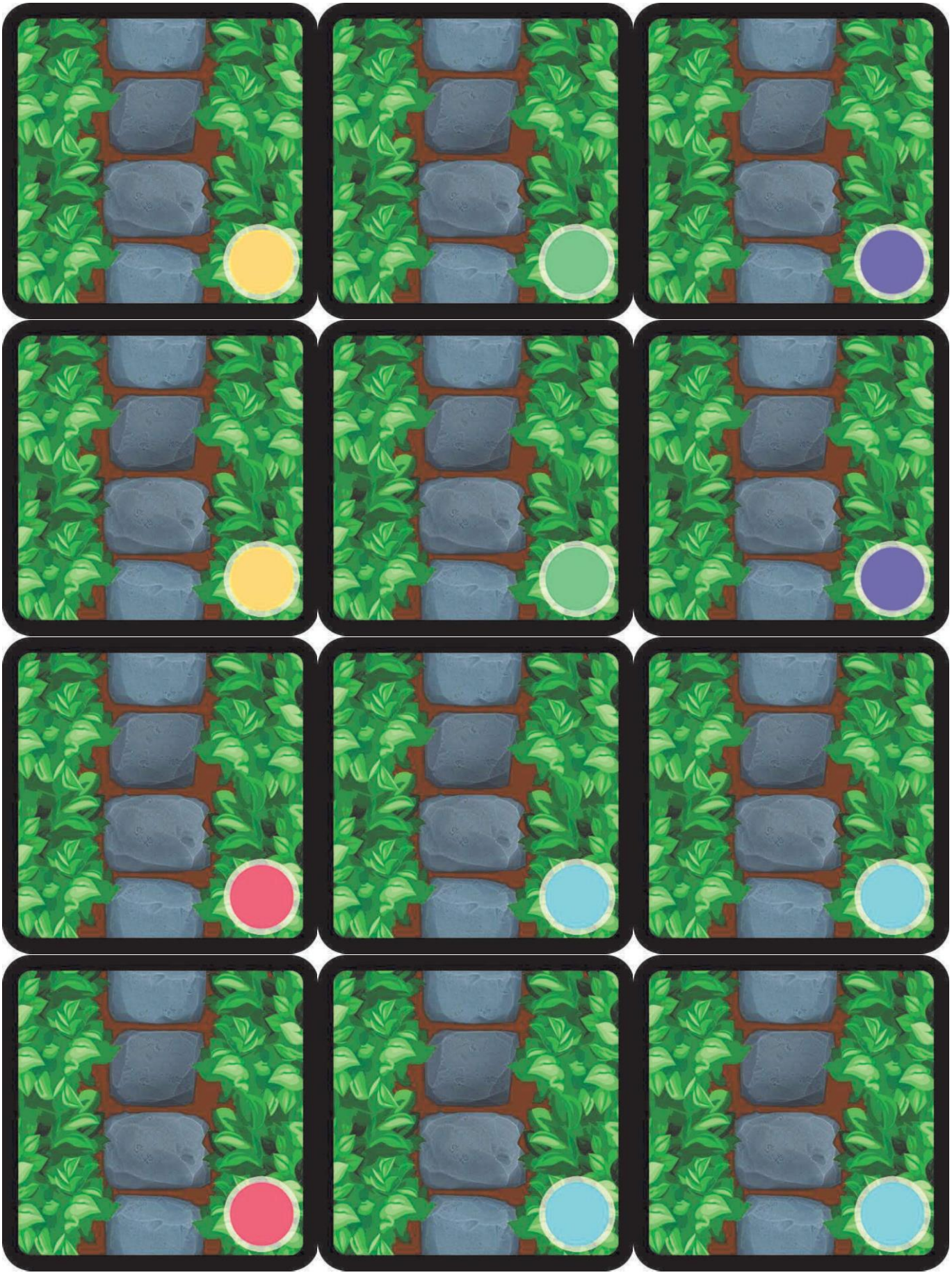
Situatie 2: Kind legt de reden bij het kindje (te klein, niet sterk genoeg): vraag verder naar een reden die bij de trapladder kan liggen.

