



FASE 1: GOED-SLECHT



- HET INZIEN VAN DE GEVOLGEN VAN HANDELINGEN;
- VOOR- EN NADELEN ONTDEKKEN;
- LEREN ARGUMENTEREN.

Doel: inzien dat een bepaalde handeling altijd leidt tot zowel positieve als negatieve consequenties.

COMMUNICATIETEGELS:



BEGIN KLEIN



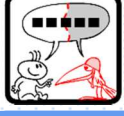
LAAT ZE STIL ZIJN



VERBORGEN
VERBETERING



ZINNEN, NIET
WOORDEN



VERTALING ZONDER
VERTALING

TECHNIEKEN VOOR DE OUDER:



CARPE MOMENTUM

HET MOET
AANWEZIG ZIJN



MEDIATOR

OBSERVEER

De volgende activiteiten zijn gericht op het inzien van zowel de goede als slechte kanten van verschillende handelingen. U kunt elke willekeurige handeling gebruiken, zo lang uw kind het kan herkennen uit dagelijkse activiteiten. Enkele ideeën:

- Personage uit een boek/tekenfilm dat een transformatie ondergaat (wordt lang/kort, sterk/zwak, etc.)
- Het kopen van speelgoed dat goedkoop/duur is, batterijen nodig heeft, etc.
- Het toevoegen van een bepaald ingrediënt (zout, suiker, olijfolie etc.) in een maaltijd.

ROLLEN

Denk na over mogelijke rollen in het spel met objecten / verschijnselen dat u heeft uitgekozen. Enkele suggesties:



Ouder: scheepskapitein, farao, douanebeambte, speeltje, voedingsmiddel, etc.



Kind: auto, pop, personage uit film / boek, dier, voedingsmiddel, etc.



Mediator: knuffel, pop, soldaatje, etc.

BEGINNEN



BOUWEN



SAMENVATTEN

Variant 1

(laat uw kind nadenken over de ervaring)
Vraag uw kind na de opgave wat jullie hebben gedaan en hoe jullie de opgave hebben opgelost. Leg de nadruk op het vinden van zowel de voor- als nadelen van één en dezelfde handeling. Laat het kind u ook vragen stellen.

Vond je het spel leuk?
Wat was er goed/slecht aan?
Als we..., is het dan goed/slecht?
Eerst hebben we... toen...

Variant 2

(samenvatten voor een persoon, b.v. oma, ander kind, een speeltje, etc).

Het kind kan het spel leiden en het spelen met een persoon voor wie de activiteit nieuw is of de activiteit voor die persoon hervertellen in verhaalvorm.

Wat hebben we gedaan?
Wat heeft hij/zij gezegd?
Waarom heb jij / heeft zij/het?
Eerst hebben we ... Toen ...
De opdracht was om...Nu ben jij aan de beurt...jij moet...lk ben...



FASE 1: GOED-SLECHT



Beoordeel de prestaties van uw kind door een van de onderstaande beoordelingen naast elke vaardigheid te plaatsen. Probeer dit binnen een bepaalde tijd enkele keren te doen en dateer elke beoordeling.



