

Speelpleinwerking

# spelewijs



Monimap  
2017



# Welkom op Spelewijs!

Jij wil je inzetten als monitor op ons speelplein! Dat vinden ik, de andere moni's en de kids SUPER! Ieder jaar beleven ongeveer 100 kinderen de tijd van hun leven op ons speelplein. Kinderen die zich zonder ons stierlijk zouden vervelen, aangezien ze op een gewoon speelplein niet of moeilijk terecht kunnen.

Spelewijs is zoals ieder ander speelplein: we organiseren allerhande spelletjes en activiteiten voor de kids. Máár Spelewijs is tegelijk ook veel méér dan een gewoon speelplein! Dat is wel nodig, aangezien onze kinderen extra begeleiding en aandacht nodig hebben.

Daarom deze monimap! We willen je al wat voorbereiden op de komende zomervakantie, en je de gewoontes en regels van het speelplein leren kennen. Lees deze bundel dus op je gemak door, en laat alle info binnensijpelen. Heb je achteraf toch nog vragen? Stel die dan aan Sien, de verantwoordelijke van Spelewijs:



## **Sien Jacques**

verantwoordelijke Spelewijs

telefoon bureau: 057 215 535

GSM Sien: 0479 555 949

e-mail: [spelewijs@wvavzw.be](mailto:spelewijs@wvavzw.be)

facebook: [Speelpleinwerking Spelewijs](#)

Adres bureau:

Rijselstraat 98

8900 Ieper

[www.spelewijs.be](http://www.spelewijs.be)

# Wat Staat er in de Monimap?

1	Wat is Spelewijs? .....	3
2	De animatoren .....	4
2.1	De moni's .....	4
2.2	De weekverantwoordelijken .....	5
2.3	De Administratief verantwoordelijke .....	6
2.4	De Kern .....	7
3	De kids .....	8
4	Overzicht activiteiten .....	10
4.1	Activiteiten voor de Kids .....	10
4.2	Activiteiten voor de moni's .....	10
4.3	Vorbereidende vergaderingen .....	11
	Moniweekend .....	11
5	Een dag op Spelewijs .....	12
5.1	In 't kort .....	12
5.2	... en in 't lang! .....	12
6	Moni zijn bij Spelewijs .....	15
6.1	Krijg ik een vergoeding? .....	16
6.2	Ik wil een Spelewijs t-shirt! .....	16
6.3	Word ik geëvalueerd? .....	17
6.4	Enkele afspraken! .....	18
6.5	Taakjes .....	19
7	De Klepper .....	20
8	De thema's .....	22
9	En nog wat info .....	23
9.1	Het pictobord .....	23
9.2	Gehoorbescherming .....	23
9.3	De time-out stoel .....	23
9.4	Time-outzone .....	23
10	Veelvoorkomende beperkingen in Spelewijs .....	24
10.1	Een verstandelijke beperking .....	24
	Het syndroom van Down .....	25
	ASS (of autisme) .....	25
	Epilepsie .....	27
	Kinderen met moeilijk gedrag .....	28
10.2	Een fysieke of een motorische beperking .....	28
10.3	Een sensoriele beperking .....	29
10.4	Een psychische beperking .....	29
	ADHD .....	29
11	Hoe omgaan met kinderen? .....	30



11.1	Straffen en belonen .....	30
	Een aantal concrete technieken om te straffen .....	32
12	EHBO op het speelplein .....	33
13	Individuele begeleiding en verzorging .....	35
14	Inlichtingsformulieren .....	36
15	Activiteiten op het speelplein.....	36
15.1	Motiveren van kinderen .....	36
15.2	Een aantal eenvoudige spelletjes .....	37
15.3	Activiteiten voor kinderen met een diep-verstandelijke beperking .....	38
	Snoezelen.....	38
	Sherborne .....	39
	Basale stimulatie.....	40
15.4	Zwemmen .....	40
16	Uitgebreide takenlijsten voor de WV'ers en de Admin .....	41
16.1	WV'ers .....	41
16.2	Admin .....	44
17	Contactgegevens moni's.....	45

# 1 Wat is Spelewijs?



Spelewijs is een speelpleinwerking voor kinderen en jongeren die moeilijk op een gewoon speelplein terecht kunnen.

Dit zijn kinderen en jongeren met een beperking, een leerstoornis, of een leerachterstand. Ook hun broers en zussen zijn welkom op het speelplein. We verwelkomen kids van 3 t.e.m. 15 jaar oud.

Spelewijs is een deelwerking van Westhoek Vrijetijd Anders vzw. Dit is een organisatie die vrije tijd organiseert voor personen met een beperking. Meer info vind je op [www.wvavzw.be](http://www.wvavzw.be).

**Spelewijs is zoals elke andere speelpleinwerking een plaats waar kinderen samen kunnen spelen, ravotten, lachen, fantaseren, knutselen, ... kortom: zich amuseren!**

Spelewijs is echter ook nog dat tikkeltje méér: méér uitleg, méér structuur, méér verscheidenheid, méér aandacht, méér verantwoordelijkheid, méér moni's, méér begeleiding ...

## Spelewijs gaat door in:

### De Klepper Kanteelpad 4 8900 Ieper

## 2 De animatoren

Het hart van het speelplein: de animatoren!

Zonder moni's is er geen speelplein. Daarom zijn we oh zo blij, want dit jaar ben jij er ook bij ;-)

Tijdens de zomerwerking zijn er, algemeen gezien, 3 'soorten' moni's op het speelplein:

- De moni's
- De Administratief verantwoordelijke (Admin)
- De weekverantwoordelijken (WV'er)

Hieronder wordt kort omschreven wat de taak van elke 'soort' moni inhoudt. Verder in deze bundel worden al je vragen nog eens uitgebreid beantwoord!

Achteraan deze bundel vind je alle contactgegevens terug van de moni's die deze zomer komen.

### 2.1 De moni's

Natuurlijk is er geen speelplein zonder 'gewone' moni's. **'Gewoon' tussen haakjes**, omdat moni zijn op Spelewijs allesbehalve gewoontjes is! Iedere dag is een unieke ervaring, waar je steeds veel bijleert én plezier maakt.

Verder in deze bundel wordt nog meer uitgelegd wat het betekent om moni te zijn.





## 2.2 De weekverantwoordelijken

Er zijn telkens twee weekverantwoordelijken, oftewel WV'ers.

- ✗ Eerste dag van de week: het onthaal versieren volgens weekthema
- ✗ Vooraf opmaken van een weekschema met alle activiteiten voor de verschillende groepen
- ✗ Opmaken taakverdeling voor de moni's
- ✗ Zorgen dat alle moni's de hun toegewezen taak naar behoren uitvoeren
- ✗ Uittypen van het dagverslagje voor het heen-en-weer-schrift
- ✗ Zorgen dat de dagstructuur strikt gevolgd wordt!
- ✗ Het pictobord in orde brengen
- ✗ De Admin verwittigen wanneer materiaal uitgeput raakt
- ✗ Leiden van de evaluatievergadering en voorbereidende vergadering

### (héél) kort samengevat:

- ✗ Activiteiten voorbereiden (grote lijnen), ook voor individuen!
- ✗ Taakverdelingen maken
- ✗ Tijd in de gaten houden
- ✗ Heen-en-weer-schriftje
- ✗ Evaluatievergadering + voorbereidende vergadering
- ✗ De sfeer erin houden :-D



Je vindt een meer gedetailleerd takenpakket voor de Admin en de WV'ers verder in deze bundel.

Als WV'er heb je veel **verantwoordelijkheid**, maar Sien ondersteunt je steeds waar nodig!

De WV'ers van dit jaar zijn:

week 1	Babette Riem & Jolien Verhaeghe
week 2	Ewout Stouffs &
week 3	Babette Riem &
week 4	
week 5	Eveline Vandamme &
week 6	
week 7	
week 8	Laura Debeuf &

**Je mag deze WV'ers dus als je **chef** beschouwen: zij nemen beslissingen die belangrijk zijn voor de werking, en die jij dus moet uitvoeren.**

## 2.3 De Administratief verantwoordelijke

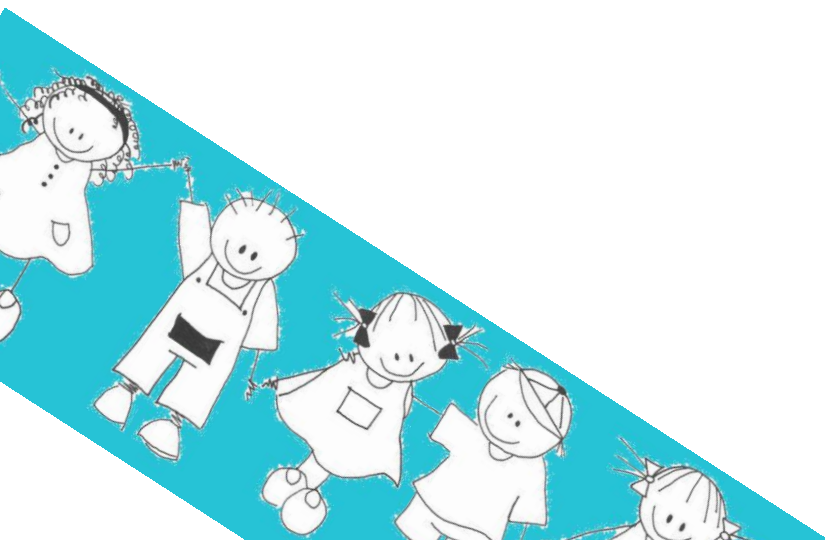
De Administratief verantwoordelijke – of de Admin – is een hoofdmoni. Deze moni is verantwoordelijk voor de Administratie en de logistiek.

De taken van de Admin zijn (in 't kort):

- ✗ Kinderen in de juiste groep onderverdelen (Pimpampoentjes, Koala's, Grizzly's)
- ✗ Bij uitstappen (bv zwemmen) de kinderen onder de moni's verdelen
- ✗ Facturen voor de kids maken
- ✗ Moni's uitbetalen
- ✗ Boodschappen doen
- ✗ Helpen bij het organiseren van uistappen (samen met de weekverantwoordelijken)
- ✗ Heen-en-weerschriftjes bijhouden
- ✗ Verantwoordelijke bij medische noodgevallen
- ✗ Bijwonen van avondevaluaties om bij eventuele probleemsituaties, al dan niet i.v.m. bepaalde kinderen, mee te denken naar een oplossing
- ✗ Ondersteuning van weekverantwoordelijken en gewone moni's
- ✗ Medicatieverantwoordelijke
- ✗ Verzamelen van technische fiches van de IB'tjes

De Admins van dit jaar zijn:

week 1	Inge Casteleyn
week 2	Inge Casteleyn
week 3	
week 4	
week 5	
week 6	
week 7	
week 8	Babette Riem





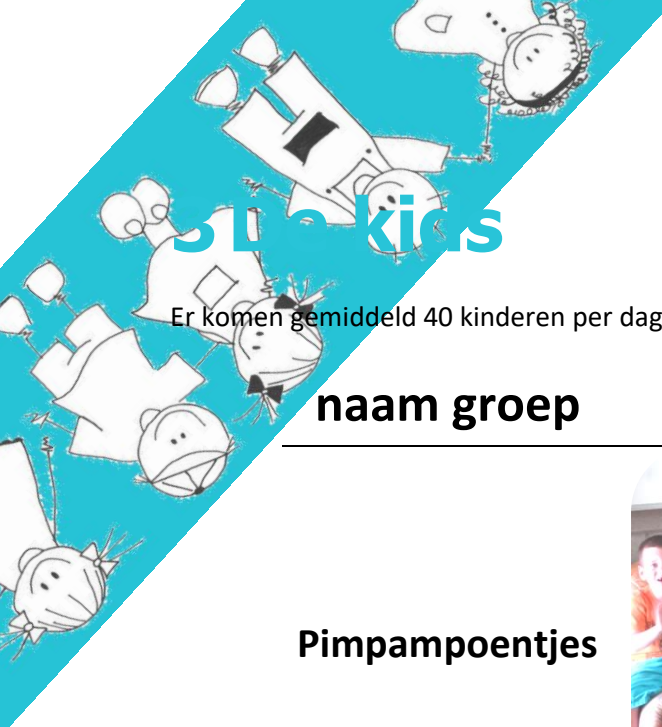
## 2.4 De Kern

De moni's die in de kern van Spelewijs zitten, helpen met de organisatie van de werking. Zij kiezen het zomerthema en de weekthema's, ze bepalen de DUS-dagen, ze zoeken naar oplossingen voor praktische probleempjes, ze bespreken soms de aanpak van bepaalde kinderen, ... . Kortom, zij hebben een grote verantwoordelijkheid in Spelewijs!

Als je met vragen zit over de werking, kun je dus steeds bij hen terecht.

1. Inge Casteleyn
2. Kenny Dieryck
3. Delfien Lahoutte
4. Babette Riem
5. Delphine Verbeke
6. Laure Verbrugghe
7. Jolien Verhaeghe
8. Annelies Vlamynck
9. Ewout Stouffs

**Hoe kun je in de Kern geraken?** Door je te bewijzen op Spelewijs! Sien contacteert de moni's die volgens de huidige Kernleden geschikt zijn om in deze groep te mogen komen.



Er komen gemiddeld 40 kinderen per dag naar Spelewijs. Zoals in ieder speelplein, werken we met niveaugroepen.<sup>1</sup>

**naam groep**

**leeftijd**

**groepskleur**

**Pimpampoentjes**



3 t.e.m. 6

geel

**Koala's**



6 t.e.m. 12

blauw

<sup>1</sup> Deze groepen zijn opgedeeld per leeftijd. Er wordt hier soms wel in geschoven. Zo kan het dat een kind van 10 jaar oud een verstandelijke leeftijd heeft van een kindje van 5 jaar. Dit kind zal dan misschien niet bij de Koala's, maar bij de Pimpampoentjes zitten.

**Grizzly's**



12 t.e.m. 15

rood

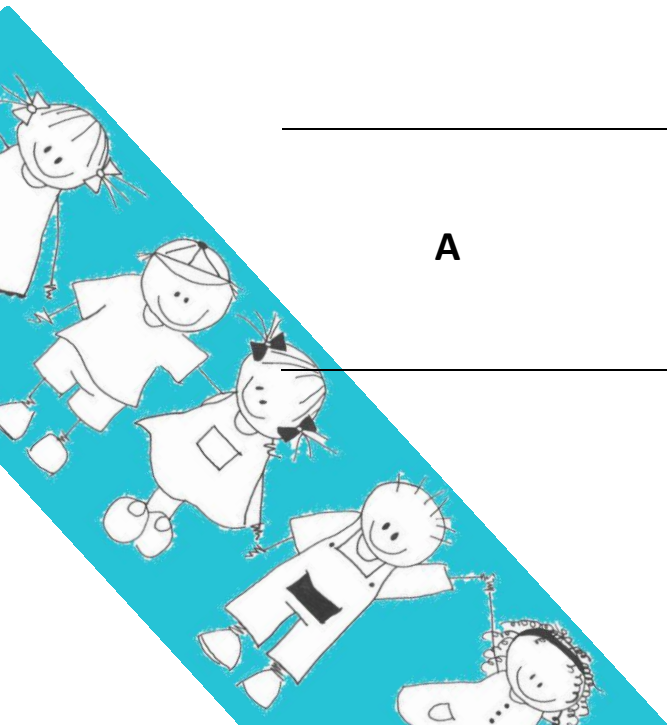
**IB**



IB of individuele begeleiding.  
kinderen met nood aan  
individuele begeleiding

**A**

A of aandacht.  
Kinderen die gemotiveerd  
moeten worden tijdens het  
spel



## 10 → 4 Overzicht activiteiten

Doorheen de zomer zijn er enkele vaste activiteiten en uitstappen gepland. Hieronder vind je daarvan een overzichtje terug.