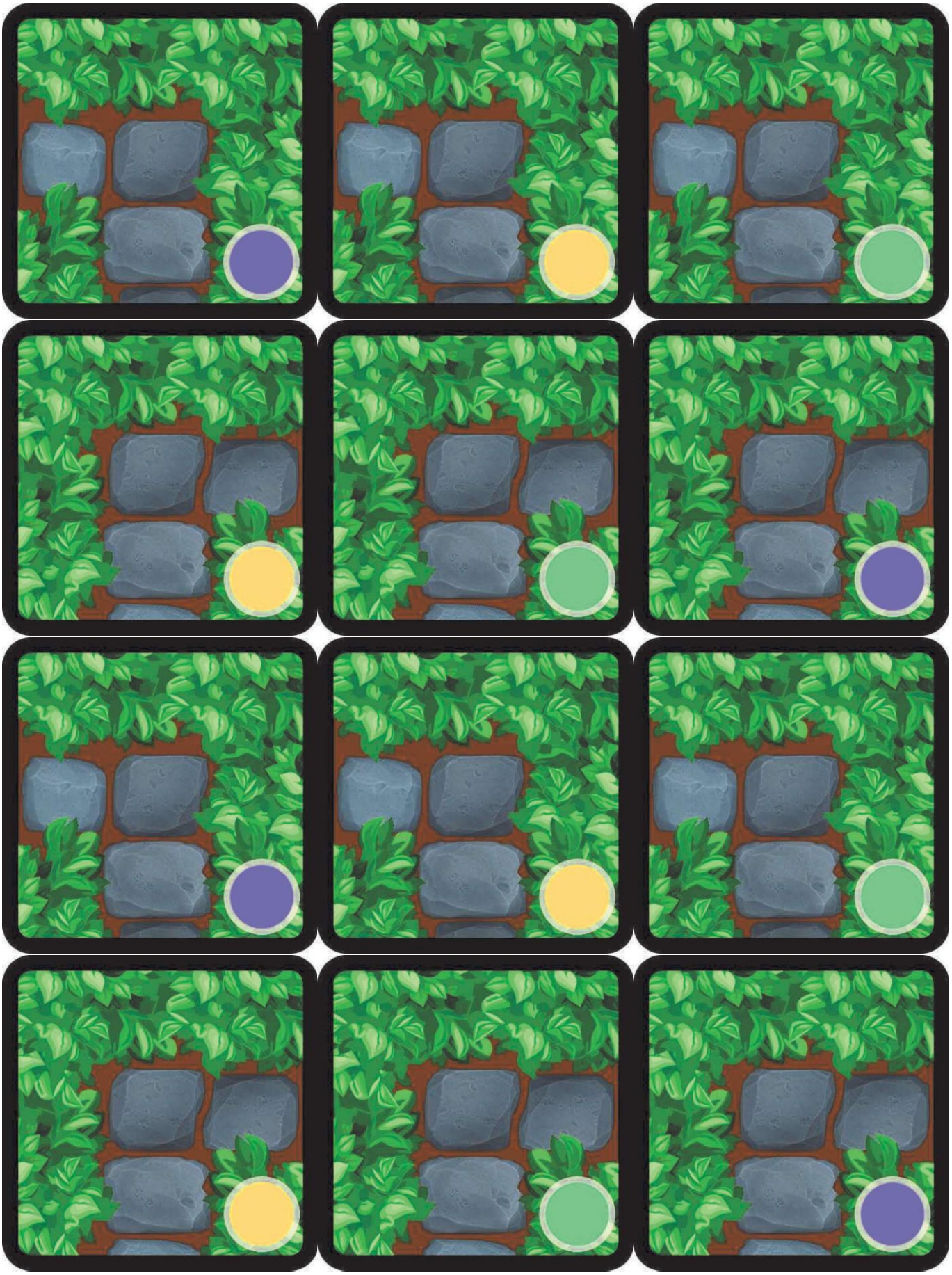
Op het einde vraagje naar mogelijke oplossingen (bv hulp vragen aan mama of papa, trapladder langer maken).

