



FLOORPLAY COACHING

[www.floorplaycoaching.nl](http://www.floorplaycoaching.nl)

[info@floorplaycoaching.nl](mailto:info@floorplaycoaching.nl)

Rob Smittenaar

Thuishaven 10

6852DH Huissen

Telefoon: 06-30117333

## Dagelijkse kansen voor FloorPlay

- Het aan- en uitkleden: het geven van keuzes over wat het kind wel en niet kan dragen, waarbij je de keuze van het kind volgt.
- Aan de eettafel: kies één maaltijd waarvoor je genoeg tijd hebt om het klaar te maken. Overleg al voor het koken wat je gaat bereiden en betrek het kind hierbij.
- Tijdens het autorijden: betrek het kind bij een gesprek, zorg voor muziek waarbij het kind ook mee kan zingen en zing dan samen
- De tijd die je benut bij het halen en brengen van het kind naar het kinderdagverblijf of school: maak gebruik om minstens wat tijd te nemen om het kind gerust te stellen als het overstuur zal raken. Bij het ophalen is het belangrijk dat je het kind de mogelijkheid geeft om zijn of haar verhaal te doen hoe de dag was gegaan.
- In bad gaan: verschillende soorten speelgoed die drijven of juist zingen zijn zeer geschikt.
- Naar bed gaan: lees nog een boekje voor waarbij het kind de tekst en plaatjes begrijpt om zijn inbreng er aan te kunnen geven. Het naar bed gaan wordt voor het kind een bepaald ritueel, probeer dit dan ook in stand te houden. Zorg ervoor dat het kind kalm en rustig is wanneer het gaat slapen, zodat het kind niet onverwachts 's nachts wakker wordt.

## Verander dagelijkse dingen om het probleemoplossend vermogen van het kind uit te breiden

- Zet de stoel niet dichtbij de tafel, wel in het zicht van het kind, wanneer het eten op tafel wordt gezet
- Open de fles nog niet als je de fles neerzet voor het kind
- Laat nog geen water in het bad lopen als het kind van plan is om in bad te gaan
- Verstop schoenen van de standaard plaats
- Verplaats de boeken van de plank op een andere plank
- Trek twee sokken over elkaar aan
- Trek het shirt aan bij de voeten
- Geef volwassen schoenen in plaats van zijn eigen schoenen
- Maak de lepel en vork met elastiek vast wanneer je het bestek aan het kind overhandigt
- Draai een beker om wanneer je melk wilt inschenken

- Gooi puzzelstukjes van twee of drie puzzels bij elkaar

## Strategieën in de wederkerige communicatie

- Geef het kind nieuwe kansen door te reageren alsof het zo had moeten zijn
- Gebruik motorisch spel – stuiten met een bal, tikken, slingeren- om het enthousiasme van het kind naar boven te krijgen
- Gebruik spel voor oorzaakgevolg besef: verstop speelgoed, laat iets vallen etc.
- Speel kinderspelletjes zoals kiekeboe, 'ik ga jou pakken', etc.
- Speel een verbaal 'pingpong' met het kind, reageer op elk woordje of geluid dat het kind maakt en zorg er voor dat cirkels geopend en gesloten worden
- Streef genoeg over ander gedrag na en onderbreek geen aangename ervaring
- Praat met je kind via gebaren, geluiden en niet alleen met woorden
- Probeer de woede van het kind te begrijpen en te accepteren
- Help het kind bij het omgaan met angst (scheiding, kwetsing, agressie, verlies, vrees etc) door geboren en probleemoplossing te gebruiken

## Strategieën om het kind te helpen bij het opbouwen van een symbolische wereld

- Antwoord aan de echte wensen van het kind met het doen-alsof-spel
- Sta het kind toe om te ontdekken wat echt is en wat een stuk speelgoed is
- Als je kind dorst heeft, biedt hem dan een theekransje aan
- Als het kind honger heeft, probeer dan door middel van een toneelstukje te doen alsof je boodschappen doet en kookt. Zo blijf je dicht bij wat je kind bezighoudt.
- Als het kind van plan is weg te gaan, geef hem dan namaaksleutels
- Als het kind op de grond gaat liggen, pak een deken en leg deze over hem heen en zing een slaapliedje
- Daag zijn poppen of knuffels uit om elkaar eten te geven, te knuffelen, te kussen, te koken of samen te spelen
- Zorg dat je betrokken raakt in het toneelstuk dat hij begonnen is door een personage aan te nemen en overdrijf uw spel
- Geef een symbolische betekenis aan voorwerpen waar mee je speelt.
- Als het kind op de bank klimt, zeg dat hij een grote berg aan het beklimmen is
- Als het kind boven op de glijbaan staat, zeg dan dat hij in de zee terecht komt en hem jou moet vertellen wat voor vissen erin zwemmen.
- Plaats een voorwerp voor een ander voorwerp zodat extra steun nodig is: doe alsof een bal een cake is, of een lepel een verjaardagskaars.
- Hervat het gebruik van gebaren voor de ondersteuning om samen te kijken naar voorwerpen en obstakels
- Als je speelt, help het kind om persoonlijke bedoelingen duidelijk weer te geven
- Vraag wie de auto heeft, waar de auto naar toe gaat, of het kind genoeg geld heeft, je herinnert het kind eraan of het nog wel de sleutels heeft, waarom het kind daar naar toe gaat en waarom niet ergens anders heen etc.