### 4.1 Activiteiten voor de Kids

Dag?	Datum?	Wat?	Uur?	Groep?
woensdag	12 juli	zwemmen	08:30 – 10:00	P + K + G
donderdag	13 juli	Mergelynckmuseum: opleiding tot Lakei	10:00 – 11:30	K
vrijdag	14 juli	festival Kid Rock	09:00 – 17:00	G
woensdag	19 juli	zwemmen	08:30 – 10:00	P + K + G
donderdag	20 juli	inleefspel YFU	09:00 – 16:00	K
donderdag	20 juli	bezoek Fedasil Poelkapelle	09:00 – 12:00	G
donderdag	20 juli	Spelewijs by night!	avond, tot vrijdagochtend	P + K + G
woensdag	26 juli	zwemmen	08:30 – 10:00	P + K + G
woensdag	2 augustus	zwemmen	08:30 – 10:00	P + K + G
donderdag	3 augustus	Bellewaerde!	09:00 – 16:00	P + K + G
woensdag	9 augustus	zwemmen	08:30 – 10:00	P + K + G
donderdag	10 augustus	Jules Destrooper	09:30 – 11:30	K + G
woensdag	18 augustus	zwemmen	08:30 – 10:00	P + K + G
donderdag	17 augustus	Sporttrack avonturenparcours	09:00 – 12:00	G
vrijdag	18 augustus	boerderij 't Fazantenhof	09:00 – 16:00	P + K

### 4.2 Activiteiten voor de moni's

datum	tijdstip	wat?	en?
zaterdag 1 juli	van 14:00 tot +- 15:00 uur	voorbereidende vergadering week 1	Sta jij de eerste week? Dan ben je hier <b>verplicht</b> op aanwezig!
maandag 3 juli	van 9:00 tot 17:00 uur	inrichten lokalen	<b>Verplicht.</b> Gratis frietjes of broodje voor iedereen.
dinsdag 4 juli	van 9:00 tot 17:00 uur	inrichten lokalen	Indien nodig! Misschien zijn we op maandag al klaar.
donderdag 24 augustus	van 9:00 tot 17:00 uur	opkuis De Klepper	<b>Verplicht.</b> Gratis frietjes of broodje voor iedereen.
vrijdag 25 augustus	van 18:00 tot 00:00 uur	bedankings-BBQ!	Gratis BBQ voor alle vrijwilligers van Spelewijs en de JobiN! Gaat door in biNus (Rijselstraat 98!)

Tussendoor doen we soms een BBQ'tje of een spel in De Klepper, dat wordt wekelijks bekend gemaakt.

**De opzet en opkuis is verplicht voor alle monitoren.**



## 4.3 Voorbereidende vergaderingen



Iedere week doen we een voorbereidende vergadering voor de komende week. Tijdens deze vergadering worden de activiteiten en de IB's onder de moni's verdeeld. Een **z  r belangrijke vergadering** dus!

Op deze vergadering ben je dan ook **verplicht aanwezig**. Ben je afwezig zonder geldige reden? Dan kan het wel eens zijn dat je wat minder leuke taakjes zal doen die week... ;-).

De voorbereidende vergadering start na de evaluatievergadering, dus omstreeks 17.30 uur, en dat tot 18.00   18.30 uur. De vergadering voor week 1 is op een ander tijdstip, zoals je hierboven kunt zien.

voorbereidende vergadering voor week 1	<b>zaterdag 1 juli</b>
voorbereidende vergadering voor week 2	woensdag 5 juli
voorbereidende vergadering voor week 3	woensdag 12 juli
voorbereidende vergadering voor week 4	woensdag 19 juli
voorbereidende vergadering voor week 5	woensdag 26 juli
voorbereidende vergadering voor week 6	woensdag 2 augustus
voorbereidende vergadering voor week 7	woensdag 9 augustus
voorbereidende vergadering voor week 8	woensdag 16 augustus

## Moniweekend

Van vrijdag 29 september t.e.m. zondag 1 oktober gaan we opnieuw op **moniweekend!**

Het weekend kost je  50,00.

In de prijs zitten volgende zaken inbegrepen:

- vervoer
- 2 overnachtingen
- warme maaltijd op vrijdag en zaterdag, broodmaaltijd op zondag
- een superleuke uitstap
- leuk gezelschap
- een onvergetelijk weekend!
- drankjes

Je ontvangt alle nodige info i.v.m. het moniweekend tijdens de zomervakantie.



# 5 Een dag op Spelewijs

## 5.1 In 't kort ...

Tijdens de zomervakantie hebben we een vast dagschema dat we iedere dag getrouw volgen! Structuur is voor veel kinderen op het speelplein heel belangrijk. Daarom wordt op een gewone dag<sup>2</sup> dus nooit afgeweken van dit schema.

7.30 – 8.00 uur:	opvang
8.00 – 9.00 uur:	vrij spel
9.00 – 9.15 uur:	dagopening + toneel
9.15 – 10.00 uur:	crea
10.00 – 10.15 uur:	drankje
10.15 – 12.00 uur:	korte voormiddagactiviteit
12.00 – 14.00 uur:	middagmaal + vrij spel
14.00 – 15.30 uur:	grote namiddagactiviteit
15.40 – 16.00 uur:	vieruurtje
16.00 – 17.00 uur:	vertrek (ev. met het busvervoer) + vrij spel

## 5.2 ... en in 't lang!

Hier vind je een mooi overzichtje van de dag, tot in detail ingevuld.

### 7:30 uur: onthaal

- Onthaalmoni komt toe, opent alle deuren, lichten in zaal aan
- 1e dag = de WV'ers zijn de onthaalmoni's
- Kinderen mogen fietsjes uithalen

### 8:30 uur: de moni's zijn aanwezig

- Alle moni's zijn nu aanwezig. Zij komen binnen via het monilokaal
- De klok in het monilokaal is de Juiste klok! Zet je horloge dus maar gelijk 😊
- Alle taken van de moni's staan op het krijtbord in het monikot. De moni's bekijken dit nog eens  
OPGELET: enkel de WV'ers mogen het bord aanpassen!
- Voor je taken uit (bv. klaarzetten voor crea)

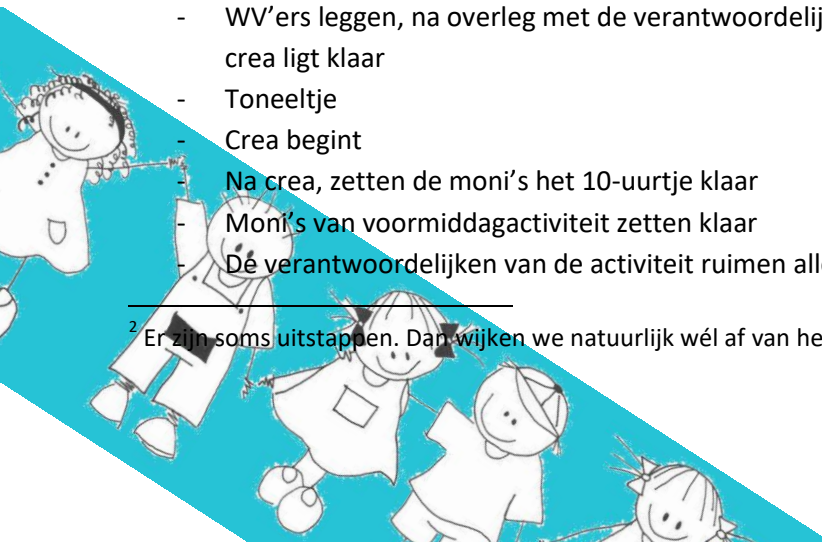
### 8:30 uur: melden bij de WV'er

- De moni's die activiteit geven in de voormiddag (crea en spel) melden zich om 8:30 stipt bij een WV'er om hun spel te overlopen

### 9:00 - 10:00 uur: crea

- WV'ers leggen, na overleg met de verantwoordelijke van de crea, het verzamelied op. Alles voor de crea ligt klaar
- Toneeltje
- Crea begint
- Na crea, zetten de moni's het 10-uurtje klaar
- Moni's van voormiddagactiviteit zetten klaar
- De verantwoordelijken van de activiteit ruimen alles goed op, en leggen het op de juiste plaats terug

<sup>2</sup> Er zijn soms uitstapjes. Dan wijken we natuurlijk wél af van het schema 😊.





**10:00 uur: 10-uurtje**

- Kindjes krijgen drankje: water van de kraan!
- Ze zetten hun lege beker op de plaats die door de moni's van 10-uurtje werden aangewezen (tafel die buiten staat met waterton op)
- De kinderen moeten naar het toilet + pampercontrole + zindelijkheidstraining
- De 10-uur moni's wassen af.
- Indien zon: zonnecrème

**10:15 - 11:30 uur: voormiddagactiviteit:**

- De voormiddagactiviteit duurt tot 11u30
- De verantwoordelijken van de activiteit ruimen alles goed op, en leggen het op de juiste plaats terug

**11:30 uur: vrij spel**

- Vrij spel tot 12 uur

**12:00 uur: middagmaal**

- Eerst naar het toilet + pampercontrole + zindelijkheidstraining
- De WV'ers roepen de namen af van de warm- en boterhameters
- De warmeters mogen eerst binnen (zij eten langst)
- De moni's eten **in 2 shiften**. De shiften worden verdeeld door de Admin.

**12:45 - 14:00 uur: vrij spel**

- De kindjes mogen vrij spel doen
- De zandbakmoni neemt de schoendoos en zandmateriaal naar de zandbak
- We zetten er de bidons van de Colruyt + bekers op de tafel buiten
- De moni's voor de namiddagactiviteit leggen alles klaar
- Indien zon: zonnecrème
- Pampercontrole + zindelijkheidstraining

**13:30 uur: melden bij de WV'er**

- De moni's die spel geven in de namiddag, melden zich om 13:30 uur stipt bij een WV'er om het spel te overlopen

**14:00 uur: spel**

- WV'ers leggen, na overleg met de verantwoordelijke van de crea, het verzamellied op. Alles voor jet spel ligt klaar
- Kindjes drinken verplicht een beker water + gaan naar het toilet.
- Indien zon: zonnecrème
- Namiddagactiviteit duurt, ideaal gezien, tot 15u40
- De verantwoordelijken voor de activiteit ruimen op. Indien ze niet klaargeraken, kan dit nog tussen 16 en 17 uur
- Na spel: meteen pampercontrole!

**15:40 uur: 4-uurtje**

- WV'ers leggen, na overleg met de verantwoordelijke van de crea, het verzamellied op. Het 4-uurtje staat reeds klaar
- De WV'ers zetten de kindjes van de bus apart
- De kinderen krijgen eerst een koek. Kindjes van de bus krijgen dit eerst
- Kinderen krijgen beker: cola en limonade afwisselen per dag. Dus niet meer door elkaar geven
- De moni's van het 4-uurtje wassen af.

- De kinderen moeten naar het toilet + pampiercontrole + zindelijkheidstraining

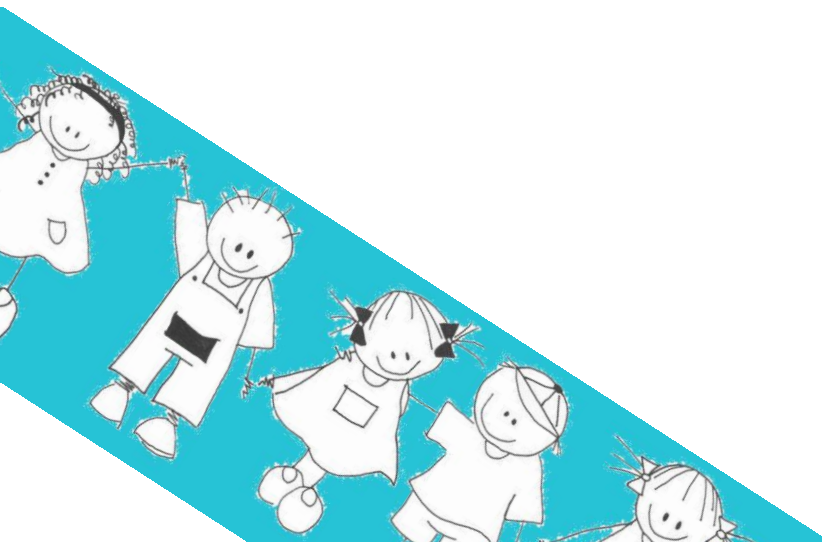
14

#### 16:00 uur: vrij spel tot 17 uur

- Moni's die 's morgens aangewezen werden, beginnen al met de opkuis.
- Onthaalmoni zit aan onthaal. HEW-schriftjes worden uitgedeeld. Vragen van ouders worden beantwoord.

#### 17:00 uur:

- verdere opkuis
- vergadering:
  - o evaluatie
  - o taakjes verdelen
  - o vergadering vrijdag: puntjes overlopen a.d.h.v. de rode bollen. De WV'ers houden opmerkingen van andere moni's doorheen de week bij.
  - o Vrijdag = kuisdag
- Daarna praten we nog wat na, bij een lekker fris drankje! :-D



# 6 Moni zijn bij Spelewijs

Hoe wordt je een super-moni? Wel, met De Gouden Regels van het moni-zijn natuurlijk!

## De gouden Regels van Spelewijs

### Een vervelend kind bestaat niet

Vervelende kinderen bestaan niet! Het kan wel dat een kind vervelend gedrag stelt. Hou er altijd rekening mee dat ieder gedrag een functie heeft, en dat kinderen dus altijd een reden hebben om zich vervelend te gedragen. Wat niet wil zeggen dat je vervelend gedrag zomaar mag laten passeren. Eén manier om hierop te reageren, is met de time-out-stoel.

### De moni die de stoel start = de moni die de stoel beëindigt

Als een kindje op de time-outstoel werd geplaatst door moni A, dan is het niet moni B die het kind zegt dat het er weer af mag! Dit is de taak van moni A, want die moni weet de situatie best en kan bij het beëindigen van de stoel nog eens uitleggen waarom het kind precies op de stoel moest.

### Weekverantwoordelijke = de verantwoordelijke

Soms zal de week- of administratief verantwoordelijke je opdrachten geven. Dit hoort nu eenmaal tot de taak van de verantwoordelijken!

Hou in je achterhoofd dat de verantwoordelijken altijd een reden hebben om taken, opdrachten of opmerkingen te geven. Zij doen dit voor het goed van de werking.

### De Pré van een vzw

Spelewijs maakt deel uit van een Westhoek Vrijetijd Anders, een vzw die vrije tijd organiseert voor personen met een beperking. En de financiële toestand van een vzw, valt over 't algemeen niet mee ;-). **Draag dus zorg voor het materiaal van Spelewijs!** Zo moeten we niet ieder jaar alles opnieuw aankopen.