VOORBEELDPAD

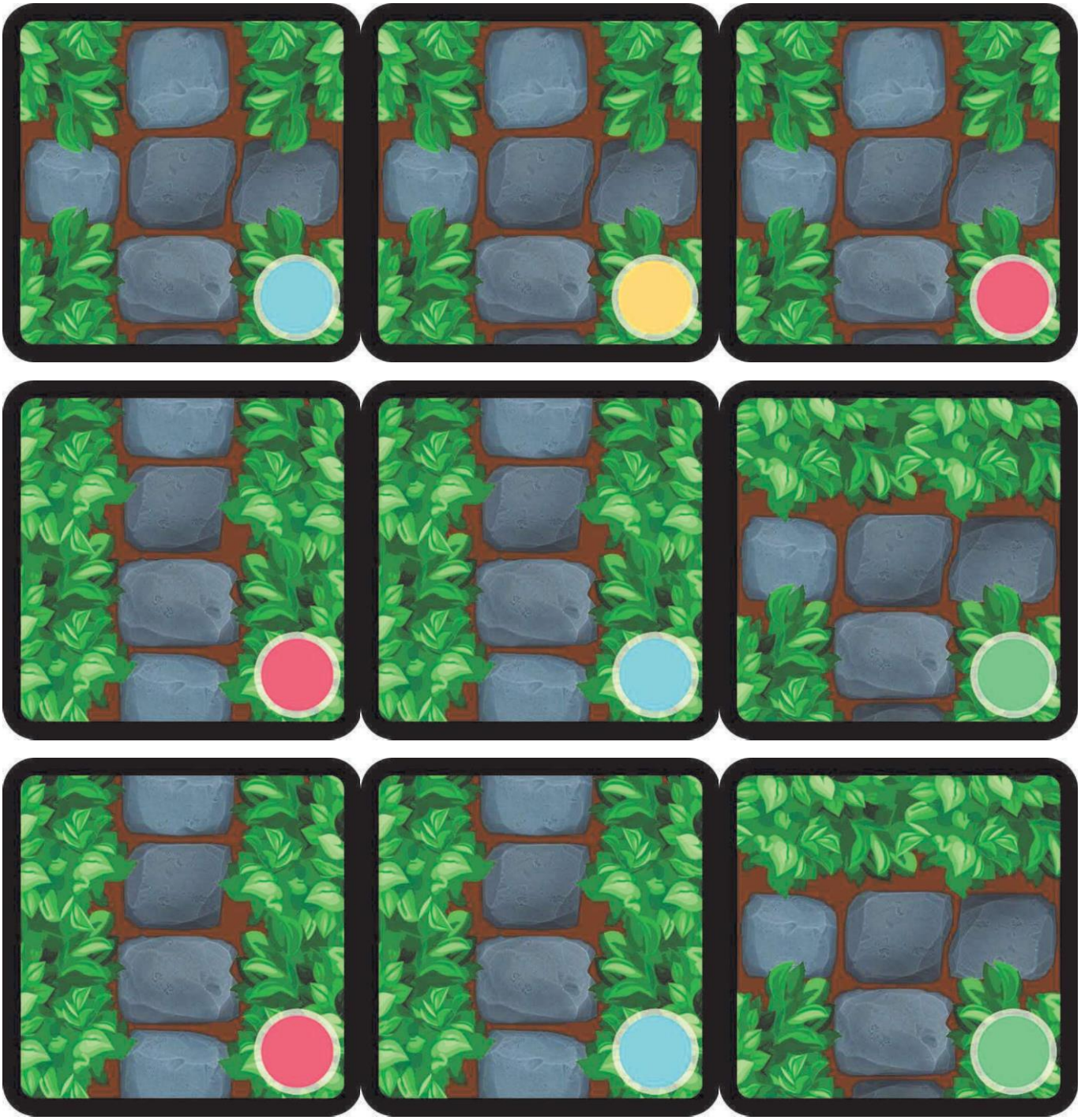




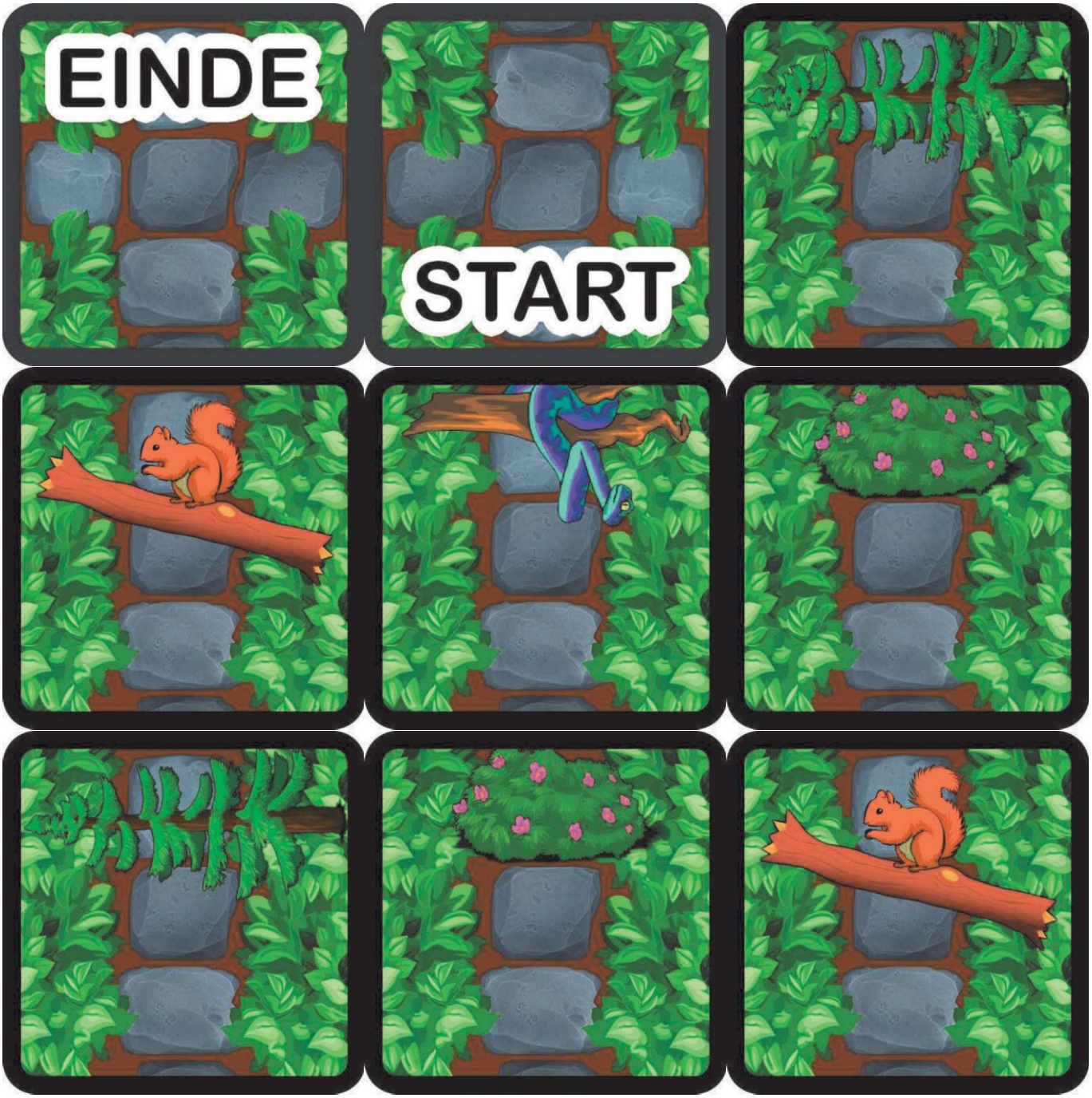











EINDE
START

VRAAGKAARTEN

Kan je twee dingen vertellen waar je blij van wordt?	Waar ben je trots op?
Wat zou je graag beter kunnen?	Wat vind je bijzonder aan jezelf?
Kan je een talent van je noemen? Wat kan je echt heel goed?	Kan je iets opnoemen waar je minder goed in bent?
Hoe voel je je vandaag? En waarom voel je je zo?	Gaf iemand je ooit een complimentje? Wat zei die persoon dan?

Zei iemand ooit iets gemeens tegen je?
Wat zei die persoon dan?

Welke eigenschappen passen bij jou:
lief, slim, koppig, sportief, verlegen?

Help je mama of papa wel eens
met klusjes?
Zoja, met welke klusjes?
Zoniet, weet jij dan iets waar je wel eens
mee kan helpen?

Kan je een activiteit noemen die
je graag doet in je vrijetijd?

Kan je iets noemen wat je leuk
vindt aan jezelf?

Kan je een complimentje geven
aan een medespeler?

Heb je zelf al eens iets gemeens
gezegd tegen iemand?
Voelde je je daar schuldig over?

Welke eigenschapen passen niet bij jou:
behulpzaam, opvliegend, ondeugend,
vrolijk, enthousiast?

Ben je soms bang dat iets niet lukt op school?
Welke dingen zijn dat dan?
Wat doe je dan?

Wat vind je het leukst aan jezelf?

Wat wil je later worden?

Vind je het belangrijk wat mensen van je denken?

Ben je bang om fouten te maken?

Kan je iets grappigs vertellen wat je deze week hebt meegemaakt?

Wie zou je meenemen naar een onbewoond eiland?

Als je een dier zou mogen zijn, welk dier zou je dan willen zijn?
Waarom?

Durf jij om hulp vragen als je dat nodig hebt? Aan wie?	Hoe ziet je droomwereld eruit?
Als je moet kiezen tussen binnen of buiten spelen, wat kies je en waarom?	Zoek je uitdagingen op of vermijd je deze?
Als je iets zou mogen veranderen aan jezelf, wat zou dat dan zijn?	Wat weet jij over DCD?

DOE-KAARTEN

Wie kan er het langst zijn adem inhouden?

Kan je de persoon naast jou een dikke knuffel geven?

Kan jij een kopstand doen?

Hoeveel tellen kan jij op één been staan?

Hoeveel keer kan jij met twee voeten samen vooruit springen, zonder je evenwicht te verliezen?

