








Speel een spel

Deelnemers			Spel		Begeleiding
Aantal	Leeftijd	Doelgroep	Spelsoort	Duur	Begeleiding
10-20 	6-9 jaar 10-12 jaar 	JRK-groep  Jeugdverenigingen 	Varia 	1 u 	1 



Activiteit

Kunnen mentaal gehandicapte kinderen ook deelnemen aan JRK-activiteiten? Tuurlijk well! Als je rekening houdt met een aantal basisregels, kan ook jouw afdeling perfect voor deze kinderen toegankelijk zijn. In deze startkabel vind je niet alleen een aantal praktische tips om met mentaal gehandicapte kinderen om te gaan, maar ook enkele voorbeelden.

Waar moet je bij een activiteit op letten?

- Kinderen met een mentale handicap hebben vaak last met 'schoolse' vaardigheden (bv. lezen, schrijven, rekenen, ...). Zorg dus voor spelletjes of opdrachten die hier niet op steunen.
- Hou het aantal spelregels beperkt!
- Wanneer je een activiteit uitlegt, pas ze dan toe op een kind zodat alles concreter wordt (Bv. als Jan de tikker is, moet hij driemaal fluiten).
- Verander je spelregels niet te plots en te vlug: speel lang genoeg met dezelfde spelregels en leg het spel volledig stil wanneer je een aanpassing uitvoert.
- Maak je taal niet te moeilijk: gebruik duidelijke woorden in korte zinnen.
- Overvraag hen niet in het nemen van verantwoordelijkheid.



Voorbeeld van ... ste regels

In volgende spelletjes proberen we alles telkens zo goed mogelijk voor te stellen. Door een aantal basisregels simpeler te maken, kan je deze spelletjes perfect met de doelgroep spelen.

Gecijferde omgeving:

Voor het spel begint, geven we een aantal voorwerpen in de omgeving een nummer. Bv. Tent=1, gras=2, zand=3, boom=4, steen=5, water=6, ... Iedereen wandelt kriskras over het spelterrein. Een iemand (vooraf afgesproken) roept een nummer. Iedereen zorgt dan dat hij zo vlug mogelijk het bijhorende voorwerp aanraakt. Diegene die als laatste het voorwerp aanraakt, zegt het volgende nummertje. Variëren kan door bij het nummer ook een (of meer) lichaamsde(e)l(en) te zeggen. Je kan er ook een tikspel van maken. Wanneer je een nummer roept, probeert een tikker iedereen te tikken die het voorwerp nog niet heeft aangeraakt.

Wanneer iemand van je leden een mentale handicap heeft, begin je het spel met slechts twee cijfers. Terwijl een begeleider het spel uitlegt, voert een ander het spel daarnaast uit. Eventueel kan je de andere leden hierbij betrekken. Variëren doe je pas wanneer het spel echt goed gekend is. Om een aanpassing te doen, leg je het spel stil, en geef je weer een duidelijke uitleg.

Dassenroof:

Verdeel je groep in twee ploegen en laat elke ploeg tegenover elkaar op



een rij staan. Zorg voor een ruime afstand tussen beide ploegen. Tussen de ploegen leg je een voorwerp. Iedereen van elke ploeg krijgt een nummer. Als je bv. de nummers 1 roept, lopen de kinderen met nummer 1 zo vlug mogelijk naar het voorwerp en proberen ze het bij hun ploeg te krijgen.

Bij deelnemers met een mentale handicap, bevestig je op elke deelnemer een tekening van bv. een stuk fruit. Als je banaan roept, loopt iedereen die een tekening van een banaan heeft, naar voren en probeert het voorwerp te nemen.

Twister:

Als je met kinderen twister speelt, weten ze dat ze bvb hun hand op blauw moeten plaatsen. Bij kinderen met een mentale handicap, maak je dit duidelijk door bvb op hun handen en voeten symbooltjes te tekenen (dit kan een ster zijn, maan, ...) Als bvb de voet op blauw moet, zeg je 'voet met ster' op blauw...

Spelletjes die je best voortoont.

Een gouden regel die niet alleen voor kinderen met een mentale handicap geldt, is... voortonen.

Spelletjes zoals stoelendans, dikke Bertha, ... toon je best gewoon voor. Wedden dat iedereen nadien vlot meespeelt?

Spelregel per spelregel uitleggen.

Bij iets ingewikkeldere spelletjes, geef je de spelregels niet in één keer, maar je bouwt geleidelijk op. Je begint met één spelregel, waarna je het spel eventjes speelt, het stillet en daarna een extra spelregel uitlegt.

Bij tussen twee vuren, gaat dit dus als volgt:

Je bakent op voorhand het veld af (4 stroken, waarvan 1 klein, 2 grote en 1 klein). Je verdeelt de ploeg in twee groepen. Je legt uit dat je straks een bal in de lucht zal smijten en de ploeg die deze het eerste kan vangen, mag beginnen. Je doet dit ook.

Eén iemand uit de ploeg met de bal, mag proberen iemand uit de andere ploeg aan te tikken door er met de bal naar te gooien. Als de andere ploeg de bal kan pakken, zijn zij aan de beurt. Je speelt dit eventjes.

Wat gebeurt er als de bal buiten het speelveld komt? Dan hebben we een kapitein nodig. Elke ploeg kiest een kapitein en stuurt die naar de overkant. De kapitein mag de bal nemen als deze buiten het speelveld komt. Hij mag dan ofwel de bal over gooien naar zijn ploegmaten of zelf proberen iemand aan te gooien.

Je speelt verder. Als iemand wordt getikt, leg je het spel opnieuw stil en leg je uit dat deze nu bij de kapitein terecht komt. Nu heb je bijna alle regels uitgelegd en kan je gewoon spelen. Als er bij één ploeg nog slechts twee deelnemers over zijn, leg je uit dat de kapitein mag komen helpen. Deze heeft 3 levens (of gewoon 1, kies je zelf).



Als je alle spelletjes wil spelen, heb je het volgende

Materiaal

- blinddoeken
- tekeningen met fruit op
- verf (om symbooltjes te schilderen)
- bal



Anders Gewoon/Gewoon Anders: een aantal spelletjes uit deze Chirobrochure overgenomen. Je kan ze gratis downloaden op http://static.chiro.be/publicaties/anders_gewoon.pdf

<http://www.delovie.be>: Op deze site kom je wat meer te weten over mentale handicaps. (kijken bij doelgroep)