### Wees kind met de kinderen

Als je je in de plaats van het kind stelt, je in zijn leefwereld inleeft, dan vertrouwt het kind je veel vlugger. Durf zot doen, maar durf ook zorgzaam zijn. Zorg dat het kind de tijd van z'n leven beleeft op Spelewijs, maar wel binnen de grenzen en regels.

## 6.1 Krijg ik een vergoeding?

De **vrijwilligersvergoeding** worden per overschrijving betaald. Dit gebeurt steeds de week nadat je als animator stond. Eventuele **verplaatsingskosten** geef je op vrijdagmorgen door zodat ook deze kosten kunnen worden terugbetaald vanaf 5 km enkele rit, met een maximum van 15 euro. De kilometervergoeding en vrijwilligersvergoeding samen bedragen maximum 30 euro per dag.

Het bedrag van de vergoeding hangt af van je jaren ervaring, en van welk diploma of attest je behaalde. Een attest is:

- Een attest van een opleiding bij bv. VDS, Oranje vzw, Kazou, ...
- Een diploma of opleiding in de sociale sector (jeugd- en gehandicaptenzorg, verzorging, leerkrachtenopleiding, sociaal werk, ortho, ergo, ...)

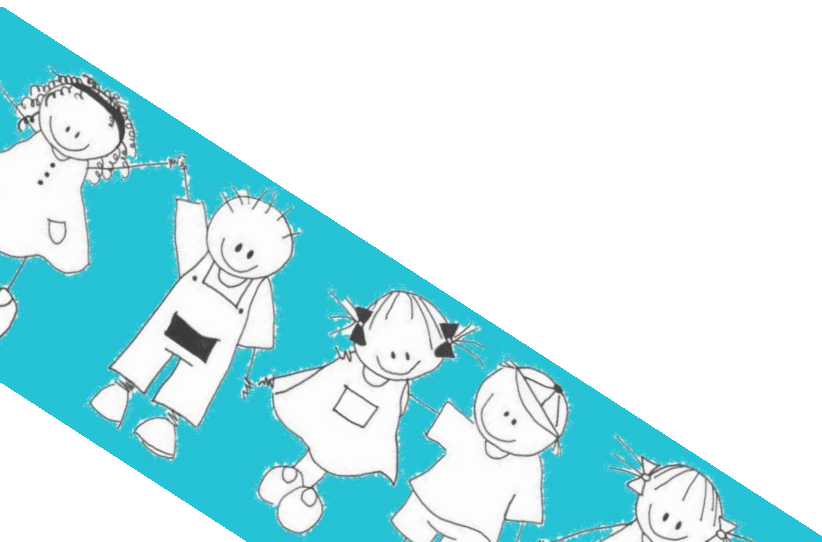
<b>Forfaitaire dagvergoeding</b>	
geen attest	€ 12,00
stage (= 1 <sup>e</sup> jaar)	€ 16,00
tweede jaar als moni met attest	€ 18,00
derde jaar als moni met attest	€ 20,00
vierde jaar als moni met attest	€ 22,00
vijfde jaar als moni met attest	€ 24,00
zesde jaar en meer als moni met attest	€ 26,00
zevende jaar en meer als moni met attest	€ 28,00
<b>week- of administratief verantwoordelijke</b>	<b>€ 30,00</b>

Tijdens het kamp worden maaltijden en overnachting door Spelewijs betaald. Daarom wordt er dus voor het kamp **geen vergoeding** voorzien.

## 6.2 Ik wil een Spelewijs t-shirt!

Zorg dat je steeds gepaste kledij draagt. Tikkertje spelen op hoge hakken is niet aan te raden! ;-)

Is dit je eerste zomer? Dan heb je na een week werking recht op een gratis t-shirt! Je kan ook een trui of een topje aankopen als je dit wil.



## 6.3 Word ik geëvalueerd?

Jip: iedere nieuwe moni op Spelewijs wordt na z'n eerste week geëvalueerd. De WV'ers, de Admin of Sien doen de evaluatie.

Je hebt eens een slechte dag? Dat kan! Je zal nooit worden afgerekend op één zwak momentje of een misverstand. De evaluatie gaat over je algemeen gedrag, over je inzet, je omgang met de kids, over het volgen van de afgesproken regels en taken, ... . De evaluatie is vooral bedoeld voor jouw bestwil: dan zie waar je supergoed in bent, en waar er misschien nog wat werkpuntjes zijn.



## 6.4 Enkele afspraken!

### GSM

Je mag je GSM natuurlijk meenemen. Bij aankomst in De Klepper doe je je GSM in de GSM-bak. De verantwoordelijke zet die veilig in een kast.

### Wees kind met de kinderen!

Durf onnozel doen! Hou tijdens het vrij spel niet enkel toezicht, maar speel samen met de kinderen.

### Activiteitenblad

Gaf jij een spel? Vul dan zeker je activiteitenblad in! Dat kun je op de Google Drive van Spelewijs invullen. Je activiteitenblad zet je op drive tegen 20 uur twee dagen voordien ten laatste. DUS

maandag activiteit? --> zaterdagavond op drive  
 dinsdag activiteit? --> zondagavond op drive  
 woensdag activiteit? --> maandagavond op drive  
 donderdag activiteit? --> dinsdagavond op drive  
 vrijdag activiteit? --> woensdagavond op drive

### Hoe word ik in de monigroep opgenomen?

Je wilt er graag bijhoren? Blijf dan na de werkdag plakken om iets te drinken! Op vrijdag zijn er soms moniactiviteiten. **Neem hier zeker aan deel!** Zo leer je je collega-moni's nóg beter kennen.

### Sigaretten en alcohol?

We raden alcohol en sigaretten sowieso af. Maar voor diegenen die het niet kunnen laten: tijdens je middagpauze kan je een sigaretje roken. Je meldt je **altijd** aan bij de Admin **vóór** je gaat roken. Roken kan enkel in de rookzone. Na de werking, als alle kids naar huis zijn, kan er een pintje worden gedronken. Als je al 16 bent natuurlijk 😊.

Woensdagavond is pintjesavond: dan zijn de drankjes gratis.

### HEEN-EN-WEERSCHRIFT

Elk gezin krijgt een heen-en-weerschrift mee naar huis. Bij eventuele opmerkingen in verband met een kind, gelieve de Admin hiervan op de hoogte te brengen. Bij een epilepsieaanval dit zeker laten vermelden in het schrift of extra dagboekje!





## 6.5 Taakjes

Tijdens de dag kan het zijn dat je een taakje hebt. Die taakjes worden verdeeld tijdens de voorbereidende vergadering, en door de WV'ers. Er hangt iedere dag een takenblad uit in het monikot. Dit zijn de mogelijke taken in Spelewijs.

### Onthaal

Deze taak doe je altijd met z'n twee. Je zit aan het onthaal, en duid op de laptop aan welke kinderen er toekomen. Je neemt de HEW-schriftjes in ontvangst. Je doet eventuele medicatie in het medicatiemandje. Je laat weten aan de WV'ers wanneer alle kinderen gearriveerd zijn.

### Zandbak

De kinderen mogen tijdens het vrij spel in de middag in de zandbak spelen. Jij neemt de schoendoos mee. Dit is een curverbox waar kinderen hun schoenen en sokken in doen. Je houdt toezicht bij de zandbak. Je zorgt dat de kinderen tegen 14 uur zeker hun schoenen weer aanhebben. Dus vóór het verzamellied voor de namiddagactiviteit begint.

### Trampoline en springkasteel

Zie zandbak. Hierbij komt dat er maximum 4 kinderen tegelijk op de trampoline en het springkasteel mogen.

### Pamperverantwoordelijke

Sommige kinderen dragen nog een luier. In het monikot hangt een lijst van die kinderen. Jij controleert de luiers op volgende momenten:

- Na de crea
- Voor het middagmaal
- Voor aanvang van de namiddagactiviteit
- Na het 4-uurtje

De kinderen hebben luiers in hun rugzak mee. Je ververs de luiers indien nodig in het verzorgingslokaal. Je mag hierbij gerust hulp vragen aan andere moni's.

De IB's die een luier dragen, worden door hun IB-moni gecontroleerd.

### Speelgoedverantwoordelijke

Tijdens ieder vrij spel zorg jij dat er spelmateriaal buitenstaat voor de kinderen. Je mag kiezen wat je wil! Gebruik gerust de bolderkar om het speelgoed te verzamelen en buiten te zetten. Na het vrij spel, zorg jij ervoor dat de kinderen al het spelmateriaal terug in de bolderkar verzamelen. Tijdens het vrij spel hoef je dus geen toezicht te houden op het spelmateriaal.

### Snoezelverantwoordelijke

Jij zorgt ervoor dat het snoezellokaal op orde ligt. In het begin van de week versier je het snoezellokaal volgens het weekthema. Tijdens de opkuis 's avonds moet jij dus het snoezellokaal opruimen.

### Bediening middagmaal

Je scheidt op tijdens het middagmaal. Je eet dus sowieso in de 2<sup>e</sup> shift (zie dagindeling in 't lang).

### Afwas

Spreekt voor zich 😊. Je wast af samen met twee kinderen. Na de afwas hang je de handdoeken mooi aan het droogrek. De kinderen die hielpen afwassen, krijgen een snoepje dat ze binnen moeten opeten.

## 10-uurtje

Deze taak doe je altijd met z'n twee. Vraag aan de Admin hoeveel kinderen en moni's er zijn. Je zorgt dat de cola of limo klaar staat tegen 10 uur. De deelt de drankjes uit aan de kids, en wast de bekers af.

## 4-uurtje

Deze taak doe je altijd met z'n twee. Vraag aan de Admin hoeveel kinderen en moni's er zijn. Je zorgt dat de cola of limo en de koek klaar staan tegen 15:45 uur. De deelt eerst de koek uit, daarna het drankje, en wast de bekers af.

## IB

Sommige kinderen krijgen individuele begeleiding. Dit zijn kinderen die moeilijk in groep kunnen meespelen. Deze taak duurt een halve dag: je staat dus IB van de ochtend tot na het middageten, of van na het middageten tot de avond.

Je probeert mee te spelen in groep. Lukt dit niet, dan doe je een aparte activiteit met je IB'tje. Er staan heel wat voorbeelden van IB-activiteiten in de activiteitenmappen in het monikot.

## Aandacht

Jij staat aandacht voor een bepaald kind. Dit kind speelt mee in de groep, samen met de anderen van z'n afdelingsgroep. Jij zorgt dat jouw kindje vol plezier kan deelnemen aan het spel. Soms moet je het spel eenvoudiger uitleggen. Of moet je het kind motiveren om mee te spelen. Desnoods doe je het spel even samen met het kind apart. Motiveer het kind dus om in groep mee te spelen.

# 7 De Klepper

Er zijn 9 lokalen:

- De grote zaal
- Het kapstoklokaal
- Het Pimpampoenlokaal
- Het Grizzlylokaal
- Het verzorgingslokaal
- De snoezelruimte
- Het monikot
- De keuken
- De garage

De kinderen mogen **niet** in de keuken, de garage of het monikot. Ze mogen enkel in de snoezelruimte onder begeleiding van een moni.

Het Grizzlylokaal wordt doorheen de zomer versierd door de Grizzly's. Zij eten hun middagmaal apart in dit lokaal.

Verder heb je nog volgende zones


- De kleine koer
- De grote koer
- Het verhoog
- Het Grizzly-terrein
- Het grasplein
- Het gangske



- De **kleine koer** is voor het klein speelmateriaal.
- Fietsjes mogen enkel op de **grote koer**. Daar staan het springkasteel en de trampoline.
- Voetballen gebeurt op het **verhoog** (daar kunnen de ballen niet op het dak arriveren 😊 )
- Het **Grizzly-terrein** zegt het zelf: dit is enkel voor de Grizzly's. Dit is het stukje grond bij de grote koer waarop het houten speelhuis staat.
- Op het **grasplein** vind je de schommels en de zandbak.
- Het **gangske** doet o.a. dienst als rookzone en – indien het weer het toelaat – vergaderzone. De kinderen mogen hier niet komen.

# 8 De thema's

Dit jaar is er geen algemeen Zomertema. We werken wel met weekthema's. De activiteiten en de toneeltjes worden steeds gelinkt aan het weekthema. Iedere dinsdag komt er een bepaalde sport aan bod. Die wordt hieronder ook vermeld.

<p>week 1: woensdag 5 t.e.m. vrijdag 7 juli          thema: <b>We gaan naar de maan</b>          sport: <b>hoogspringen</b></p>	
<p>week 2: maandag 10 t.e.m. vrijdag 14 juli          thema: <b>Techniek is Sjiek</b>          sport: <b>Yoga</b></p>	
<p>week 3: maandag 17 t.e.m. donderdag 20 juli          thema: <b>Iedereen is van de wereld</b>          sport: <b>Cricket &amp; Highland games</b></p>	
<p>week 4: maandag 24 t.e.m. vrijdag 28 juli          thema: <b>Knoeien en klungelen</b>          sport: <b>Paintball</b></p>	
<p>week 5: maandag 31 juli t.e.m. vrijdag 4 augustus          thema: <b>Fata Morgana</b>          sport: <b>geen sport</b></p>	
<p>week 6: maandag 7 t.e.m. vrijdag 11 augustus          thema: <b>De betoverde snoepfabriek</b>          sport: <b>Acrobatiek</b></p>	
<p>week 7: woensdag 16 t.e.m. vrijdag 18 augustus          thema: <b>Go IV!</b>          sport: <b>Leger</b></p>	
<p>week 8: maandag 21 t.e.m. woensdag 23 augustus          thema: <b>Festivalitis</b>          sport: <b>zwembadfeest</b></p>	



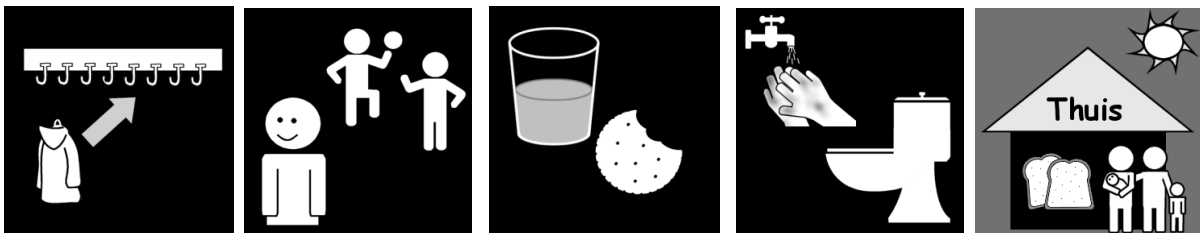
# 9 En nog wat info

## 9.1 Het pictobord

Heel belangrijk voor onze kids: het pictobord!

Dit jaar hebben we een gloednieuw mobiel pictobord. Je kan het in het lokaal zetten waar de kinderen op dat moment zitten.

Op het pictobord staat het overzicht van de dag, met eventuele uitstappen per afdeling apart vermeld. Gebruik dit pictobord zoveel mogelijk, vooral bij kinderen met ASS. Het pictobord brengt structuur in de dag. Structuur zorgt voor zekerheid en rust, en is dus heel belangrijk.