Kan jij een mopje vertellen?

Kan jij een gekke bek trekken?

Kan je 5x springen als een zeester
met je handen omhoog
en je benen open?

Kan je 5x klappen afwisselend
onder je ene been en
onder je andere been,
terwijl je neerzit?

Kan je in ganzenpas
rond de stoel wandelen?

Kan je aan je neus likken?

Kan jij met je ene hand je hoofd tikken
en met de andere tegelijkertijd
cirkels draaien op je buik?

Kan je de persoon naast jou
nadoen (spiegelen)?
Kunnen jullie de rollen omdraaien?

Kan je 5x snel
"De kat krabt de krullen van de trap"
zeggen?

Kan je springen zoals een konijntje tot aan de deur en terug?

Kan je zoals een krab tot aan de deur wandelen zonder dat je bips op de grond komt?

Kan je springen afwisselend met je linker voet voor de rechter en omgekeerd?

Hoeveel stappen kan je zoals een koorddanser op één lijn stappen?

Hoeveel van de drie kegeltjes kan je in vijf keer gooien omverwerpen?

Kan jij in stand een tennisbal vijf keer doorgeven rond je buik? Kan je dit ook met een voetbal?

Kan je vijf keer een bal omhoog gooien en terug vangen?

Kan je de bal boven de markering op de muur (1,5m) kaatsen?

Kan je zoals een beer
(op handen en voeten)
rond de tafel stappen?

Kan je onder een stoel doorheen
kruipen zonder hem te raken?

Kan je zoals een olifant stappen
rond de tafel?

Zet je op handen en knieën.
Kan de andere speler je omduwen?
Wissel nadien eens om.

Kan je op de grond gaan liggen en
4x omrollen?

Kan je een refrein
van de kabouterdans dansen?

Kan je met je handen de grond raken
terwijl je knieën gestrekt blijven?

Kan je een lachend zonnetje tekenen?

ACTIE-KAARTEN

Neem een opdrachtkaartje naar keuze.	Neem een opdrachtkaartje naar keuze.
Neem nog een stapsteentje.	Speel een rondje blad-steen-papier met een medespeler naar keuze. Diegene die wint mag het volgende stapsteentje nemen.
Je mag een stapsteen in het spel verplaatsen.	Speel een rondje blad-steen-papier met een medespeler naar keuze. Diegene die wint mag het volgende stapsteentje nemen.
Je mag een extra bonuskaart nemen.	Je mag een extra bonuskaart nemen.