- Breidt het spel zoveel mogelijk uit, gebruik daarbij wat, waar, waarom en hoe-vragen
- Maak gebruik van pauzes
- Wanneer een probleem opduikt, kun je gebruik maken van symbolische oplossingen
- Pak het dokterskoffertje als een pop zich bezeerd heeft, of een gereedschapskistje als een auto stuk is.
- Laat merken dat je de teleurstelling van een kind begrijpt en moedig hem aan om niet op te geven door middel van empathie
- Zorg dat je betrokken raakt in een toneelstuk
- Neem een rol aan in een toneelstuk
- Spreek direct met de poppen over bepaalde situaties
- Praat als bondgenoot (misschien fluisterend), maar merk ook op dat je je verzet tegen de ideeën van het kind en zo het kind uitdaagt
- Maak gebruik van symbolische figuren waar het kind van houdt zoals Disneyfiguren of Sesamstraatfiguren.
- Gebruik het spel om de angst van het kind aan te gaan, maak gebruik van de werkelijkheid en fantasie
- Laat het kind de leiding nemen, dit zorgt ervoor dat het kind op een meer fantasieachtige manier logisch denken creëert
- Leg de nadruk op het proces als je speelt; welk karakter zou je moeten spelen, wat voor steun kun je bieden voor zijn ideeën, wat is het probleem etc.
- Bespreek af en toe de gevoelens van het kind tijdens het spel
- Herinner eraan dat het symbolische spel een veilige manier is om te communiceren en te praten over gevoelens, emoties en ideeën.

## Strategieën om het abstract denken te ontwikkelen

- Volg de leiding van het kind, en bouw voort op de ideeën van het kind
- Daag het kind uit om nieuwe ideeën voor het doen-alsof spel te creëren
- Verhoog affect en betrokkenheid
- Oefen en breidt snelle heen-en weer communicatie en gesprekken uit
- Bouw voortdurend voort op logische communicatie bv tijdens het autorijden, het eten
- Moedig het begrip van fantasie en realiteit aan
- Laat het kind gebruik maken van echte voorwerpen als speelgoed
- Het kind kan aangeven wanneer het met een rollenspel en poppen wil beginnen te spelen
- Het kind gebruikt het speelgoed in een doen-alsof spel
- Het kind gebruikt symbolische oplossingen om problemen en angst aan te tonen
- Herken de angst en vermijding van een bepaald gevoel, thema's en karakters
- Zorg dat tijdens het spel er gesprekjes zijn
- Moedig abstract denken aan door waarom-vragen te stellen, naar meningen te vragen
- Maak jezelf kenbaar
- Wees creatief, gebruik humor
- Als het kind voedsel gebruikt in het doen-alsof spel vraag dan of het koud of warm is

## Bewegingsmogelijkheden

- Verstop leuke objecten
- Plaats puzzelstukjes op verkeerde plaatsen
- Vang hetgeen wat een kind gooit in een mand
- Wanneer het kind een knuffel vasthoudt, vraag of de knuffel een ritje in de auto wil maken of naar de dierentuin wil
- Stop geliefd speelgoed in open dozen, verwijder bepaalde deksels of sloten
- Geef een pen of stift die het niet goed doet
- Ga op de speciale plaats van het kind zitten
- Ga daar heen waar het kind heen wil rennen
- Verstop of verplaats objecten
- Geef het kind jouw schoenen om ze aan te trekken
- Speel bordspelletjes
- Speel toneelstukjes
- Speel interactief met liedjes door gebruik te maken van gebaren
- Moedig bewegingsspelletjes aan
- Maak gebruik van tactiele materialen zoals bonen, rijst, scheerschuim
- Als de prullenbak valt: 'wat een rommel, wat doen we nu?'
- Herschik meubilair en creëer zo problemen voor het kind, bijvoorbeeld als het kind een stoel op zijn kop ziet staan of wanneer de stoel in de andere ruimte staat.