De WV'ers zorgen ervoor dat het pictobord iedere dag klopt. Zie jij een fout? Aarzel dan niet om hem te verbeteren!

## 9.2 Gehoorbescherming

De akoestiek in de grote zaal is zeer slecht. Sommige kinderen kunnen hier moeilijk tegen. Vooral kinderen met ASS hebben hier vaak last van.

Daarom hebben we gehoorbescherming liggen in Spelewijs. Dit zijn enkele geluidswerende koptelefoons. Als een kind hierom vraagt, geef dit dan zeker. Zie je dat het kind hiermee speelt of er geen gebruik van maakt? Zorg dan dat het kind de gehoorbescherming terug op z'n plaats legt.

## 9.3 De time-out stoel

Stelt een kind gedrag dat niet door de beugel kan? Dan moet het even op de time-out stoel. Er staat een zandloper bij deze stoel. Hoe maak je gebruik van deze stoel? Dat vind je terug op bladzijde 30. Je mag zeker ook de term 'denkstoel' gebruiken, zoals in scholen vaak het geval is.

## 9.4 Time-outzone

Sommige kinderen voelen van zichzelf dat ze even rust nodig hebben. Ze voelen een 'furtje' aankomen, zoals we dat zo mooi zeggen. Ieder kind die hier nood aan heeft, krijgt z'n eigen time-outzone. Dat kan eender waar zijn in De Klepper (behalve in zones waar kind niet mag komen natuurlijk). Als een kind zelf aangeeft dat hij nood heeft aan time-out, laat hem dan doen. Spreek af dat het kind terugkomt naar het spel als het hiervoor klaar is. Forceer een kind dus niet om mee te spelen!

# 10 Veelvoorkomende beperkingen in Spelewijs

Hieronder kun je info terugvinden over enkele soorten beperkingen. De uitleg hieronder is zeer algemeen. Het is belangrijk dat je steeds in je achterhoofd houdt dat elk kind z'n eigen mogelijkheden en karaktertrekjes heeft. Je moet een kind steeds los van zijn of haar beperking kunnen zien!

Desalniettemin is het belangrijk om een algemeen beeld over deze beperkingen te hebben. Veel leesplezier dus! ☺

## 10.1 Een verstandelijke beperking

Een persoon met een verstandelijke beperking functioneert op een lager verstandelijk niveau dan zijn werkelijke leeftijd. Ook de ontwikkeling van motorische en sociale vaardigheden kan een achterstand kennen.

Naargelang de ernst van de beperking worden 4 gradaties onderscheiden:

### een licht verstandelijke beperking

- ✗ verstandelijk niveau rond 11 jaar
- ✗ concreet en impulsief denken
- ✗ eenvoudige taal
- ✗ aansporing nodig bij activiteiten
- ✗ zelfredzaamheid stimuleren

### een matig verstandelijke beperking

- ✗ verstandelijk niveau rond 7 jaar
- ✗ beperkte taal
- ✗ nood aan begeleiding bij activiteiten dagelijks leven (ADL)
- ✗ zwart-witdenken
- ✗ nood aan structuur

### een ernstig verstandelijke beperking (zeldzaam op Spelewijs)

- ✗ verstandelijk niveau van een kleuter
- ✗ meer kans op bijkomende lichamelijke afwijkingen
- ✗ stereotiep gedrag, herhalende bewegingen
- ✗ kans op zelfpijniging (bijvoorbeeld in hand bijten)
- ✗ taal is beperkt tot losse klanken en basiswoorden
- ✗ laag denkvermogen
- ✗ veel hulp nodig door lage zelfredzaamheid

### een diep verstandelijke beperking (zeer zeldzaam op Spelewijs)

- ✗ verstandelijk niveau: baby van max. 18 maanden
- ✗ taal: losse klanken, huilen, kreten
- ✗ zelfredzaamheid: aangewezen op volledige verzorging
- ✗ weinig contactmogelijkheden tenzij lichamenlijk

Hieronder worden een aantal vormen van verstandelijke beperking beschreven.





# Het syndroom van Down

Er bestaan zeer grote verschillen in de verstandelijke beperking van personen met het syndroom van Down, van zeer licht tot ernstig. Sommige kinderen kunnen in het reguliere onderwijs terecht, de meesten hebben evenwel een speciale school nodig. Sommigen kunnen op latere leeftijd bijna normaal functioneren in de maatschappij, anderen hebben permanente begeleiding nodig. Echt zelfstandig leven is, op enkele uitzonderingen na, is evenwel uitgesloten. Een goede opvang en begeleiding van jongsaf aan zijn uiterst belangrijk voor de intellectuele, sociale, emotionele en motorische ontwikkeling van het kind.

## Uiterlijke kenmerken:

- ✗ een te grote tong
- ✗ een huidplooi aan de ogen
- ✗ dun en zacht haar
- ✗ een droge, ruwe en rimpelige huid
- ✗ brede, kleine handen met slechts 1 enkele handploo
- ✗ slappe gewrichten
- ✗ een enigszins waggelende gang

## Algemene gezondheid:

Personen met het syndroom van Down hebben vaak een delicate gezondheid. Velen vertonen een hartafwijking.

## Karakter:

Doorgaans zijn personen met het syndroom van Down vriendelijk, speels en gevoelig voor sfeer. Vaak hebben ze een uitgesproken voorliefde voor muziek en dansen. Ze kunnen echter ook heel koppig zijn.

# ASS (of autisme)

ASS staat voor autismespectrumstoornis, beter gekend als Autisme. Het anders zijn van personen met autisme gaat vaak schuil achter een gewoon uiterlijk. Soms hebben ze zelfs verrassende talenten. Maar wie samenleeft met iemand met autisme, merkt al gauw dat autisme fundamenteel ingrijpt in het leven van en met die persoon, hoe subtiel dat autisme ook aanwezig kan zijn. (<http://www.autismevlaanderen.be>)

In Vlaanderen leven ongeveer dertigduizend kinderen, jongeren en volwassenen met autisme. Dit is 1 geboorte op 165. *Meer dan de helft heeft een lichte tot ernstige verstandelijke beperking; de anderen zijn normaal tot hoog begaafd.* Het autisme wordt soms pas duidelijk naarmate je langere tijd met iemand leeft of werkt. Dat is best te begrijpen, want autisme is vaak verscholen achter een gewoon uiterlijk. Waar een verstandelijke beperking mensen minder goed in staat stelt hun autisme te verbergen, slagen begaafde mensen er vaker in hun autistische gedrag te maskeren met hun intelligentie. Ze vermijden situaties waarin hun autisme zou kunnen opvallen of ze zoeken een job waar het autisme hen en hun omgeving niet te veel last bezorgt of een meerwaarde kan betekenen.

### 10.1.1.1.1.1.1 Een spectrum van stoornissen

Autisme heeft vele gezichten. De uiterlijke kenmerken wijzigen naarmate een persoon zich verder ontwikkelt. Afhankelijk van de ernst van de moeilijkheden, intelligentie, uiterlijk gedrag, diagnostische criteria en bijkomende beperkingen krijgen mensen verschillende diagnostische labels zoals autismespectrumstoornis, syndroom van Asperger, PDD-NOS en nog andere aan autisme verwante stoornissen. Al deze labels horen thuis onder het autismespectrum omdat al deze mensen een zelfde *basisprobleem* hebben, met name *een specifieke manier van informatieverwerking die indringende gevolgen heeft voor de vroege ontwikkeling van communicatie, sociaal gedrag en verbeelding.*

## Informatie anders verwerken

Mensen met autisme verwerken informatie op een andere manier dan de gemiddelde mens. Onderzoek wijst uit dat ze, net zoals iedereen, informatie in hun omgeving opvangen, maar dat hun hersenen die op een fundamenteel andere manier verwerken.

Onze hersenen filteren in om het even welke situatie bliksemsnel de meest belangrijke beelden, geluiden, geuren, gevoelens... uit. Daarom zijn wij ons enkel bewust van een uitermate beperkte selectie van het werkelijke aantal zintuiglijke prikkels. Dat helpt ons dingen, gebeurtenissen en relaties tussen mensen met elkaar in verband te brengen, er een betekenis aan te geven en er snel en gepast op te reageren. Door uit de storm aan informatie die op ons afkomt slechts de belangrijkste prikkels te selecteren, scheidt ons brein op elk ogenblik een overzichtelijke werkelijkheid. Dat alles gebeurt zonder nadenken, net zoals we ademen.

Bij mensen met autisme verloopt dat selectieproces anders. Er lijken te veel beelden, geluiden, geuren, gevoelens... door hun hersenfilter te glippen. Of juist te weinig. Of prikkels die op dat moment totaal onbelangrijk zijn. Na het selectieproces blijft bij hen andere informatie over dan bij ons, ook al bevinden we ons in dezelfde situatie. Hun inschatting van dingen, gebeurtenissen en relaties tussen mensen krijgt een andere kleur en betekenis. Omdat ze uit de informatiestroom dikwijls andere prikkels selecteren dan wij, scheidt hun brein voortdurend een andere werkelijkheid dan bij mensen zonder autisme. Begaafde mensen met autisme proberen dat selectieproces bewust te beïnvloeden. Na veel hersenrekenwerk slagen ze er soms in de werkelijkheid te benaderen. Dat kost hen echter heel veel tijd en energie en dat drukt een stempel op hun leven.

#### basiskennmerken te herkennen bij de meeste vormen van autisme

- ✗ Een beperkt verbeeldingsvermogen en een gebrek aan soepelheid  
Voor autisten lijkt de wereld een grote chaos waarin ze moeilijk inzicht kunnen verwerven. Ze proberen een houvast te vinden in een steeds weerkerende regelmaat, in het herhalen van *routines*. Een voorspelbare omgeving biedt hun veiligheid en geborgenheid. Er is dus vaak weerstand wanneer vaste patronen doorbroken worden.
- ✗ Een ongewoon sociaal contact  
Autisme is een beperking waarbij de persoon, in meer of mindere mate, sterk *in zichzelf gekeerd* is. Ze hebben veel moeite om contacten te leggen en emotionele relaties aan te gaan.
- ✗ Een ongewone communicatie  
Autisten vatten de betekenis van de taal niet. Ze papegaaien woorden en zinnen zonder de betekenis te vatten. Vandaar dat de omgeving van een autist vaak met herkenbare *pictogrammen* zal werken om de structuur van de dag te 'voorspellen'. *Straffen en belonen* ligt *moeilijk* aangezien personen met autisme doorgaans de betekenis van de boodschap niet kunnen begrijpen. Het taalprobleem brengt ook de onmogelijkheid met zich mee om zich duidelijk uit te drukken, met eventuele *driftbuien* als gevolg.

#### Tips voor de omgang met personen met autisme:

- ✗ Geef korte, zakelijke boodschappen
- ✗ Geef voldoende structuur via een pictogrammenbord of concrete voorwerpen
- ✗ Geef concrete opdrachten
- ✗ Geef een selectief aanbod



# Epilepsie

Epilepsie wordt ook wel "vallende ziekte" genoemd. Het is een verzamelnaam van stoornissen die gepaard gaan met in aanvallen optredende verschijnselen. Ongeveer 1 op de 150 mensen in België lijdt aan epilepsie.

Bij epilepsie is er sprake van een verstoring van de elektrische activiteit in de hersenen, waarbij een soort "kortsluiting" met ongecontroleerde uitbreiding van elektrische activiteit op kan treden. De storing kan beperkt blijven tot een bepaald gebied of zich door de gehele hersenen uitbreiden.

Er worden verschillende vormen van epilepsie onderscheiden. In tegenstelling tot wat de meesten geloven, is de aanval waarbij de persoon op de grond valt en schokkende bewegingen maakt, de meest zeldzame vorm van epilepsie.

× Tonisch-clonische epilepsie of "grand mal" epilepsie

Deze vorm wordt gekenmerkt door aanvalsgewijs optredende stuipen of schokkende bewegingen van armen en benen, die gepaard gaan met bewusteloosheid. Dit is de "klassieke" en meest bekende (zichtbare) vorm van epilepsie. De aanval wordt vaak vooraf gegaan door een schreeuw, die het gevolg is van het tijdens de stuip samentrekken van de buikspieren (tonisch), en er kunnen tongbeet en verlies van urine bij optreden.

× Absences of "petit mal" epilepsie

Deze vorm omvat aanvallen van "afwezigheid", waarbij de persoon gaat staren en het contact met de omgeving verliest, zonder daarbij bewusteloos te raken en te vallen.

× Focale epilepsie

Bij deze vorm is er sprake van een heel plaatselijke ontlading in de hersenen, in een focus of haard, met daarbij verschijnselen die horen bij het desbetreffende hersendeel. Dit kunnen trekkingen van een arm of een been zijn. De aanval kan daarna weer overgaan, maar kan zich ook uitbreiden tot een grote aanval.

× Psychomotore epilepsie

Deze vorm kan zich uiten in de vorm van plotseling optredende episoden met psychische stoornissen (bijvoorbeeld schemertoestanden waarbij de persoon kan gaan dwalen of zwerven, zonder zich daar achteraf iets van te kunnen herinneren) en/of bewegingsautomatismen (waarbij bijvoorbeeld stereotype bewegingen zoals friemelen met de handen, smakkende mondbewegingen, enz. worden gemaakt).

Door de neurologen worden daarnaast nog wel andere vormen van epilepsie onderscheiden, soms met hele specifieke kenmerken op het EEG.

## Wat te doen ingeval van ...

### ... een tonisch-clonische aanval of een focale aanval? (zeldzaam!)

- × Blijf kalm en blijf bij de betrokkene
- × Leg hem/haar op de rug en observeer wat er gebeurt.
- × Neem de tijd op.
- × Maak de omgeving van de patiënt vrij zodat hij/zij zich niet kan verwonden.
- × Bescherm het hoofd met iets zachts of je handen.
- × Verplaats de persoon enkel indien nodig naar een veiliger plek.
- × Maak knellende kledij los, verwijder een bril en eventueel een los gebit
- × Stop niets in de mond of tussen de tanden.
- × Draai betrokkene als hij/zij verslapt op de zij.

- ✗ Draai het hoofd iets naar achteren en maak eventueel mond schoon.
- ✗ Stel betrokkene gerust als hij/zij bijkomt.
- ✗ Geef enkel medicatie volgens afspraak!
- ✗ Waarschuw na 5 minuten de huisdokter indien normale duur van aanval van betrokkene niet gekend is.

#### ... een absence?

- ✗ Blijf kalm en observeer wat er gebeurt.
- ✗ Stel betrokkene gerust na de aanval. (let wel: soms is de persoon in kwestie zich niet eens bewust van het feit dat hij/zij net een aanval had)

#### ... een psychomotore aanval?

in geval van automatismen

- ✗ Blijf kalm en observeer wat er gebeurt.
- ✗ Leid de persoon rustig weg uit gevaarlijke situaties.
- ✗ Stel de persoon gerust na de aanval.

#### **Factoren die het optreden van aanvallen kunnen beïnvloeden:**

- ✗ Slaaptekort en uitputting
- ✗ Koorts
- ✗ Lichtflitsprikkeling
- ✗ Hyperventilatie
- ✗ Menstruatie
- ✗ Medicatieontrouw
- ✗ Spanning

## **Kinderen met moeilijk gedrag**

Bij kinderen met een verstandelijke beperking merken we vrij regelmatig moeilijk of sociaal onaanvaardbaar gedrag op. Het valt op dat gewone vermaningen weinig effect hebben of zelfs het niet te tolereren gedrag net versterken.