Je mag een stapsteen in het spel verplaatsen.

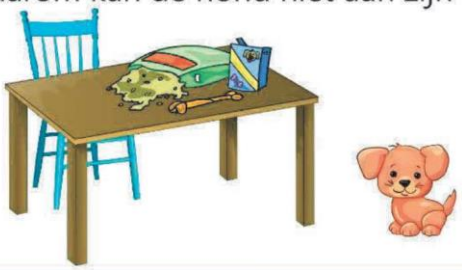
Neem nog een stapsteentje.

DENK KAARTEN

Een paard staat voor een brede rivier. Waarom kan het paard niet over de rivier?



Het eten van de hond staat op een hoge tafel. Waarom kan de hond niet aan zijn eten?



Een hond wil in het holletje van het konijn kruipen. Waarom gaat dit niet lukken?



Het kind wil in de boomhut kruipen. Waarom kan de eekhoorn dit wel maar de jongen niet?



Een kangoeroe springt over enkele kleine struikjes. Plots komt hij een grote struik tegen. Het lukt hem niet om hierover te springen. Hoe zou dit komen?



Een aap in de jungle kan heel snel slingeren van de ene naar de andere boom. Waarom kan de aap dat zo goed?



Een rat wil een holletje graven in de muur, hij knaagt en graaft zo goed mogelijk, maar het lukt hem niet. Is het de fout van de stevige muur of is het de schuld van de rat?



Een hert wil naar de beek maar die staat achter de hoge haag. Waarom zal het hert niet bij de beek geraken?



De panda wil samen bij zijn vriend in de boom geraken. Waarom zal dit niet goed lukken?





Het konijn eet wortels en toont zijn mooiste sprongetjes. Kan het konijn zo mooi springen doordat hij zoveel wortels eet of omdat het konijn goed is in springen?



De vos wil een dichtgevroren riviertje oversteken, maar valt elke keer neer. Is dit doordat het ijs te glad is of is het de vos zijn schuld?



Een krokodil wil in de vijver, maar er ligt een grote boomstam in de weg. Waarom kan de krokodil niet in de vijver?



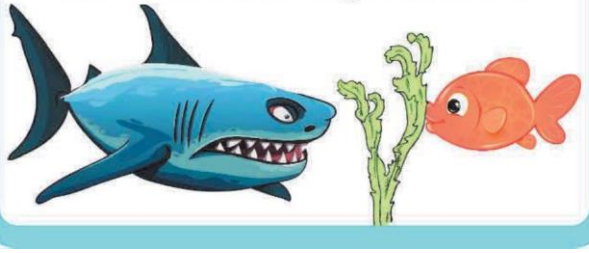
Er liggen twee wormen op de grond en ze willen een tunneltje graven. De ene ligt op een stenen pad, de andere in het zand. Wie zal hier beter in slagen?



Een grote beer staat voor een smalle doorgang tussen bomen. Waarom kan de beer er niet tussen?



Een grote vis wil zich verstoppen achter het kleine bosje zeewier voor de haai. Waarom zal dit niet goed lukken?



De kat probeert de muis te vangen maar de muis kruipt in haar holletje. Waarom kan de kat de muis nu niet meer vangen?





Een aap eet veel bananen en klimt in de bomen. Kan de aap zo goed klimmen door veel bananen te eten of omdat de aap gewoon een goede klimmer is?



Een leeuw loopt over een wankel houten bruggetje.
Het bruggetje breekt. Hoe komt dit?



Een puppy probeert het hangende hondenkoekje te eten.
Waarom kan hij niet aan het koekje?





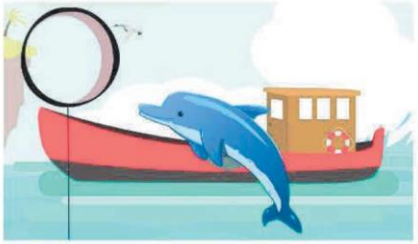
Een vogel wil een dikke regenworm oppikken om op te eten.
Waarom krijgt het vogeltje de dikke regenworm niet opgepikt?



Een olifant wil water opzuigen met zijn slurf, maar staat op een klif hoog boven het meer. Waarom kan de olifant niet aan het water?



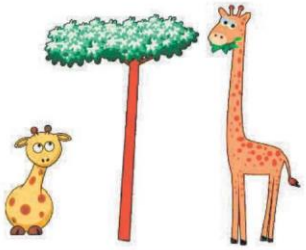
Een dolfijn wil door een hoepel springen die heel hoog in de lucht hangt.
Waarom zal dit niet lukken?



Een kat wil naar buiten, maar de zware deur staat op een smalle kier.
Waarom kan de kat niet naar buiten?



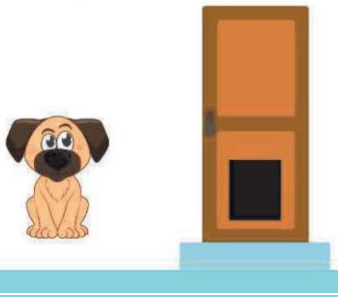
Een babygiraf wil een blaadje eten van een heel hoge boom.
Waarom zal dit niet lukken?