Kan makkelijk



Kan



Niet zeker



Kan niet



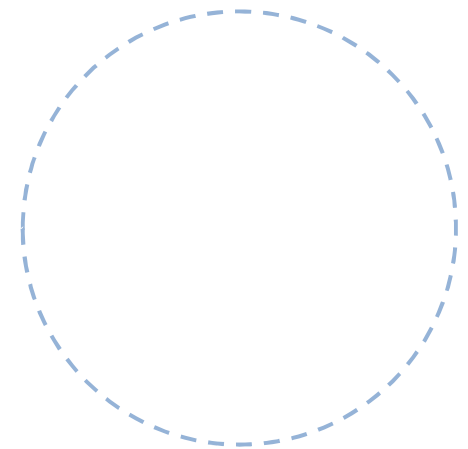
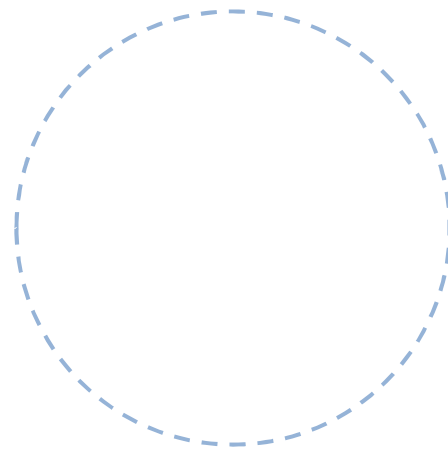
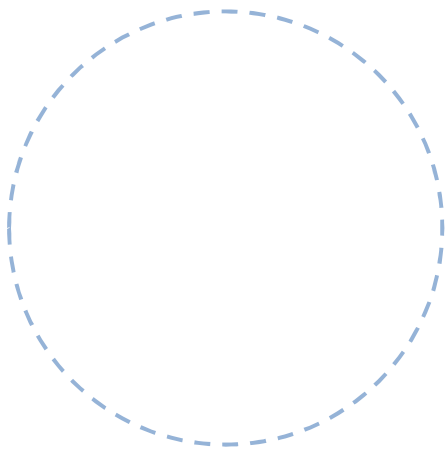
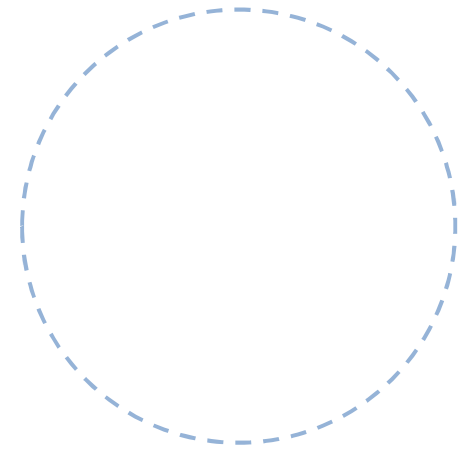
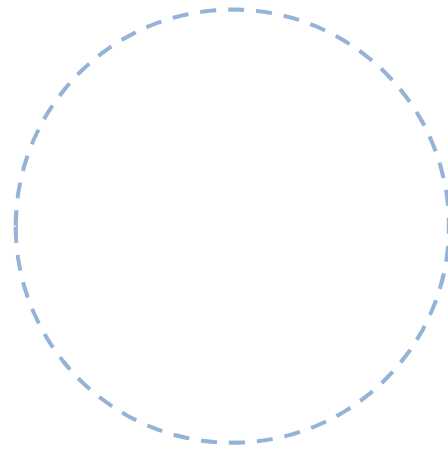
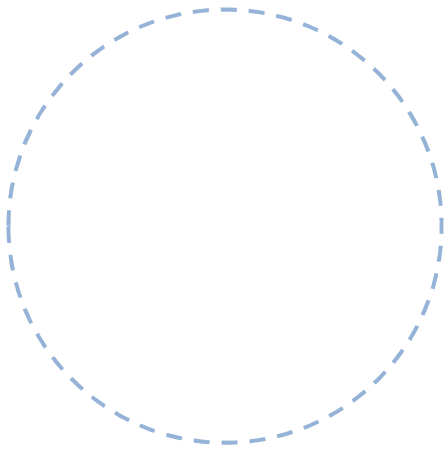
Te moeilijk

| Mijn kind kan: | datum | datum | datum | datum | datum | datum |
|--|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| de gevolgen van een handeling inzien | | | | | | |
| zowel de voor- als nadelen van een handeling bepalen | | | | | | |
| uitleggen waarom een handeling noodzakelijk is | | | | | | |

de gevolgen van een handeling inzien

zowel de voor- als nadelen van een handeling bepalen

uitleggen waarom een handeling noodzakelijk is



Wat kan het zijn?