#### **Enkele voorbeelden:**

- ✗ wegloupedrag
- ✗ vlug agressief worden en daarbij zowel fysiek als verbaal geweld plegen
- ✗ niet willen meespelen, eten of slapen en daarbij voorwaarden stellen tov de begeleiders
- ✗ geen reactie vertonen na vriendelijke, eisende, boze of dwingende vragen

De begeleiding van kinderen met dergelijk gedrag vraagt heel wat energie en een consequent en eenparig optreden van de volledige moniploeg. Het kind vindt vlug de zwakke schakel onder de begeleiders en zal vaak zijn gamma aan onaanvaardbaar gedrag bovenhalen indien deze zwakke schakel aanwezig is in de groep.

Het is belangrijk om regels en afspraken heel duidelijk te maken! Dit zorgt voor rust en structuur bij het kind. Meer info hierover vind je bij punt 9.

## **10.2 Een fysieke of een motorische beperking**

Een fysieke beperking kan aangeboren zijn of verworven worden (niet-aangeboren hersenletsel). Een dergelijke beperking is doorgaans duidelijker waarneembaar dan een verstandelijke beperking. Een fysieke beperking omvat zeker niet automatisch een verstandelijke beperking, maar kan wel in combinatie met een verstandelijke beperking voorkomen tengevolge van een neurologische probleem.

Kinderen met een fysieke beperking zijn in de minderheid in Spelewijs.



Hieronder worden een aantal vormen van fysieke beperkingen beschreven:

- ✘ **Een beperking aan de bovenste ledematen**  
De persoon is beperkt in het gebruiken van zijn/haar armen.
- ✘ **Een beperking aan de onderste ledematen**  
De persoon is beperkt in het gebruiken van zijn/haar benen.
- ✘ **Andere motorische beperkingen**
  - Een rugletsel
  - Een beperking van uithoudingsvermogen
  - Een beperking van de spraakmotoriek
  - Spierspasmen met vergroeiing van de ledematen tot gevolg
  - De ziekte van Leigh, die gekenmerkt wordt door volgende symptomen: eerder verworven motorische vaardigheden gaan verloren, verlies van eetlust, prikkelbaarheid en/of epileptische aanvallen. Naarmate de ziekte evolueert, kunnen ook de volgende symptomen voorkomen: algemene zwakte; een gebrek aan spierspanning en perioden met lactacidemie (= melkzuur in het bloed), opstapeling van melkzuur in het brein en problemen met het hart..

## 10.3 Een sensorïële beperking

### Een auditieve beperking

De persoon heeft problemen met het gehoor.

### Een visuele beperking

De persoon heeft problemen met het zicht.

## 10.4 Een psychische beperking

### ADHD

ADHD of Attention Deficit/Hyperactivity Disorder (Aandachtsstoornis met Hyperactiviteit) is een gedragsstoornis die wordt gekenmerkt door concentratietekort, impulsiviteit en/of hyperactiviteit.

Nu zijn dit alle drie normale en veel voorkomende verschijnselen, maar bij ADHD zijn ze erg hardnekkig en zo sterk dat de ontwikkeling erdoor bedreigd wordt. Je moet spreken van een beperking in plaats van een overmaat aan speelsheid.

Er bestaan 3 types ADHD:

#### Type 1: ADD

Deze vorm wordt gekenmerkt door aandachtsproblemen, zonder hyperactiviteit en impulsiviteit. ADD wordt niet snel herkend bij kinderen. Zij vertonen immers veel minder storend gedrag dan de kinderen met de andere twee vormen van ADHD. De kinderen met ADD vallen op door dromerig, apatisch gedrag en het feit dat ze meer dan gemiddeld moeite hebben om met een taak te beginnen en hun aandacht erbij te houden. Ze vergeten ook gemakkelijk en hebben moeite om zich goed te organiseren. Kinderen met ADD presteren onder hun niveau. Dat roept problemen op bij het leren en het heeft een negatieve invloed op de ontwikkeling van hun zelfvertrouwen.

#### Type 2:

Deze vorm wordt gekenmerkt door impulsiviteit en hyperactiviteit, zonder aandachtsproblemen. Over dit subtype is nog weinig bekend. Het wordt vooral gezien bij kinderen beneden de 7 jaar en zou een voorloper van het gecombineerde type 3 kunnen zijn.

### Type 3:

Deze vorm kent de combinatie van aandachtsproblemen, impulsiviteit en hyperactiviteit. Spreken we over 'ADHD', dan bedoelen we meestal dit type. Dit type komt het meest voor.

Onoplettendheid, druk en impulsief gedrag komen bij de meeste kinderen wel eens voor, vooral bij vermoeidheid, verjaardagen, spannende gebeurtenissen enzovoort. Maar niet elk druk kind heeft ADHD.

Er is slechts sprake van ADHD als *psychiatrisch* syndroom wanneer:

- de gedragingen zich in ernstige mate voordoen.
- de gedragingen afwijken van de normen die gelden voor leeftijd en geslacht.
- de gedragingen een herkenbaar en hardnekkig patroon vormen.
- dat patroon van gedragingen al op jonge leeftijd is begonnen, vóór 7 jaar.
- dat patroon in meerdere situaties zoals thuis en op school aanwezig is.
- het kind door de gedragingen in zijn/haar ontwikkeling of functioneren wordt belemmerd.

Mogelijke symptomen van ADHD zijn:

- concentratiezwakte
- een verhoogde afleidbaarheid
- stoornissen in de figuur-achtergrondrelatie
- stoornissen in het slaapritme
- verhoogde emotionele labiliteit
- inprentingsstoornissen
- stoornissen in hun relatie tot de omgeving
- specifieke leerstoornissen
- motorische onhandigheid

# 11 Hoe omgaan met kinderen?

## 11.1 Straffen en belonen

De omgang met kinderen mét beperking is doorgaans heel gelijklopend als de omgang met kinderen zónder beperking. Wanneer een kind met beperking echter moeilijk of ongewenst gedrag vertoont, moet men extra opletten dat men stapsgewijs en uiterst consequent te werk gaat.

Vooraleer men in geval van ongewenst gedrag overgaat tot straf, moet men nagaan welke de grenzen zijn van zowel het kind als de monitoren omtrent ongewenst gedrag. Hierover dient dus overleg gepleegd te worden onderling. Dit gebeurt meestal tijdens de avondevaluaties.

In geval van ongewenst gedrag, kan men **op 3 manieren** reageren:

1. Geef een negatieve prikkel door middel van iets positiefs weg te nemen.  
Vb. Het kind mag niet meer op de go-carts na ongewenst gedrag tijdens het vrij spel.
2. Negeer het kind en laat het gedrag uitdoven.  
Vb. Het kind vraagt aandacht via ongewenst gedrag aan tafel. Negeer het gedrag door



extra aandacht te geven aan de andere kinderen aan tafel en wellicht zal het ongewenst gedrag van dat ene kind uitdoven om opnieuw van jouw aandacht te kunnen genieten.

3. Leer nieuw gedrag aan door middel van een beloning.

Als een kind helpt met het dekken van de tafel, wordt het beloond met 'Je hebt goed geholpen met het dekken van de tafel!'

Beloningssystemen zijn essentieel in de omgang met kinderen. Gedrag zal in frequentie toenemen als het gevolgd wordt door een prettige gebeurtenis voor het kind. Beloners kunnen materieel zijn, zoals bijvoorbeeld een snoepje of een bal om mee te spelen. Ze kunnen ook sociaal zijn zoals een knuffel of een luidkeelse 'bravo'. Laat me stellen dat in Spelewijs geopteerd wordt voor sociale beloners.

Straf is een techniek, een middel om gedrag bij te werken. Het kan nooit een wraakactie of een machtsstrijd zijn.

## Moet je toch overgaan tot straffen?

### Een aantal voorwaarden:

- ✗ Speel kort op de bal, de straf moet namelijk onmiddellijk na de feiten gebeuren.
- ✗ Een straf moet betrekking hebben op het gedrag van een kind en niet op het kind zelf, wat ook duidelijk moet blijken uit het taalgebruik.
- ✗ Reageer krachtig, duidelijk en consequent voor alle kinderen.
- ✗ De straf moet redelijk zijn t.o.v. van het ongewenste gedrag van het kind.
- ✗ De straf moet op een gepaste intonatie gezegd worden: blijf kalm en roep nooit!
- ✗ In geval van agressief ongewenst gedrag, haal het kind uit de groep, laat het kalmeren en laat in een gesprekje achteraf duidelijk blijken dat dergelijk gedrag niet kan.
- ✗ Een straf wordt uitgesproken en beëindigd door één en dezelfde monitor.
- ✗ Na de straf moet de situatie vergeten worden en een alternatief aangeboden worden zoals bijvoorbeeld opnieuw laten meedoen met de activiteit of opnieuw in de zandbak laten spelen.
- ✗ Durf raad te vragen aan andere monitoren en bespreek de situatie in de avondevaluatie.

### Situatiehantering en structurering om straffen te voorkomen

Het is belangrijk om bepaalde situaties vooraf zo te plannen dat ongewenst gedrag niet gestimuleerd kan worden. Hieronder volgen een aantal voorbeelden.

- ✗ de tafelsituatie:
  - Zet niet te veel op de tafels.
  - Zet de drukste kinderen op de juiste plaats.
  - Werk eventueel met vaste plaatsen om te zitten.
  - Zet geen muziek op.
  - Laat de kinderen fluisteren of stil praten.
  - Ga in kleine groepjes aan tafel.
  - Gebruik een vaste structuur om van tafel te gaan.
- ✗ de spelsituatie
  - Laat de kinderen zitten tijdens je speluitleg.
  - Leg het spel eenvoudig uit aan de hand van concrete voorwerpen.
  - Zorg voor structuur in je spel
  - (Werk bv bij estafettes met een wachtbankje, 3 x gooien = werken met 3 ballen, ...)

### Tips bij het geven van een straf:



- ✓ Gebruik duidelijke en korte boodschappen.
- ✓ Zorg voor oogcontact met het kind.
- ✓ Zeg de naam van het kind opdat het kind zou weten dat de boodschap voor hem/haar bedoeld is.
- ✓ Ga na of de boodschap is aangekomen.
- ✓ Zorg voor de juiste intonatie = **blijf kalm en roep nooit!**

## Een aantal concrete technieken om te straffen

### Negeren = Time-out = TAVA = Totale Afzondering Van Aandacht

Bij een time-out wordt het kind uit de groep verwijderd.

#### Spelregels:

- ✗ Laat je niet kwaad maken.
- ✗ Geef slechts één enkele waarschuwing voor je het kind apart zet. Negeer het daarna.
- ✗ Maak er geen spektakel van.
- ✗ Als het kind weigert, mag je zeggen dat er telkens één minuut bijkomt tot maximaal 5 minuten.
- ✗ Vijf minuten is zeker voldoende.
- ✗ Plaats het kind in een oninteressante ruimte zoals bijvoorbeeld de gang of tegen de muur.
- ✗ Plaats het kind op een veilige plaats, let op voor weglopers.
- ✗ Wees niet schrikbaar.
- ✗ Maak duidelijk dat het kind gestraft wordt omwille van het gedrag.
- ✗ Wanneer het kind heftig reageert op de time-out, laat het uitrazen en haal het zeker niet terug voordat het bekoeld is.
- ✗ Wordt het ongewenst gedrag herhaald na een eerste time-out, zonder dan terug af.

#### Opmerking:

**Gebruik deze techniek nooit bij kinderen met autisme (ze kunnen hierdoor angstig worden).**

### Overcorrectie

Laat het kind zijn/haar gedrag in extreme vorm weer goedmaken.

Vb. bij spuwen: de tafel extra veel laten boenen.

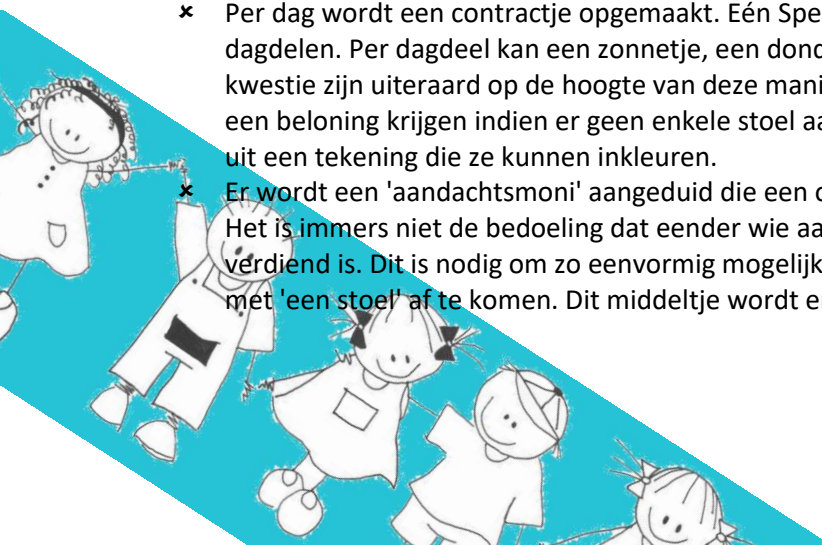
### Werken met een contractje

#### Voor wie?

- ✗ Voor kinderen waarbij 'berispen' of 'eventjes niet laten deelnemen aan de activiteit', enz... weinig of geen effect hebben.

#### Hoe wordt er gewerkt?

- ✗ Per dag wordt een contractje opgemaakt. Eén Spelewijsdag wordt opgedeeld in verschillende dagdelen. Per dagdeel kan een zonnetje, een donderwolk of een stoel verdiend worden. De kinderen in kwestie zijn uiteraard op de hoogte van deze manier van werken. Op het einde van de dag kunnen ze een beloning krijgen indien er geen enkele stoel aangeduid staat. Deze beloning bestaat bijvoorbeeld uit een tekening die ze kunnen inkleuren.
- ✗ Er wordt een 'aandachtsmoni' aangeduid die een oogje in het zeil houdt om dit contract in te vullen. Het is immers niet de bedoeling dat eender wie aanduidt of er nu een zon, een wolk of een stoel verdiend is. Dit is nodig om zo eenvormig mogelijk te werken. Het is ook niet de bedoeling om direct met 'een stoel' af te komen. Dit middelje wordt enkel gebruikt na meerdere berispingen.



- ✗ Dit leunt aan bij de time-out of TAVA- methode.
- ✗ Wanneer meerdere berispingen geen effect hebben, kan een kind terug tot zichzelf komen door een tijdje op een stoel te zitten.
- ✗ De tijd wordt vooraf duidelijk afgesproken met het kind en wordt aangeduid op een uurwerk zodat het kind in kwestie kan volgen wanneer 'de straf' voorbij is. Wanneer de tijd verstreken is, vraagt het kind of het opnieuw mag spelen. We gebruiken hiervoor de zandloper die aan de Stoel bevestigd is.