Een varken wil in de modderpoel rollen, maar deze ligt helemaal vol. Waarom zal het varken er niet meer bij passen?



Een grote hond wil door een kattenluik naar buiten gaan. Waarom zal dit niet lukken?



Hoog in de boom hangt een bijenkorf. De beer probeert hier honing uit te halen. Waarom lukt dit niet?



Een babygeitje wil meespelen met de grotere geiten op het platform. Maar hij kan niet op het platform springen. Hoe komt dit?



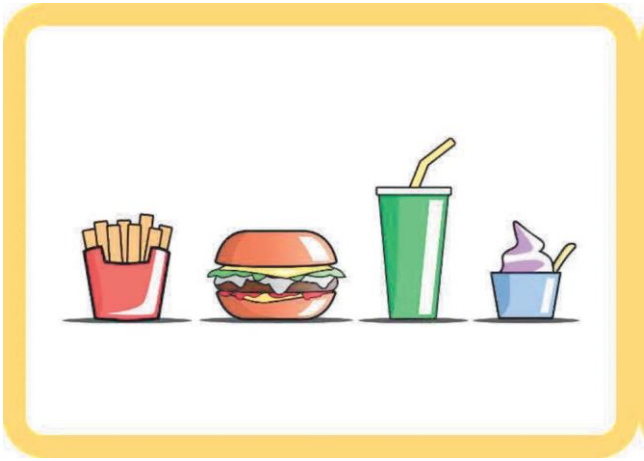
Een bever bouwt een dam. Hij heeft een tak bij die perfect is om zijn meesterwerk te voltooien. Is dit omdat de bever hout op maat kan afwerken met zijn tanden of omdat hij toevallig de tak met de juiste lengte heeft?



Een mier wil een tak naar zijn huisje brengen. Waarom zal dit niet lukken?



