

De Dierenreis



Visueel en educatief spel voor kinderen met ontwikkelings- en communicatiestoornissen

Minstens 1 begeleider - 1 à 2 kinderen - +/-30 minuten

Inleiding

De Dierenreis is een visueel en eenvoudig spel voor kinderen met ontwikkelings- en communicatiebeperkingen.

Het spel biedt een duidelijke structuur en helpt bij het stimuleren van communicatie, begrip en spelvaardigheden.

De dieren zijn op reis geweest en vinden de weg naar huis niet meer. Het kind helpt de dieren door drie stappen van het avontuur.

Algemene informatie

- Doelgroep: Kinderen tot 13 jaar
- Groepsgrootte: minstens 1 begeleider + 1 tot 2 kinderen
- Duur: +/- 30 minuten
- Plaats: Polyvalente ruimte (rode cirkel) of buiten
- Type spel: Niet-competitief, educatief en visueel
- Moeilijkheid: Aanpasbaar en gradueel op te bouwen

Doel van het spel

Het kind begeleidt de dieren door drie stappen: Sorteren, Slingeren en naar de Weide. De drie stappen zijn een spel die ze moeten voltooien. Dit kan zelfstandig maar ook met de hulp van een begeleider.

Na elke stap krijgt het kind een stempel. Wanneer de stempelkaart vol is, is de dierenreis afgelopen.

Materiaal

Stap 1 dierenreis:



1 grabbeldoos (kan eventueel als opbergdoos)



18 ballen met daar in afbeeldingen van dieren die een bepaalde pose aannemen.



3 emmers met op elke emmer een afbeelding van Jules die een bepaalde pose aanneemt.

Stap 2 dierenreis:



1 zwart zakje met zwart lint om te sluiten



30 dierenkaarten die verdeeld die gesorteert worden op kleur



30 gekleurde zakjes met velcro
(5 van elk kleur)



1 wit doek met velcro aan

Stap 3 dierenreis:



1 zwarte zak met groen linten voor de sluiting



30 dieren plaatjes



1 groen doek met velcro

Overig materiaal:



Stempel/ stickerkaart (kan aangepast worden)



Stickers (kleur voor elke stap)



Aanhangstukken: 4 grote L, 4 kleine L, 4 middenstukken



8 vijzen

Vorbereitung

Voorzie vooraf een rustige en voorspelbare speelomgeving door drie duidelijke zones af te bakenen: de Grabbeldoos, de Slinger en de Weide. Leg alle materialen overzichtelijk klaar in bakken met een visuele aanduiding, zoals ballen met dieren, slingerkaarten en dierkaarten voor de weide. Zorg dat alle kaarten voorzien zijn van velcro voor een makkelijke grip.

Voorzie daarnaast een stempel-/ stickerkaart per kind en een rustige pauzeplek voor wie tussendoor even moet ontprikkelen. Deze geef je aan de kinderen aan de start van het spel.

Als begeleider werk je traag, visueel en met weinig taal, waarbij je vooral voordoet, wijst en ondersteunt. Na elke speelsessie breng je alle materialen terug naar hun startplek, zodat het spel opnieuw duidelijk en voorspelbaar kan beginnen voor het volgende kind.

Stap 1 - Sorteren

Het kind neemt een bal uit de grabbeldoos, bekijkt het dier. Op de emmers staat een afbeelding van Jules waar hij zit, ligt of staat. De dieren doen dit ook. Het kind zoekt dezelfde houding als de afbeelding en ligt, rolt of gooit de bal in de juiste emmer. Wanneer alle ballen correct gesorteerd zijn, krijgt het kind stempel/ sticker 1. Daarna leggen ze alle ballen terug in de grabbeldoos voor de volgende kinderen.

Stap 2 - De Slinger

Het kind neemt een kaart uit het zakje en hangt deze op de juiste plaats aan de slinger. Aan de slinger hangen er gekleurde stukken stof. Eerst kan gesorteerd worden per dier. Hierbij hangt het kind alle dieren onder elkaar.

Variatie:

Er kan ook kleur toegevoegd worden. Het kind hangt het de afbeelding op hetzelfde kleur stof als het dier op zijn/haar kaart.

Wanneer de slinger vol is en de kaarten terug afgehaald zijn, krijgt het kind stempel/ sticker 2.

Stap 3 - De Weide

Het kind neemt een dierkaart uit de zak. Op het grasveld staat telkens al 1 dier om visueel aan te geven wie in welke weide moet. Het kind zoekt de juiste weide en hangt deze aan de velcro. Wanneer alle weides gevuld zijn, krijgt het kind stempel/ sticker 3.

Einde van het spel

Alle stappen zijn doorlopen en de stempelkaart is vol. De begeleider benoemt kort dat het spel afgelopen is en sluit visueel af.