BEGINNEN

Kies een object dat op zoek is naar 'vrienden'. Dit kan een stuk speelgoed zijn, wiens activiteiten in het spel 'vrienden' behoeft, een houder wiens 'vrienden' binnen zijn (b.v. een huis of mand) of gewoon een object dat uw kind op het moment aantrekkelijk vindt (b.v. een bakugan, chupa-choops, etc.).

Bepaal de rollen

U gaat een 'vind vrienden-spelletje' met uw kind spelen. U kunt ervoor kiezen om als uzelf te spelen of de rol van één van de bovenstaande objecten die 'vrienden' zoeken aan te nemen.

Stel een doel

Het doel is om een vriend van het gekozen object te worden. Hiervoor moeten jullie een eigenschap of 'beroep' van het object dat vrienden zoekt kiezen en zowel de 'goede' als 'slechte' kanten van die eigenschap vinden. Jullie moeten ook redenen noemen waarom deze 'goed' en 'slecht' zijn. Indien deze worden geaccepteerd, wordt u vrienden. De opdracht is om meer vrienden te vinden dan de andere spelers.

BOUWEN

Bouw een dialoog

Toon uw kind via de mediator het verwachte gedrag (Ik ben een bal. Ik kan een kind blij maken tijdens een spel – dat is goed, maar ik kan hem/haar ook hard raken – dat is slecht). Begeleid uw kind bij het vinden van de keerzijde (Is het altijd goed/slecht? Weet je nog, dat...?). Gebruik de mediator om uw kind met ideeën te helpen wanneer dat nodig is.

Indien uw kind geïnteresseerd is:

Laat uw kind het objecten met de meeste tegengestelde eigenschappen vinden (objecten die de meeste eigenschappen hebben die zowel 'goed' als 'slecht' zijn). Laat het kind een 'vriendenkampioen' zoeken (een object dat de meeste vrienden heeft met hetzelfde set tegenovergestelde eigenschappen). Jullie kunnen zoeken naar kampioenen in het algemeen of in specifieke contexten (b.v. keuken, speeltuin etc.)

SITUATIEAFHANKELIJK

Welke eigenschappen heeft dit object?

Kun je het beschrijven?

Ik ben jouw vriend als.... Kan ik je vriend zijn?

Zij zijn vrienden omdat...

Het is hetzelfde omdat... het is/heeft.

ALGEMEEN

Het is goed/slecht, omdat... Iets doen is goed/slecht, omdat...

Het is goed omdat... maar ook slecht, omdat...

ONDERSTEUNEND

Als jij mij eens zegt - of dit goed is of slecht

Dat is een goede opmerking. Je hebt gelijk. Leuke groep!

Goed gedaan!



(iets doen) is goed, omdat...
Kun je iets vinden wat ook goed is?
Wil je mijn vriend zijn?



Ik denk dat het goed is, omdat...
Het is zijn is ...
Ik denk dat het slecht is, omdat...
Mag ik je vriend zijn?



Kun je het bewijzen?
Is er nog iets?
Waarom zou het goed zijn?



Is het goed? Waarom?
Ik wil een vriend hebben.
Zij zijn vrienden, omdat...



Kan het slecht zijn? Ik weet...
Waarom is het goed om... ?



Kan ik helpen?
En als we... , zou dat goed of slecht zijn? Waarom?





**Maak sommige driehoeken zwart
om een plaatje van een object te krijgen.**



BEGINNEN

Kies een object dat de rol van bewaker zal vervullen. De bewaker laat dingen een bepaalde grens passeren (b.v. die van een mand, een huis, een garage).

Bepaal de rollen

Jullie gaan het 'bewakersspel' spelen. U kunt zelf een bewaker spelen of een andere rollen aannemen (b.v. een speelgoed-eter, een agent, een robot, etc). Kies de rol die het meest bij de situatie past.

Stel een doel

De taak van de speler is om de grens over te gaan. Voordat dit wordt toegelaten, moet je een eigenschap of 'beroep' van het object dat de grens wil passeren kiezen en zowel de 'goede' als 'slechte' kant daarvan noemen. Hierbij moeten ook de redenen voor 'goed' en 'slecht' worden gegeven. Indien deze door de 'bewaker' worden geaccepteerd kun je passeren.