BONUSKAARTEN - FEEST

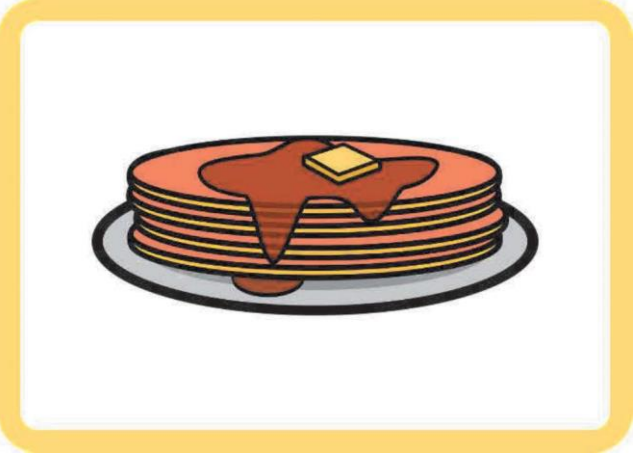












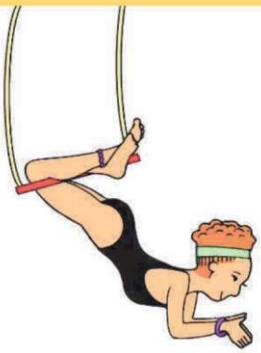


BONUSKAARTEN - CIRCUS























BONUSKAARTEN - ZOMER

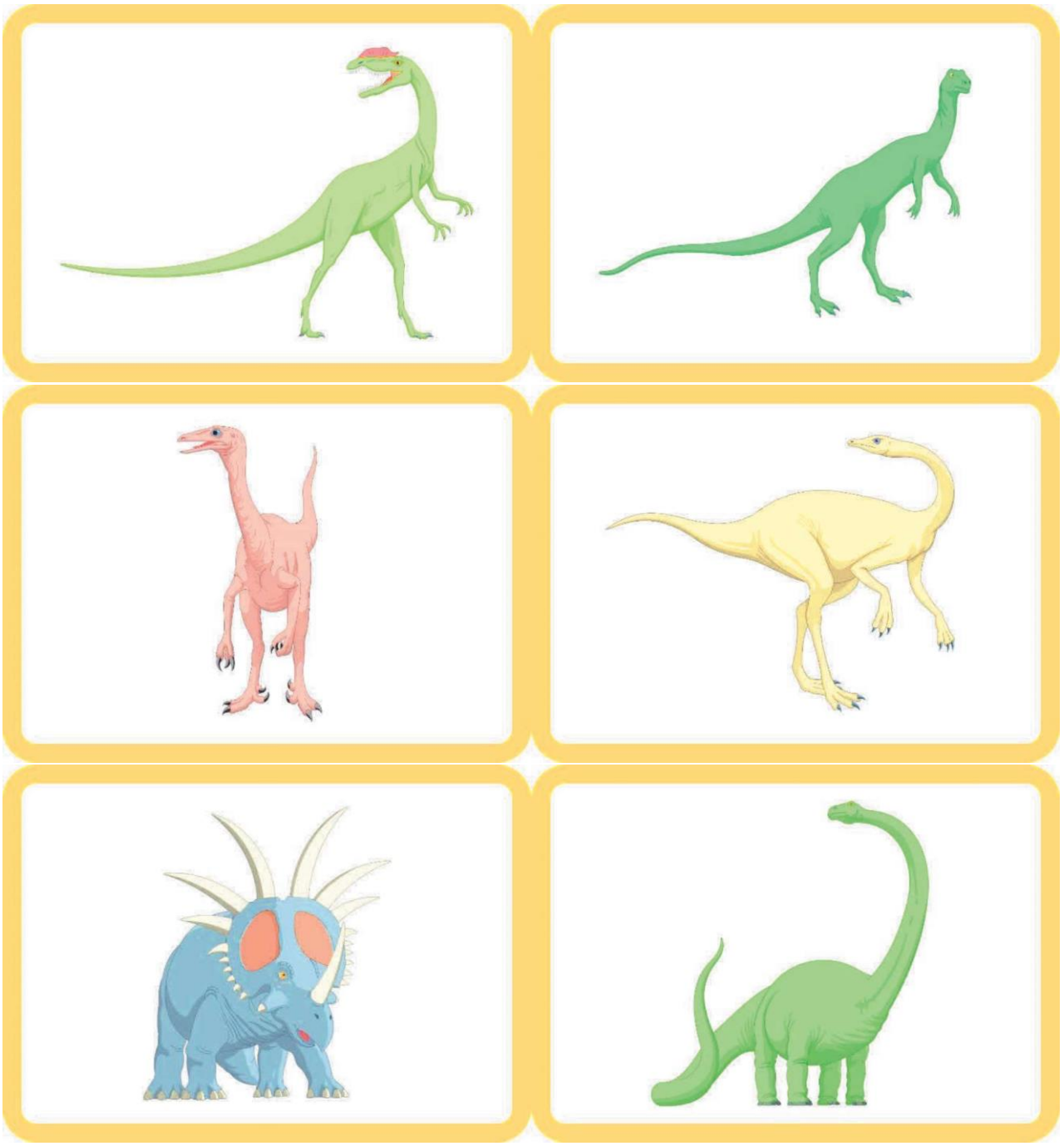


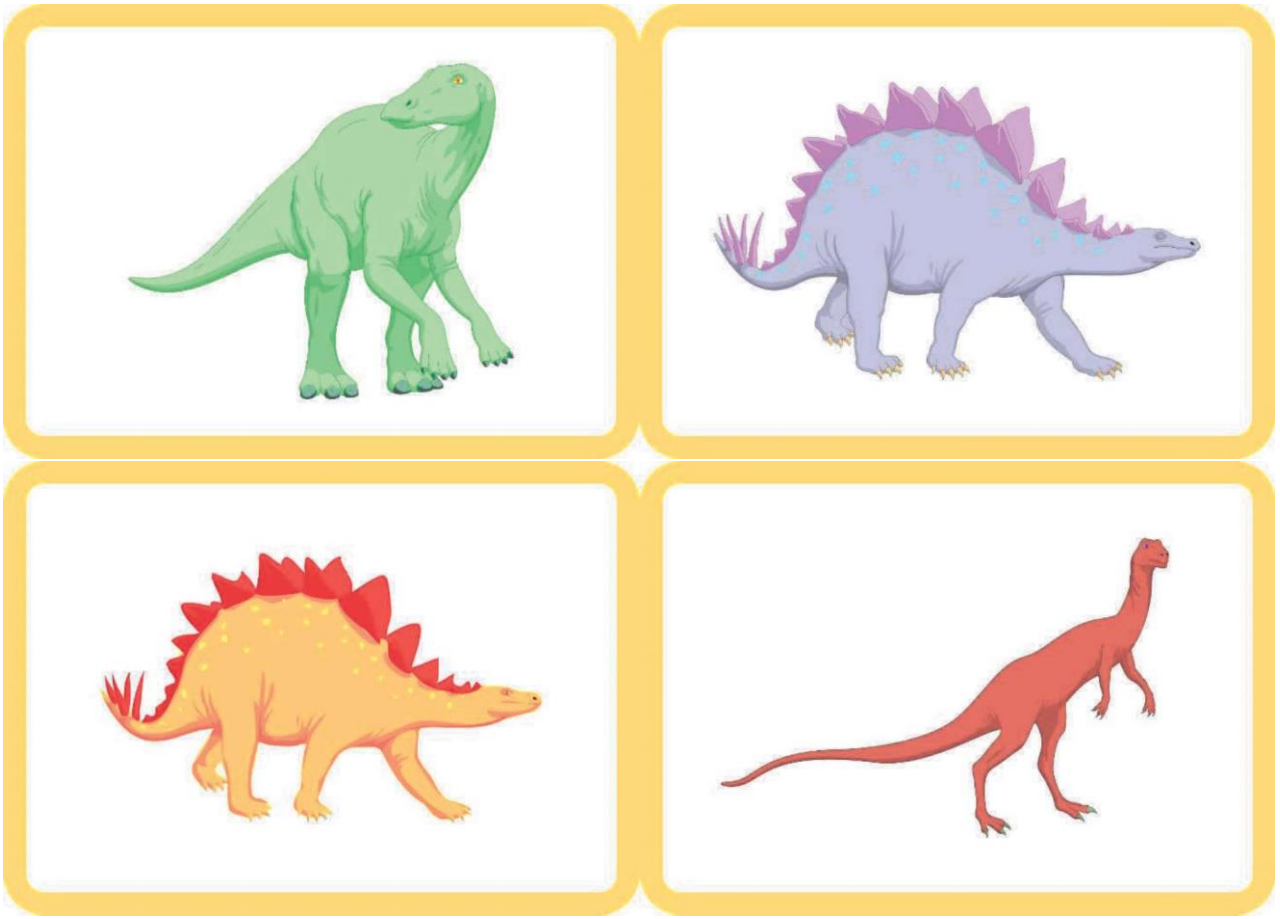




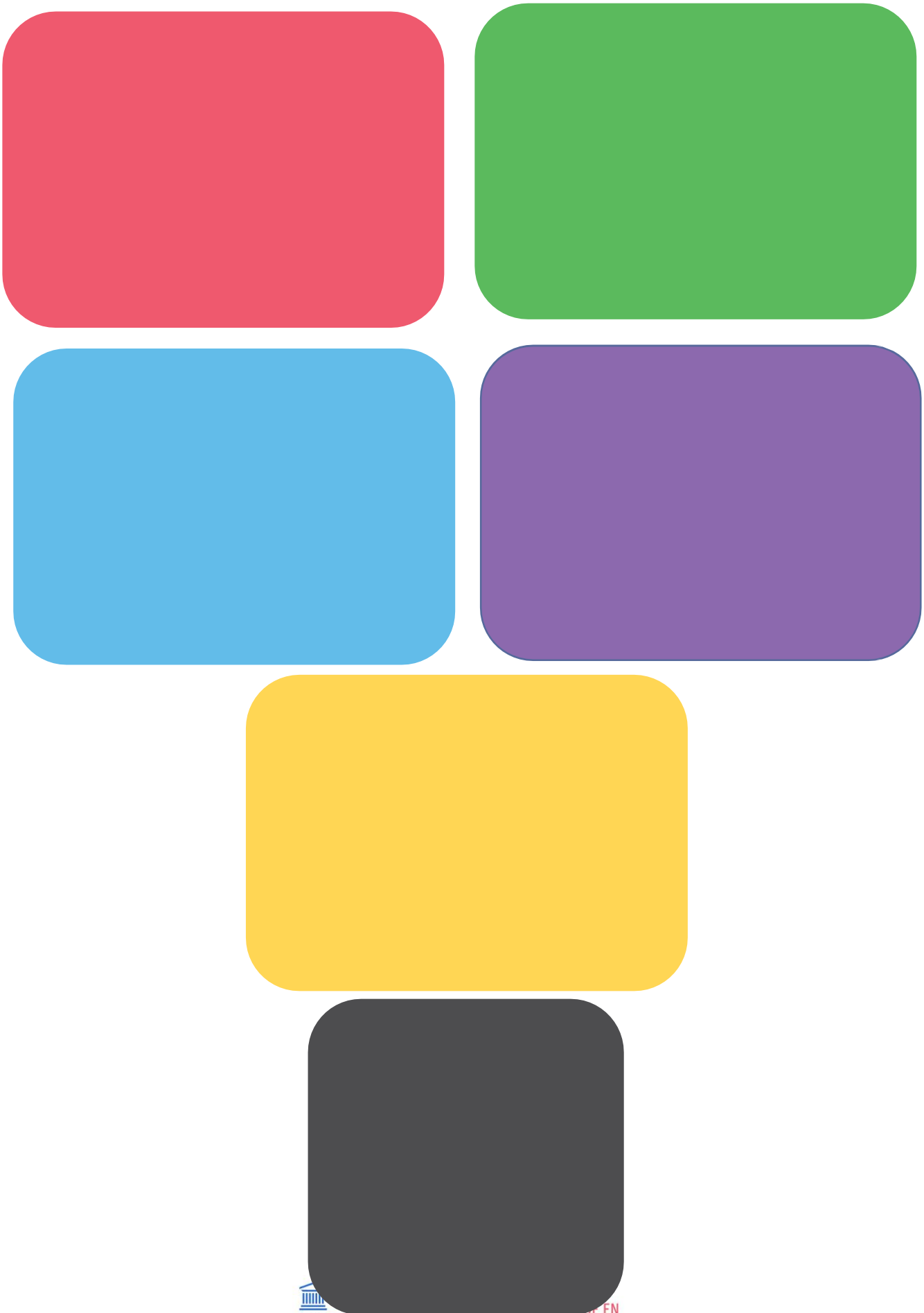


BONUSKAARTEN - DINOSAURUSSEN





MAL



STAP VOORUIT!
EEN SPEL VOOR KINDEREN MET DCD

Dit werk werd gemaakt door studenten tweede master Revalidatiewetenschappen en kinesitherapie, afstudeerrichting pediatrie aan de Universiteit Gent
Baatout Sinda
Bockmans Hanne
Chielens Janne
Vanderveken Savannah
Van Rillaer Silke
Wyffels Elisabeth

Academiejaar 2019 - 2020

FACULTEIT GENEESKUNDE EN GEZONDHEIDSWETENSCHAPPEN

STAP VOORUIT! Een spel voor kinderen met DCD

http://dcdbelgium.com/

DCD Belgium
Corneel Heymanslaan 10
9000 Gent

UNIVERSITEIT GENT