# 12 EHBO op het speelplein

**Hoofregel: Was vóór en na de verzorging van een wonde je handen!**

## Schaafwonde

- ✗ pijn, puntvormige bloedingen, vaak sterk vervuild
- ✗ de wonde reinigen onder stromend water met washandje.
- ✗ de wonde ontsmetten en deppen met ontsmettingsmiddel en afdekken
- ✗ gebruik liefst geen zuurstofwater: schaafwonde is meestal immers ook soort brandwonde

## Snijwonde

- ✗ reinigen met water of zuurstofwater
- ✗ de wonde ontsmetten met ontsmettingsmiddel
- ✗ pleister of steriel drukkend verband op de wonde aanbrengen
- ✗ snijwonde in het gezicht: Raadpleeg de Admin om eventueel naar een dokter te gaan!

## Kneuzingen

- ✗ meestal een flinke zwelling
- ✗ Druk enkele minuten met ijsblokjes of koud water op de pijnlijke plek. De koude remt de doorbloeding af en stelt de onderhuidse bloeding vlugger.

## Blaren

- ✗ gesloten blaren zo lang mogelijk gesloten houden
- ✗ blaar die open is: omgeving rond de blaar ontsmetten, loshangende velletjes losknippen, ontsmetten en drukkend verband aandoen

## Brandwonden

- ✗ eerst water, de rest komt later
- ✗ 15 à 20 minuten onder **lauw** stromend water met een zachte straal over de wonde laten vloeien. GEEN ijs aanbrengen!!! Geen koud water gebruiken!!! Het kind kan hierdoor in shock gaan.
- ✗ Zet het kind eventueel onder de douche met kleren.
- ✗ kleren niet afdoen! Je zou de huid kunnen aftrekken!
- ✗ steeds de dokter raadplegen bij ernstige brandwonden
- ✗ vaccinatie voor de klem navragen bij ernstige brandwonden

## Neusbloeding

- ✗ rechtop zittend en het hoofd lichtjes voorover houden
- ✗ neus dichtknijpen (ongeveer 10 minuten) met beide wijsvingers net onder de neusbeenderen
- ✗ de jongere mag de neus niet 'optrekken'
- ✗ niet snuiten gedurende ongeveer 1 uur

## Flauwvallen

- × indien het kind het voelt opkomen, laat hem op de grond liggen
- × benen hoger dan de rest van het lichaam
- × koude kompressen op voorhoofd en in de nek
- × zet eventueel het raam open
- × spannende kleren losmaken
- × geleidelijk recht laten zitten

### Luizen

- × contacteer de Admin
- × best te controleren door het haar beetje bij beetje uit te kammen waarbij het kind een wit laken op de schouders heeft. De neten en de luizen vallen uit het haar op de schouders en zijn zo gemakkelijk te herkennen.
- × luizenkam gebruiken en speciale luizenshampoo
- × ouders verwittigen: beddengoed, slaapkleed, jassen en hoofddeksels laten wassen

### Teken

- × steeds verwijderen met kop! Doe dit door tekening met lichte draaibeweging
- × na verwijdering teek vernietigen door te vermorzelen of te verbranden
- × ontsmetten met alcohol
- × datum van beet bijhouden om eventuele ernstige gevolgen te kunnen vermijden.

### Ernstige bloeding

- × rechtstreekse druk op de wonde tenzij bij glas in de wonde of bij het vermoeden van een breuk
- × ledemaat hoger plaatsen
- × jongere laten liggen
- × drukkend verband aanbrengen
- × raadpleeg de Admin om eventueel een dokter te verwittigen

### Hersenschudding

- × bewustzijnsverlies gedurende enkele seconden of minuten, daarna komt het slachtoffer meestal weer bij.
- × kortstondig geheugenverlies, hoofdpijn en duizeligheid, misselijkheid of braakneigingen, last van licht en/of geluid, rusteloosheid en sufheid
- × raadpleeg de Admin om eventueel een dokter te verwittigen

## Een medisch noodgeval: wat te doen?

Het is nog nooit gebeurd op het speelplein, maar toch: Wat als een kind ernstig gewond is? Volg onderstaand stappenplan:

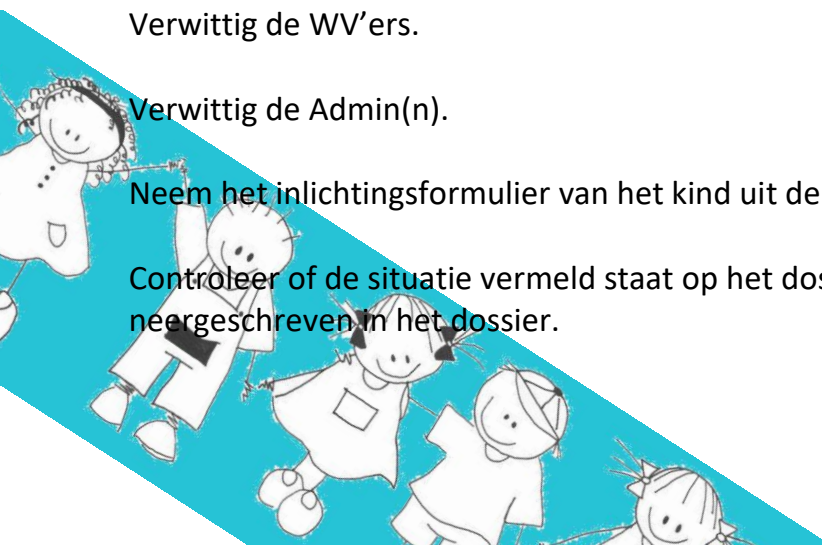
Breng het kind in een veilige positie en maak de omgeving rond het kind veilig.

Verwittig de WV'ers.

Verwittig de Admin(n).

Neem het inlichtingsformulier van het kind uit de formulierenmap.

Controleer of de situatie vermeld staat op het dossier. Zo ja, handel naar de instructies neergeschreven in het dossier.



Is er nood aan een dokter? Bel dan de huisarts van het kind en handel naar zijn advies.

Bij afwezigheid van de huisarts of ingeval van een uiterst ernstige situatie, contacteer eerst en rij dan naar spoed of bel een ambulance op het nummer 100. Neem het inlichtingsformulier van het kind en de verzekeringspapieren mee.

Verwittig de ouders van het kind: vertel hen voorzichtig wat er gebeurd is, wat er zal gebeuren en waar ze heen moeten om hun kind bij te staan.

#### Tips:

- Laat de monitoren die vanaf het begin bij de situatie betrokken waren, uitleg geven aan dokters en ouders. Enkel zij kunnen de correcte en volledige informatie geven zoals gewenst.
- Bij twijfel, bel een dokter om uitsluitsel te krijgen.
- Het **antigifcentrum** kan gecontacteerd worden op het nummer **070/245.245**

## 13 Individuele begeleiding en verzorging

Een aantal kinderen hebben door de aard van hun beperking nood aan individuele begeleiding en/of verzorging. Hieronder volgen een aantal tips.

#### **Individuele begeleiding**

- ✘ Bepaalde kinderen kunnen samen met hun individuele begeleider meespelen met hun leeftijdsgroep. Andere kinderen hebben nood aan een individueel programma. Dit is niet alleen afhankelijk van het kind zelf, maar ook van de activiteit.
- ✘ Stimuleer het kind zo veel mogelijk met verschillende soorten prikkels. Let wel, prikkel per prikkel.
- ✘ Volg steeds het tempo van het kind.
- ✘ Praat met het kind, maak contact met het kind ook al komt er weinig of geen reactie. Het kind kan hiervan genieten zonder het wel of niet duidelijk te kunnen maken.
- ✘ Probeer zo veel mogelijk materiaal vooraf klaar te zetten, zodat je het kind nooit alleen hoeft te laten. Mocht dit toch nog nodig zijn, spreek een andere monitor aan om heel even je taak over te nemen.
- ✘ **Wandelen is geen dagelijkse activiteit.**

#### **Verzorging**

- ✘ De verzorging van een kind kan verschillende zaken omvatten: eten geven, medicatie toedienen, pamber verversen, enz...
- ✘ Zet alle materiaal voor de verzorging vooraf klaar.
- ✘ Maak de verzorging zo aangenaam mogelijk door je tijd te nemen en met het kind te praten.
- ✘ Vertel het kind altijd wat je doet of zal doen. Zo voorkom je schrikreacties en onaangename situaties voor het kind.

- ✗ Ga tijdens een eetsituatie steeds op gelijke hoogte met het kind zitten of staan.
- ✗ Vraag bij het verpamperen hulp aan 1 of 2 andere monitoren om de verzorging voor jezelf fysiek te verlichten. Praat in een dergelijke situatie niet onderling, maar wel met het kind op een respectvolle manier.
- ✗ Neem nooit meer dan 1 taak per moment op je en werk die zorgvuldig af.

## 14 Inlichtingsformulieren

Van elk kind in Spelewijs is er een inlichtingsformulier. In dit formulier kun je alle nodige info over het kind terugvinden: leeftijd, type beperking, karakter, hoe reageren, waar op letten, allergie, medicatie, draagt het kind een pamber, ... .

Deze formulieren zijn enorm belangrijk! Je kan de formulieren steeds inkijken voor en na de werking. Vooral als je IB staat, is het belangrijk dat je het formulier van je kind goed doorneemt!

Broers en zussen die geen beperking hebben, komen ook naar Spelewijs. Zij hebben een ander formulier, nl dat voor **brussen**. Dit formulier is minder uitgebreid.

Je kan de map met inlichtingsformulieren steeds terugvinden bij de Admin in het monikot.

**De formulieren zijn een heel belangrijke tool in Spelewijs: gebruik ze dus zeker!**

## 15 Activiteiten op het speelplein

### 15.1 Motiveren van kinderen

In de omgang met kinderen op het speelplein, blijkt motivatie hét sleutelwoord te zijn. Om een activiteit tot een goed einde te kunnen brengen, is niet alleen een spel met een duidelijk speluitleg nodig, maar ook een grote portie motivatie en overtuigingskracht van de monitoren naar de kinderen toe. Vooral kinderen die zich moeilijk kunnen bezig houden en veel afwisseling nodig hebben in hun spel, verdienen onze speciale aandacht om te motiveren.

#### Hoe kinderen motiveren?

- ✗ **Intrinsieke motivatie of motivatie vanuit jezelf:**  
Tracht het kind zodanig te motiveren dat hij/zij uit zichzelf wil meedoen en niet om dwingende maatregelen, zoals het wegvallen van een vieruurtje bijvoorbeeld. Om kinderen op een dergelijke manier te kunnen motiveren, is het van belang dat je als monitor zelf enthousiast en overtuigd meespeelt met de kinderen!
- ✗ **Positieve bekrachtiging:**  
Wanneer een hardnekkige dwarsligger op bepaalde momenten wel meespeelt, kun je dit positief gaan bekrachtigen door hem/haar hiervoor een complimentje te geven. Wanneer het stoken optreedt, negeer het kind dan. Het storend gedrag zal op den duur achterwege blijven omdat nagenoeg elk kind geniet van aandacht en complimentjes. Vermijd om telkens opnieuw te straffen.
- ✗ **Humor:**  
Tracht het kind met behulp van grapjes in een goed humeur te krijgen en te motiveren voor het spel. Deze techniek is niet gemakkelijk te hanteren.
- ✗ **Individuele benadering:**



Probeer het kind dat tegenwerkt individueel te benaderen en eventueel op zijn/haar verantwoordelijkheid te wijzen. Deze techniek wordt eerder toegepast bij oudere kinderen.

✘ Luisteren en navragen:

Praat met het kind en tracht te achterhalen waarom het kind negatief gedrag stelt. Dit kan heel wat duidelijkheid geven, zowel bij de kinderen als bij de monitoren.

Het is niet altijd mogelijk om dwarsliggers te motiveren om toch mee te spelen of mee te werken. Door deze kinderen te motiveren kan het ongewenst gedrag op zijn minst afgezwakt worden. Door bepaalde interventies zal een kind bijvoorbeeld minder vervelend doen dan wanneer helemaal niets wordt ondernomen. Het gewenste resultaat (= meespelen) wordt dan weliswaar niet bereikt, maar het ongewenste gedrag (= dwarsliggen) wordt wel afgeremd.

## 15.2 Een aantal eenvoudige spelletjes

✘ Wat werd weggenomen?

Op de tafel liggen een aantal voorwerpen. Alle spelers sluiten hun ogen. De moni neemt een opvallend voorwerp weg. De spelers raden wat er werd weggenomen. Wie het weggenomen voorwerp kan raden, mag het volgende voorwerp verstoppen.

✘ Iemand trekt wat anders aan.

De moni trekt een kledingstuk aan of uit. De kinderen raden wat er bij welke speler veranderd is.

✘ Lantaarns opsteken.

Gekleurde stenen of dozen stellen lantaarns voor. Als de moni zegt 'We steken de rode lantaarn op!', dan moeten alle 'rode lantaarns' omhoog gehouden worden.

✘ Wat zit er verstopt onder het doek?

Op de tafel liggen een aantal voorwerpen. De kinderen mogen er een tijdje naar kijken. Daarna legt de moni een doek over de voorwerpen en moeten de kinderen de voorwerpen benoemen.

✘ Identieke voorwerpen.

In een doos zitten een aantal voorwerpen waarvan twee precies gelijk zijn. De spelers moeten telkens die gelijke voorwerpen bij elkaar zoeken.

✘ Kofferspel.

De moni heeft een koffer waaruit de kinderen geblinddoekt voorwerpen moeten nemen. Door ze te betasten moeten ze raden welke voorwerpen het zijn.

✘ Stiltespel.

De kinderen zitten in een kring. Allen houden hun ogen gesloten. De moni fluistert heel zacht de naam van een kind. Dit kind staat op en gaat zo zacht mogelijk naar de moni. Wie dit luidrechtig doet, moet weer gaan zitten en wachten totdat hij opnieuw zijn naam hoort.

✘ Wij zijn allemaal auto's.

De kinderen die allemaal auto's voorstellen, lopen in een kring en sturen de auto's. De kinderen moeten hierbij leren rekening houden met elkaar en niet tegen elkaar botsen. De spelleider is verkeersagent. Als hij een hand opheft, moeten alle auto's stoppen.

✘ Wat doen de dieren?

We stellen de dieren voor ons op. Dan noemen we de namen van de afzonderlijke dieren en doen samen hun taal na.

✘ Ballonnen doorprikken.

Teken een heleboel ballonnen van verschillende grootte op het schoolbord. Leg het kind uit dat hij de ballonnen kan 'doorprikken' door met een natte spons de contouren van de ballonnen na te trekken tot ze helemaal weg zijn. Zeg dat hij langs de lijnen moet gaan om te voorkomen dat hij zomaar wat wegveegt. Daarna kan je dit ook doen met een penseel.

✘ Eendje, eendje, gans!

De spelers gaan in een kring op de grond zitten. Nu wordt er iemand uitgekozen die hem is. Die persoon loopt om de kring heen en raakt daarbij het hoofd van elke deelnemer aan. Telkens als hij iemands hoofd aanraakt, zegt hij 'eendje', tot hij bij de speler komt die hij wil kiezen, dan zegt hij 'gans'.



Deze speler staat dan op en moet diegene die hem is achterna rennen terwijl deze buiten de kring om naar de plaats van de 'gans' loopt.

✖ Kat en hond.