BOUWEN

Bouw een dialoog

Toon uw kind het verwachte gedrag via de mediator (b.v. een auto zegt: Ik ben van metaal gemaakt. Dat is goed, omdat ik dan langer meega dan plastic auto's, maar dat is ook slecht, omdat ik een kind pijn kan doen als ik op zijn/haar voet val.). Begeleid uw kind bij het vinden van de keerzijden (Is het altijd goed/slecht? Weet je nog dat...?). Gebruik de mediator om uw kind te helpen bij het zoeken naar ideeën indien dit nodig is. Hou in gedachten dat het geven van argumenten (waarom is iets 'goed' of 'slecht') net zo belangrijk is als het vinden van de keerzijden zelf.

Indien uw kind geïnteresseerd is:

Moedig het kind aan om hypothesen over objecten te vormen, die het hoogst mogelijke aantal tegengestelde consequenties hebben, die voortvloeien uit bepaalde eigenschappen of 'beroepen'.

SITUATIEAFHANKELIJK

Ik ben de bewaker. Niemand mag erlangs! Stop.
Geen toegang.

Mag ik naar binnen? Mag ik er alstublieft langs?
Mag ik binnenkomen?

Je kunt alleen langs als.... Je kan niet naar binnen, behalve...

ALGEMEEN

Dit is goed/slecht, omdat... Iets doen is goed/slecht, omdat...
Dit is goed, omdat... maar het is ook slecht, omdat..

ONDERSTEUNEND

Als jij mij eens zegt - of dit goed is of slecht.
Dat is een goede opmerking. Je hebt gelijk. Goed gedaan!



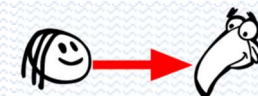
(iets doen) is goed, omdat...
(iets doen) is slecht, omdat...



Ik denk dat het goed is, omdat...
Het is zijn is ...
Ik denk dat het slecht is, omdat...



Hoe kun je daar komen?
Kijk eens of iemand daar anders over denkt...



Is het slecht? Waarom?
Mag ik binnenkomen?
Hoe kan het goed worden?



Kan het slecht zijn?
Ik weet, dat...
Kunnen we het allebei laten zijn? Hoe?



Kan ik helpen?
Laat me eens proberen.
Ik heb een idee.





Kleur de onderdelen die samen een geheel vormen.



BEGINNEN

Bepaal de rollen

U gaat een competitief spel spelen met uw kind. Kies of u uzelf zult spelen of rollen zult aannemen. Indien u rollen speelt is het voor u en uw kind mogelijk om meerdere rollen aan te nemen. Opties: stukken speelgoed, objecten rond het huis, dingen op de speeltuin, etc.

Kies objecten waarvan de eigenschappen of 'beroepen' redelijk bekend zijn voor uw kind. Deze objecten kunnen personages zijn in uw spel. Kies tenminste één object waarvan het aannemelijk is dat het de doeltaal spreekt. Richt de aandacht van uw kind op verschillende eigenschappen.

Stel een doel

Personages doen een wedstrijd waarbij wordt gekeken wie de meeste keerzijden van eigenschappen of 'beroepen' kan ontdekken. Het eerste personage kiest een eigenschap en geeft redenen waarom deze zowel 'goed' als 'slecht' is. Vervolgens kiest het volgende personage een andere eigenschap en doet hetzelfde.



BOUWEN

Bouw een dialoog

Toon uw kind wat u van hem/haar verwacht (Een radiografisch bestuurbare auto is goed omdat het interessanter is om ermee te spelen, maar het is slecht omdat ik altijd batterijen nodig heb, maar ze niet altijd heb). Begeleid uw kind bij het vinden van de keerzijde (Is het altijd goed/slecht? Weet je nog dat...?). Gebruik de mediator om uw kind met ideeën te helpen wanneer dat nodig is.

