

Opzet voor spel met speelgoed van mijn kind

Vul dit sjabloon in en gebruik het om je kind te helpen bij het imiteren van de nieuwe spelstap.

Mijn kind is in de volgende spelfase: _____

De volgende spelstap voor mijn kind is om: _____

(Voor kinderen in de Ontdekkende en meervoudige functionele spelhandelingsfase)

Mijn kind zal deze spelhandeling uitvoeren door: _____

Mijn kind houdt van spelen met of doet het volgende met speelgoed of voorwerpen: _____

Mijn kind kan zijn volgende spelstap bereiken door de volgende 'gebruikelijke' spelhandeling/en te imiteren: _____

Dit is zijn 'mogelijkheid'.

Wat ik eerst zal doen ...

Als mijn kind met speelgoed/een voorwerp speelt, zal ik:

- op de grond gaan zitten zodat we op ooghoogte zijn
- het spelmateriaal dat ik van plan ben te gebruiken naast me neerleggen, met een tweede ervan voor mijn kind
- Kijken wat hij doet met het speelgoed
- Wachten om te zien wat hij nog meer zal doen, en
- Luisteren naar wat hij zegt

Dan zal ik **DANS** gebruiken in het spel van mijn kind ...



Ik doe de handelingen van mijn kind na (imiteren) met speelgoed of voorwerpen.

Als hij de volgende handelingen met speelgoed/voorwerpen uitvoert: _____

_____, zal ik _____,

waarbij ik mijn eigen speelgoed gebruik.

Als we elkaar een aantal keer over en weer hebben geïmiteerd, doe ik de volgende nieuwe spelstap een paar keer voor: _____

Ik zal een opmerking maken over de spelhandeling door te zeggen: _____

Ik zal de spelstap ___ keer achter elkaar herhalen en er opmerkingen over maken.



Ik zal mijn kind de mogelijkheid aanbieden om de nieuwe spelstap te imiteren (schrijf de nieuwe spelstap op): _____



Ik zal mijn kind uitnodigen om de nieuwe spelstap te imiteren door ongeveer ____ seconden te **wachten**.

Als mijn kind de spelstap niet imiteert als ik wacht, zal ik een duidelijker signaal geven door: _____

Als mijn kind eenmaal de nieuwe spelstap imiteert (met of zonder een signaal), zal ik hem belonen door: _____

Ik zal niet zeggen 'Goed gedaan' of 'Knappe jongen'.



Ik zal het **spel leuk maken** door: _____

Ik zal **doorgaan** door: _____