Hiervoor heb je een stoffen kat en hond nodig. De spelers zitten in een kring op de vloer. De hond gaat van hand tot hand tot halverwege de cirkel. Dan wordt aan de andere kant van de kring de kat losgelaten. Als deze de hond weet te pakken, is het spel uit en kan opnieuw begonnen worden.

✖ Stoplichtspelletje.

Je hebt een rood en groen licht nodig. Je maakt dat zelf met rood en groen cellofaan en een zaklamp. Er wordt een kind uitgekozen als leider. De anderen staan aan de andere kant van de speelplaats. Nu draait de leider zich met zijn rug naar de spelers en zegt 'Het licht is groen. Lopen!'. De helper houdt de groene lamp omhoog. De groep loopt naar de leider toe. Deze zegt dan: 'Het licht is rood! Stop!'. De helper houdt het rode licht omhoog en alle kinderen moeten stilstaan. Wie nog beweegt nadat de leider 'Stop!' heeft gezegd, moet terug naar het beginpunt.

**Spelewijs beschikt over heel wat mappen en boeken vol spelen en creatieve activiteiten die je ten alle tijde mag inkijken in de mappen die in het monikot staan.**

## 15.3 Activiteiten voor kinderen met een diep-verstandelijke beperking

### Snoezelen

Snoezelen is een samentrekking van snuffelen en doezelen. Dit duidt op een rustige en rustgevende activiteit. Het is een activiteit die beleefd wordt in een schemerige, sfeervol verlichte ruimte waar zachte muziek klinkt. Er wordt een uitdrukkelijk beroep gedaan op de zintuigen: het gehoor, het zicht, de reukzin, de smaakzin en de tastzin.

Snoezelen is echter meer dan alleen het kind in de snoezelruimte brengen en het daar wat laten spelen. Het vraagt immers heel wat initiatief van de moni. Snoezelen omvat namelijk het selectief aanbieden van prikkels in een sfeervolle omgeving. Het is met andere woorden de bedoeling dat de moni verschillende dingen afzonderlijk aanreikt aan het kind.

Dit jaar hebben we een **volledig nieuw ingerichte snoezelruimte**. We konden het materiaal aankopen dankzij giften.

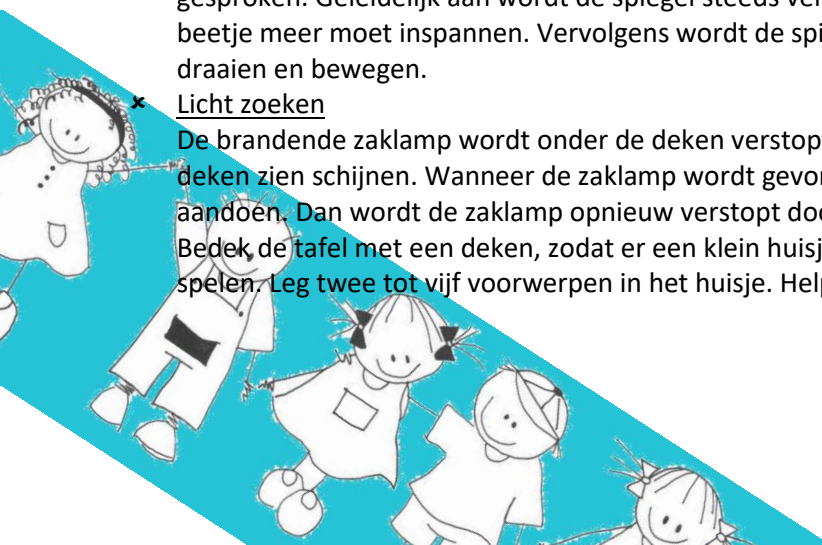
#### Een aantal concrete spelletjes

✖ Spiegelspel

De spiegel wordt heel langzaam voor de ogen van het kind gehouden, tot het zichzelf ontdekt. Dan wordt zachtjes naar het kind geblazen, wordt het kind gestreeld, luidt er een klokje of wordt er zachtjes gesproken. Geleidelijk aan wordt de spiegel steeds verder weg gehouden, zodat het kind zich beetje bij beetje meer moet inspannen. Vervolgens wordt de spiegel bewogen, zodat het kind zijn/haar hoofd moet draaien en bewegen.

✖ Licht zoeken

De brandende zaklamp wordt onder de deken verstopt. Wie nauwkeurig kijkt, kan het licht door het dunne deken zien schijnen. Wanneer de zaklamp wordt gevonden, mag het kind de lamp uitdoen en opnieuw aandoen. Dan wordt de zaklamp opnieuw verstopt door het kind en de spelbegeleider moet hem zoeken. Bedek de tafel met een deken, zodat er een klein huisje ontstaat waarin het kind en de moni kunnen spelen. Leg twee tot vijf voorwerpen in het huisje. Help het kind de zaklamp vast te houden en de



voorwerpen te verlichten. Vertel telkens iets over het voorwerp. Laat vervolgens het kind het voorwerp dat de moni noemt met de zaklantaarn belichten.

Kat en muisspelletje: het kind en de moni hebben beiden een zaklamp. Het kind laat zijn licht door de verduisterde ruimte spelen. De moni probeert het licht met zijn/haar zaklamp te volgen. Het wordt makkelijker wanneer je twee verschillende kleuren van crêpepapier voor de zaklamp bevestigt.

## Sherborne

Sherborne is een bewegingstherapie met als doelstelling de bewustwording van het eigen lichaam, van de ruimte en van de mensen om zich heen. Door bewegingen als een bolletje maken, rollen, werken met tegenstellingen (grote passen en heel kleine, vlug en daarna heel traag gaan, hoog en dan eens laag springen) ontdekt het kind het eigen lichaam, het lichaam van de monitor en de ruimte om hen heen.

### Een aantal concrete spelletjes:

#### × Schommelspelen

De spelleider neemt het kind op zijn arm of op zijn schoot en schommelt het zachtjes heen en weer. Op de luie stoel, in bed of in de rolstoel maakt hij/zij heel nauw contact met de persoon met een beperking, pakt één of beide handen, schommelt die heen en weer, pakt het bovenlichaam of de benen en schommelt. Hij/zij kan dat zodanig bewegen dat de persoon met een beperking ook het schommelen van de speelpartner voelt.

Men kan bij het schommelen ook muziek gebruiken. Bij een bepaalde schommelbeweging kan steeds dezelfde muziek worden gebruikt: een bepaalde melodie wanneer we elkaar bij de handen pakken en schommelen, een andere melodie wanneer we heel dicht bij elkaar zijn en lijf aan lijf schommelen.

Leg het kind op zijn rug op de deken. Plaats je beide handen tegen de zijkanten van het lijfje van het kind en schommel zijn/haar lichaam zachtjes heen en weer.

Leg het kind op zijn rug midden op de deken en vraag hulp aan andere moni om samen de deken zachtjes heen en weer te wiegen.

Leg het kind op zijn rug midden op de deken. Pak de deken bij twee punten en trek deze langzaam over de vloer. Moedig het kind aan te gaan zitten, maar pas op voor valpartijen.

Leg het kind op zijn rug, pak zachtjes zijn voeten beet en maak fietsbewegingen met zijn benen. Doe hetzelfde met zijn armen.

#### × Tastspelen

Moni en kind zitten tegenover elkaar. De spelleider betast zijn gezicht, zijn arm, zijn buik, zijn haren. De medespeler doet het hem na. Wanneer het juist is, betast het kind iets aan zijn lichaam en de spelleider doet het na, enz....

We betasten het lichaam van onze medespeler: strelen, kietelen, knijpen, drukken, kloppen,...

Verschillende voorwerpen betasten: grote, kleine, gladde, ruwe, zachte, harde voorwerpen,...

Met blote voeten op verschillende materialen lopen: gras, zand, schuurpapier, rubber, stenen, natte en droge bodem, ...

Met het hele lichaam over verschillende vlakken: glijden, rollen,...

#### × Wrijf- en aaispelen

Deze spelletjes stimuleren de zintuigen van het kind, bevorderen het bewustzijn van het lichaam en leren het kind de namen van de lichaamsdelen.

Wikkel het kind in een lekkere zachte deken. Neem zijn/haar linkerarm uit de deken en wrijf die in met bodylotion. Masseer zijn/haar arm zachtjes met een rondgaande beweging. Je kan hetzelfde doen met talkpoeder. Stop nu zijn/haar arm terug in de deken en herhaal de handelingen met andere lichaamsdelen. Speel 'Er komt een muisje aangelopen' over verschillende lichaamsdelen.

Spuit met de plantenspuit water op armen, benen, buik, voeten, rug en voorhoofd van het kind en help hem/haar zichzelf af te drogen met een handdoek.

Rol met een grote bal of een kussentje van boven naar beneden en terug over het lichaam van het kind.

Kus, streel of blaas het kind op verschillende lichaamsdelen. Benoem hierbij de verschillende lichaamsdelen of laat het kind de lichaamsdelen benoemen.

## Basale stimulatie

Basale stimulatie biedt aan personen met een ernstige verstandelijke of meervoudige beperking ondersteuning van zelfgemaakte ervaringen en biedt aan de moni's een handreiking om contact te leggen met diep meervoudig gebepkingten.

Basale stimulatie start bij een drietal nabijheidszintuigen die direct en totale lichamelijke ervaringen op de voorgrond plaatsen. Het gaat om de huidgevoelens zoals baden en douchen, borstelen, drogen met een haardroger en massage, de gewaarwording van bewegingen zoals het wiegen als een baby en het wiegen in lig -en zitschommels, en de gewaarwording van trillingen.

## 15.4 Zwemmen

Tijdens de zomerwerking van 2006 werden de wekelijkse zwembeurten, voor ons doelpubliek van therapeutisch belang, uitgebouwd tot een heus zwemproject. En met succes!

Een licentiate LO werd toen ingeschakeld om wateractiviteiten per leeftijdsgroep (individuele, Pimpampoentjes, Koala's en Grizzly's) uit te werken.

Met de ervaring en het aangekochte materiaal van vorig jaar, zullen de WV'ers dit jaar zelf activiteiten trachten op te stellen voor én geven aan 1 of meerdere leeftijdsgroepen per zwembeurt, om ook in het water de kinderen te animeren.

Het volledige programma van vorig jaar kan door de WV'ers geraadpleegd worden bij de Admin.

Hieronder lees je alvast een aantal voorbeelden per leeftijdsgroep:

### PIMPAMPOENTJES

Watergewenning: puzzel maken, zich verplaatsen door het water om de stukjes bijeen te zoeken  
Verhaaltje over zeevaarders vertellen en het verhaal samen met de Pimpampoentjes in het water uitbeelden.

### KOALA'S

Tienbal in het water

Stroming opwekken door in een kring te staan en zijwaarts te gaan bewegen.

### GRIZZLY'S

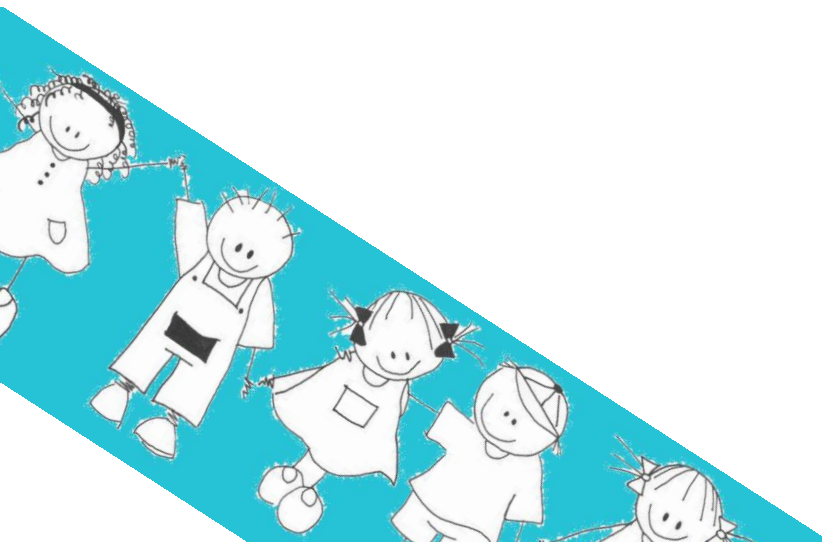
Basketbalwedstrijd met behulp van het basketdoel dat drijft op het water.

Schattenjacht in het water: per groep zoveel mogelijk voorwerpen met vaste puntenwaarden uit het water halen. Zoveel mogelijk punten verzamelen per groep.

### INDIVIDUELEN

Op drijfmat liggen en rondrijven (buik, rug, zittend)

Op buik liggen en met een drijvende bal naar elkaar gooien.



# 16 Uitgebreide takenlijsten voor de WV'ers en de Admin

Vooraleer de takenlijsten van de WV'ers en de Admin neer te schrijven, wens ik als verantwoordelijke van Spelewijs even in het licht te stellen dat onze speelpleinwerking gestoeld is op heel wat 'teamwork' tussen de monitoren.

Elke moni, nieuw of reeds ervaren, draagt zijn of haar spreekwoordelijke steentje bij aan Spelewijs. En alleen als alle vrijwilligers op een respectvolle en creatieve manier met elkaar weten samen te werken, kunnen we een ontspannen sfeer creëren en voor de kinderen een reuzeleuke zomerwerking organiseren.

Om een Spelewijsweek zo efficiënt mogelijk voor te bereiden, worden een aantal taken naar meer ervaren monitoren geschoven. Zo werden de WV'ers in het leven geroepen.

De Admin staan in voor de logistiek: vervoer, boodschappen, financiën, uitstappen, medicatie, enzovoort.

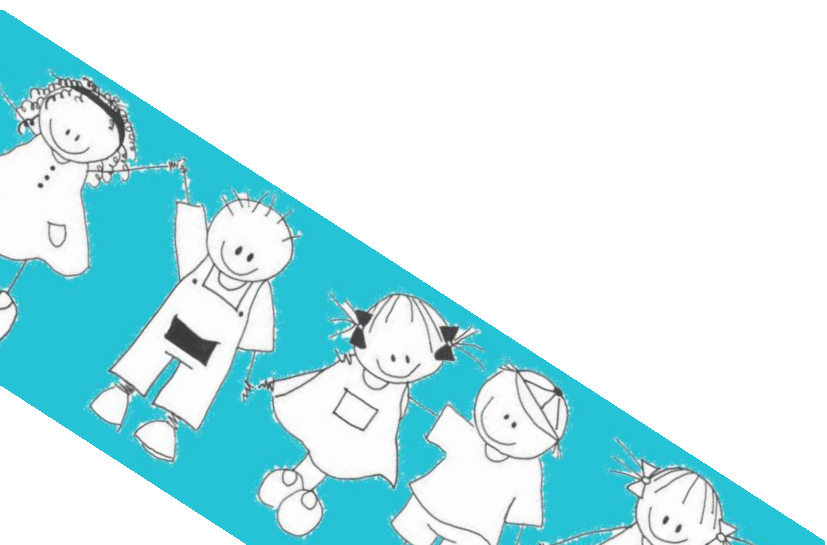
Uiteraard kan iedereen bij iedereen terecht voor hulp en advies bij de voorbereidingen van activiteiten en begeleiding van de kinderen.