Probeer te werken met 3-5 objecten.

Indien uw kind geïnteresseerd is:

Laat uw kind de bank van de meest tegengestelde eigenschappen vinden (objecten die de meeste eigenschappen hebben die zowel 'goed' als 'slecht' zijn).

SITUATIEAFHANKELIJK

Zullen we een wedstrijdje doen? Wie zal er winnen?
Wij zijn de kampioenen! Ik ga winnen!

ALGEMEEN

Het is goed/slecht, omdat... iets doen is goed/slecht, omdat...
Het is goed, omdat... maar ook slecht, omdat...

ONDERSTEUNING

Als jij mij eens zegt - of dit goed is of slecht
Dat klopt! Perfect! Je hebt gewonnen! Goed gedaan!



(iets doen) is goed als...
Denk je dat ... goed is?
En wat denk je van... ?



Het is goed/slecht
Ik denk dat het ... is
om iets te doen



Kijk. Je kunt ...
Zou dat goed/slecht zijn?
Laten we kijken of iemand iets anders
vindt... En wat dacht je van...



Kun je me helpen?
Hoe kan het goed/slecht zijn?
Heb je een idee? Geef eens een tip.



Wat dacht je van de andere kant?
Kan die ook slecht/goed zijn?



Kan ik helpen? Ik weet het, ik weet het...
Kijk naar zijn ... Weet je waar dat voor
is? (b.v. fluisteren met het kind tijdens
het spelen)







BEGINNEN

Kies een object. Denk na over de eigenschappen of handelingen die het uitvoert. Kies een eigenschap/handeling waarvan zowel positieve als negatieve consequenties redelijk duidelijk zijn.

Bepaal de rollen

U kunt als uzelf spelen of het object dat u heeft gekozen 'worden'. Het kan behulpzaam zijn om een mediator in het spel te introduceren (speelgoed of een ander object). De mediator kan de doeltaal spreken.

Stel een doel

Vraag uw kind om te raden wie u bent / waar u aan denkt door een raadsel op te lossen (gebruik de structuur onder 'situatieafhankelijk' om het raadsel te maken).



BOUWEN

Bouw een dialoog

Gebruik de mediator om uw kind in zijn/haar denken te ondersteunen. Indien uw kind een idee heeft, kan de mediator hem/haar helpen om te zien wat wel/niet mogelijk is door het idee te controleren aan de hand van onze kennis van het object. Houd in gedachten dat het doel niet alleen het raden van het object is, maar ook om de voor- en nadelen van een handeling in te zien.

Probeer te werken met 3-5 objecten.

Indien uw kind geïnteresseerd is:

Laat het kind het spel leiden en zelf raadsels maken.

Stel uw kind voor om dergelijke raadsels te maken wanneer de situatie zich daarvoor leent (b.v. in de auto, tijdens het koken, etc.)

SITUATIEAFHANKELIJK

Dit doen / hebben is goed, omdat
 Dit doen / hebben is slecht, omdat
 Dit doen / hebben is goed, omdat
 Dit doen / hebben is slecht, omdat
 Wat is het?

ALGEMEEN

Het is goed/slecht, omdat... iets doen is goed/slecht, omdat...
 Het is goed, omdat... maar ook slecht, omdat...

ONDERSTEUNEND

Als jij mij eens zegt - of dit goed is of slecht.
 Dat is een goede opmerking. Je hebt gelijk. Goed gedaan!



Nee, dat is het niet. Probeer nog eens.
 Wat kan het nog meer zijn?
 Kijk eens. Als ik ... wat gebeurt er dan?



Het was geen ...
 Kun je dat nog eens doen?
 Wat is...?



Kun je je herinneren wat goed was?
 Kun je zeggen wat slecht was?
 Zal ik je een beetje helpen?



Is het goed?
 Eens kijken... Ik denk...
 Weet je het?



Kun je me helpen?
 Heb ik gelijk?



Kan ik helpen?
 Ik denk dat het ... kan zijn, omdat