## 16.1 WV'ers

### Voorbereiding van activiteiten

- ✗ Kies een thema en werk dit thema uit over een periode van een week. Zorg dat de grote lijnen uitgeschreven zijn tegen de voorbereidingsdag, zodat de verschillende activiteiten kunnen worden verdeeld onder en uitgewerkt door de monitoren.
- ✗ Iedere dinsdag is er sportdag! Zorg dat de sport uitgewerkt wordt en eventueel in een spel verwerkt wordt. Het sporten kan eventueel doorgaan in de sporthal van Ieper, dat wordt binnenkort hopelijk bevestigd 😊
- ✗ Sinds 2016 zetten we alle activiteiten op Google Drive. Zorg dus dat de Drive-map van jouw week overzichtelijk blijft! Ga ook na of alle moni's hun activiteitenbladen invulden op voorhand, en of de evaluatie gemaakt werd.
- ✗ Geef extra aandacht aan het programma van de Grizzly's. Laat de Grizzly's gerust ruimte om eigen suggesties te geven aan hun begeleiding. Laat de begeleiding van de Grizzly's nooit over aan nieuwe, 16-jarige monitoren.
- ✗ Zoek een aantal voorstellen als activiteiten voor kinderen met individuele begeleiding.
- ✗ Voorzie voldoende regenactiviteiten.
- ✗ Kookactiviteiten. Ga na of alle nodige materiaal aanwezig is in Spelewijs. Geef eventuele boodschappen op tijd door aan de Admin. Mocht het vieruurtje gemaakt worden door de kinderen, meld dit dan aan het begin van de week aan de Administratief verantwoordelijke.
- ✗ Organiseer nooit uitstappen of activiteiten met specifiek materiaal op maandag. Kinderen en ouders noch monitoren kunnen hiervoor op tijd verwittigd worden.
- ✗ Indien een leeftijdsgroep niet ter plaatse blijft voor het middagmaal, verwittig dan de Administratief verantwoordelijke enkele dagen vooraf.
- ✗ Zorg bij het maken van decors dat de ondergrond met plastic wordt bedekt om verfvlekken te voorkomen. Mocht er toch een accidentje gebeuren, kuis dan de verf op met vodden (en dus niet met een spons, een keukenhanddoek of een schotelvod). Was de borstels onmiddellijk uit met white spirit/water (afhankelijk van verfsoort) en spoel ze met zeepsop zodat je ze nog opnieuw kan gebruiken.
- ✗ Wees aanwezig op alle voorbereidingsmomenten van jouw weken.

- ✘ Help zo veel mogelijk bij het scheiden van het materiaal, het klaarzetten van Spelewijs en de opkuis van Spelewijs op jouw en/of de andere locatie.



## Taken tijdens de week zelf

- ✗ Als weekverantwoordelijke ben je verantwoordelijk voor de opening van het speelplein ten laatste om 7.45 uur en de sluiting van het speelplein. Je krijgt hiervoor een sleutel van de Administratief verantwoordelijke.
- ✗ Bezorg het volledige weekprogramma per leeftijdsgroep aan de Administratief verantwoordelijke.
- ✗ Hang het weekprogramma uit in het moni-lokaal zodat elke monitor op elk moment het programma kan raadplegen.
- ✗ Vul de takenlijst in met onderstaande rubrieken en hang ook deze in het moni-lokaal op:
- ✗ Individuele begeleiding, Afwassen (monitoren & Grizzly's), Bediening aan tafel, Busbegeleiding, 10-uurtje, 4-uurtje, opruimen rond zandbak (start vanaf 16.15 uur), opruimen van materiaalruimte, woensdagavond: toiletten schoonmaken ,onthaal ouders 's morgens en 's avonds...
- ✗ Brief de monitoren op maandagavond over de nieuwe kinderen. Monitoren die individuele begeleiding doen van nieuwe kinderen worden vanaf de eerste morgen gebrieft.
- ✗ Vraag een lijst van de kinderen per leeftijdsgroep aan de Admin.
- ✗ Vraag een lijst met de verjaardagen aan de Administratief verantwoordelijke en hang deze op in het moni-lokaal.
- ✗ Tips bij speciale activiteiten en uitstappen: tel de kinderen meermaals tijdens de uitstap of de activiteit, verdeel de kinderen onder de monitoren, doe de kinderen sjaltjes om per leeftijdsgroep, neem een EHBO-tasje mee, neem het telefoonnummer van de Admin mee.
- ✗ **Als weekverantwoordelijke sta je in voor de zwemactiviteiten naar het voorbeeld van vorig jaar: voorbereiding, uitleg de dag ervoor en activiteit zelf in het zwembad al dan niet i.s.m. andere monitoren.**
- ✗ Zorg dat de activiteiten op tijd starten en op tijd beginnen, zodat de vaste dagstructuur behouden kan worden. De namiddagactiviteit eindigt ten laatste om 15.30 uur zodat er voldoende tijd is voor het 4-uurtje.
- ✗ Voorzie 's morgens een moment om het pictogrammenbord met de dagstructuur voor te stellen aan alle kinderen die er behoefte aan hebben. (zie inlichtingsformulieren)
- ✗ Verzamel alle kinderen voor het middagmaal aan de deur, laat iedereen per leeftijdsgroep naar het toilet gaan en aan tafel schuiven. Enkel de aangeduide monitoren verzorgen de bediening aan tafel en zorgen dat elke tafel tegelijkertijd soep, groenten, vlees en aardappelen krijgen. Deze worden uitgeschepd door de moni's aan tafel. Pimpampoeitjes drinken soep uit tassen, water uit bekers. Het water wordt pas na het eten uitgeschonken. De WV'ers beslissen wanneer de kinderen tafel per tafel naar buiten mogen voor het vrij spel.
- ✗ Voorzie een curverbox voor de schoenen en de kousen van de kinderen aan de zandbak.
- ✗ Maak over de middag een verslag van de Spelewijsdag voor in het heen-en-weerschriftje van de kinderen: activiteiten per leeftijdsgroep, middagmaal en vieruurtje, aankondiging van speciale activiteiten. De Admin zal de schriftjes maken.
- ✗ Zorg dat de kinderen om 16 uur hun jas, rugzak en heen-en-weerschriftje meekrijgen naar huis (taak van kapstokverantwoordelijke, maar jij moet dit controleren). Geef ook op geregelde tijdstippen knutselwerkjes mee naar huis.
- ✗ Verwittig de Admin wanneer materiaal uitgeput raakt.
- ✗ Regel het vervoer nodig voor bepaalde activiteiten ruim op tijd samen met de Admin.
- ✗ Er is voldoende reservekledij, getekend met SW, aanwezig voor de kinderen op beide locaties. Vraag deze elke week op donderdag terug via het heen-en-weerschriftje.
- ✗ Geef verloren kledij aan de Admin zodat deze niet tussen de reservekledij raakt.
- ✗ Verwittig bij een ongeval de Admin en de ouders van het kind. Neem steeds het medisch inlichtingsformulier mee naar de dokter of de spoeddienst. (zie 9. Een medisch noodgeval: wat te doen?)
- ✗ Hou elke avond (ook op vrijdag) een evaluatiemoment van de dag en schrijf dit neer op het standaardformulier 'avondevaluatie'. Overloop alvast even de activiteiten voor de komende dag, heb aandacht voor de kinderen met individuele begeleiding en evalueer de zwembeurt. Op maandagavond worden alle nieuwe kinderen voorgesteld en worden de peters en meters gekozen voor de nieuwe monitoren.



- × Organiseer de opkuis op de laatste dag van elke week. Heb hierbij aandacht voor de snoezelruimte en de kleuterhoek die opgeruimd en gestofzuigd moeten worden.
- × Organiseer samen met de Admin de moni-activiteit op vrijdag, inclusief vervoer, voor de monitoren.

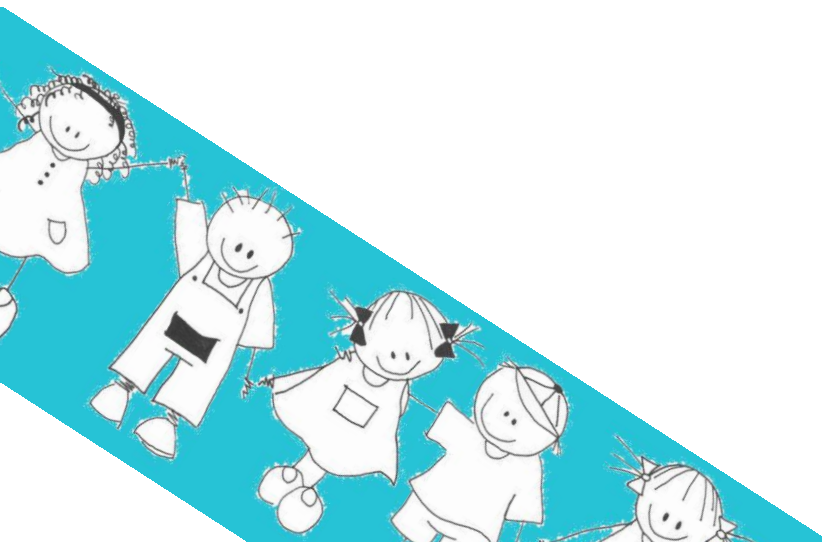
**(héél) kort samengevat:**

- × Aanwezig om 7u45 om open te doen
- × Activiteiten voorbereiden (grote lijnen), ook voor individuen!
- × Taakverdelingen maken
- × Tijd in de gaten houden
- × Heen-en-weer-schriftje
- × Weekschema aanvullen
- × Evaluatievergadering + voorbereidende vergadering
- × Moni-activiteiten organiseren
- × Hou de sfeer erin!

## 16.2 Admin

Om je een idee te vormen over de bezigheden van een Admin, lees je hieronder een beknopte takenlijst:

- × Organisatie van het dagelijks vervoer m.b.v. vrijwillige chauffeurs
- × Instaan voor middagmaal: reinigen en terugbrengen van de voedselcontainers
- × Betalingen kinderen, uitbetaling vrijwilligersvergoedingen moni's en chauffeurs
- × Boodschappen doen voor het 10-uurtje, het middagmaal en het 4-uurtje
- × Organisatie van uitstappen of speciale activiteiten, vervoer inclusief
- × Heen-en-weerschriftjes maken en bijhouden
- × Contact met de ouders onderhouden
- × Medicatieverantwoordelijke
- × Medische noodgevallen
- × Organisatie van moniactiviteiten, vervoer inclusief
- × Ondersteuning van WV'ers en monitoren
- × Bijwonen van avondevaluaties om bij eventuele probleemsituaties, al dan niet i.v.m. bepaalde kinderen, mee te denken naar een oplossing.
- × Info omtrent de individuele begeleiding van kinderen
- × Enthousiast een goede sfeer onder de monitoren creëren
- × Sjaal geven aan elke nieuwe moni
- × T-shirt aan elke nieuwe moni die reeds 5 volle dagen meehielp
- × T-shirt voor ieder die zijn 4<sup>e</sup>, 7<sup>e</sup>, 10<sup>e</sup> jaar moni is (zie lijst)



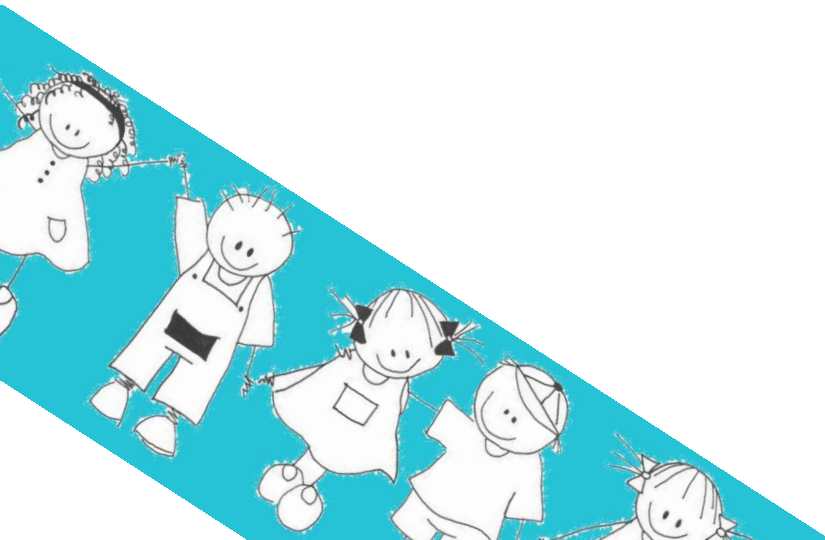
# 17 Contactgegevens moni's

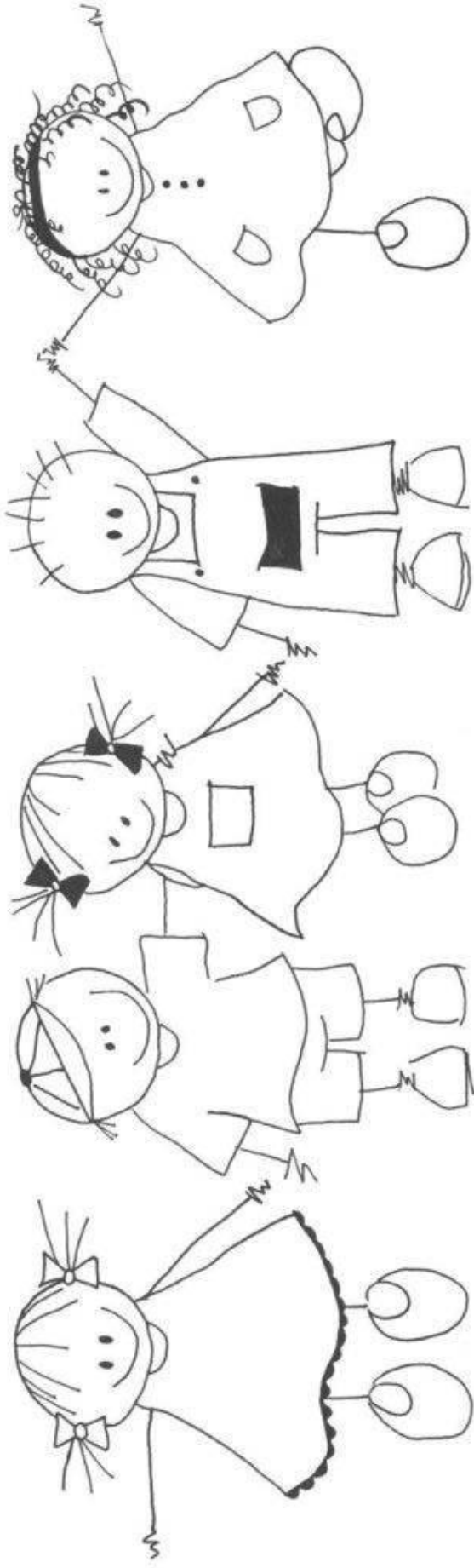


Deze zijn nu nog niet allemaal gekend, dus daarom vind je hier geen lijst terug. Je kan de contactgegevens terugvinden op Google Drive, in de map 'Zomer 2017', document 'contactgegevens moni's'.

**Gebruik de contactgegevens van je mede-moni enkel in verband met Spelewijs!**

**Verboden om het document te verspreiden!**





# Speel PlezAnders

deze monimap is eigendom van: