

# Doe je mee met Kadhdee?

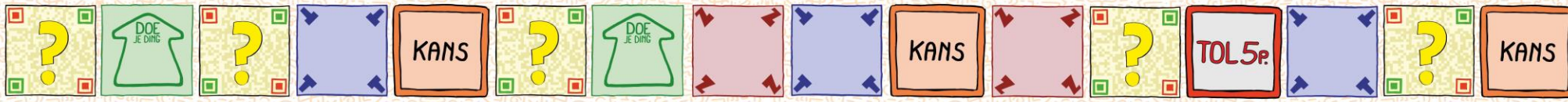


## Psycho-educatief spel over ADHD voor kinderen

EEN REALISATIE VAN SIG-INTERVISIEWERK GROEP ADHD  
VORMGEVING EN SPELTECHNIEK JANNES BAERT

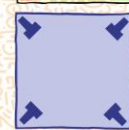
Voorstelling - Webinar 01/07/2024

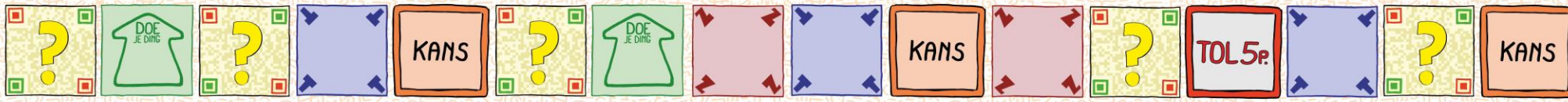




# Inhoud webinar

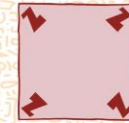
- Kennismaking met het spel zelf
- Spel binnen 'lopend' proces van psycho-educatie
- Begeleiding is essentieel
- Rol van de begeleider
- Speltechnische keuzes
- Doelgroepen
- Vragenronde

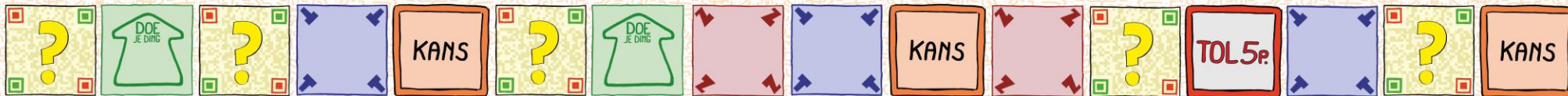




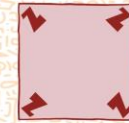
# Nuttige informatie

- Op achterzijde van het spelbord
- In het boekje van de spelregels
  
- Zorgpad ADHD
- Website Zit Stil





# Kennismaking met het spel zelf



**HOEK RUST** (Le Buisson)  
 IK KAN GOED...  
 KANS  
 ?  
 ?

?  
 ?  
**DOE JE DING**  
 ?  
 ?  
 ?  
**HOEK RUST** (Le Buisson)

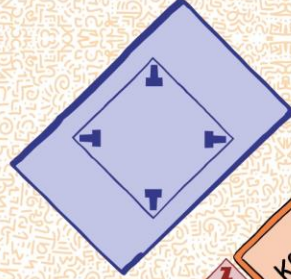
?  
 ?  
**DOE JE DING**  
**STOP STOP**  
**EXTRA PUNTEN** 7  
 ?  
**KANS**  
**TOL 5p**  
 ?



?  
 ?  
 ?  
**KANS**  
 ?

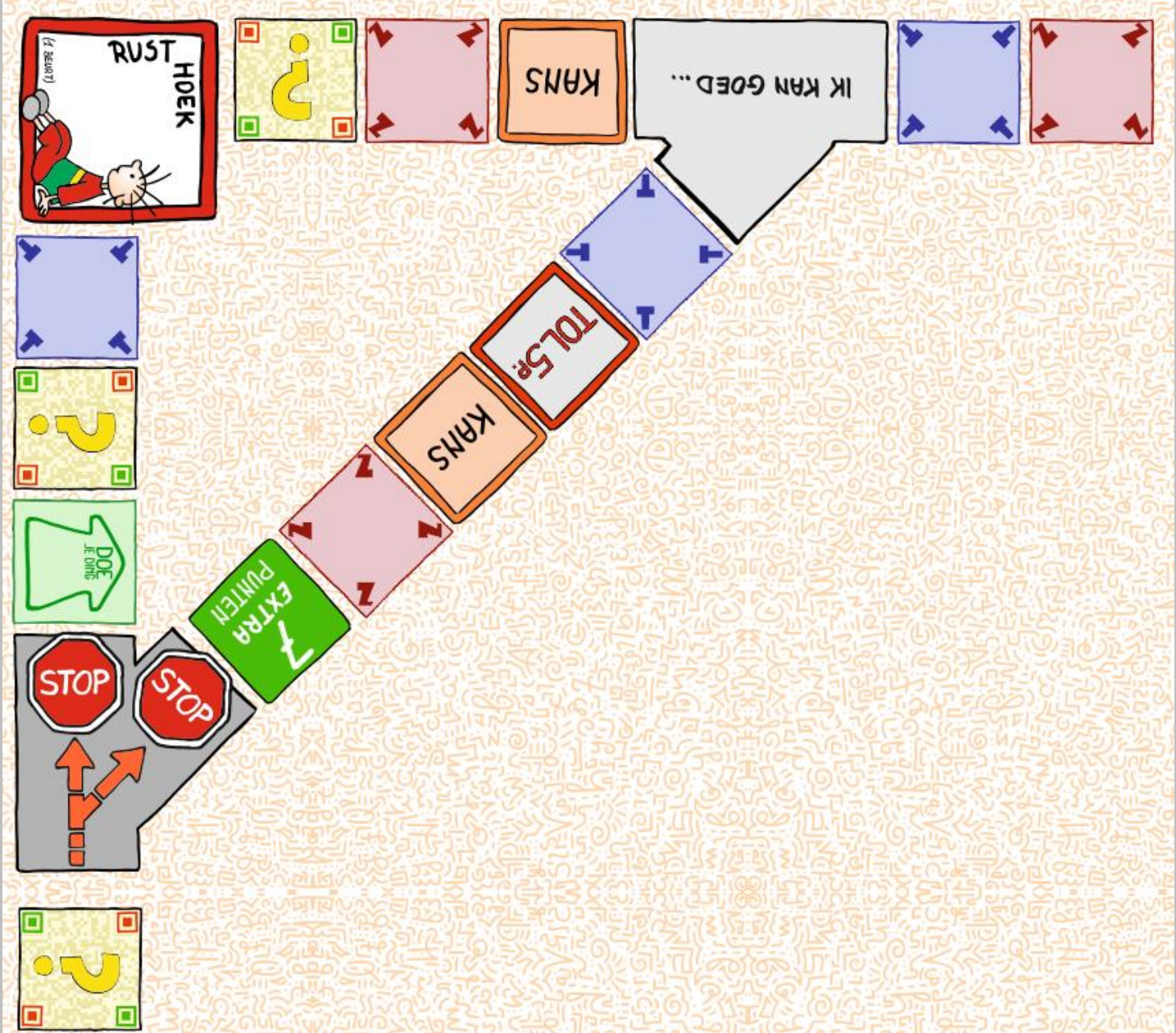
?  
 ?  
**DOE JE DING**  
 ?  
**KANS**  
 ?

?  
 ?  
 ?  
**DOE JE DING**  
**STOP STOP**  
**KANS**  
**TOL 5p**  
 ?  
 ?  
**5 EXTRA PUNTEN**  
 ?



**10 PUNTEN**  
**START**  
**NAAR RUSTHOEK**  
 ?  
**KANS**  
 ?  
**KANS**

**DOE JE DING**  
 ?  
 IK KAN GOED...  
**5 EXTRA PUNTEN**  
 ?  
**TOL 5p**  
**HOEK RUST** (Le Buisson)





# Wist je dat?



**1** **Waar of niet waar ??**

ADHD is erfelijk.  
Kadhdee heeft nog een andere Kadhdee in de familie.

**10** **Waar of niet waar ??**

Kadhdee vindt het lastig om te wachten in een wachtzaal of in een wachtrij (bv. pretpark).

**8** **Waar of niet waar ??**

Kadhdee kan zich beter concentreren bij nieuwe activiteiten.

**2** **Waar of niet waar ??**

Kinderen zoals Kadhdee hebben vaak ook andere problemen.

**13** **Waar of niet waar ??**

Door het nemen van een pilletje heeft Kadhdee soms minder honger.

**19** **Waar of niet waar ??**

Met pilletjes kan Kadhdee genezen.

**5** **Waar of niet waar ??**

Er zijn meer Kadhdee-jongens dan Kadhdee-meisjes.

**17** **Waar of niet waar ??**

ADHD is een besmettelijke ziekte.

**21** **Waar of niet waar ??**










Kinderen zoals Kadhdee zijn dom.





# Doe je ding



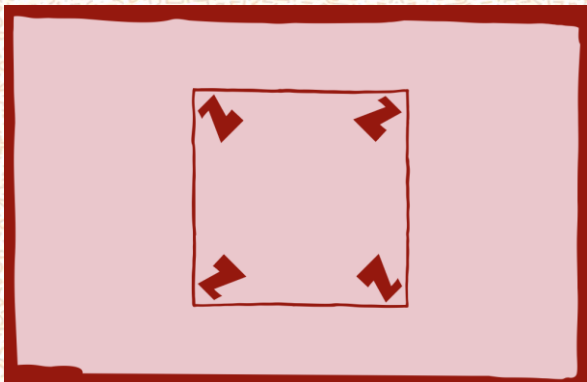
 <p>Spring 4x op 1 been en klap ondertussen in je handen.</p>	 <p>Kijk naar de persoon recht tegenover jou. Wie niet in de lach schiet, wint.</p>	 <p>Stap achterwaarts rond de tafel.</p>
 <p>Buig 5 keer door de knieën en tik de grond.</p>	 <p>Doe alsof je een instrument bespeelt. De groep raadt wat het is.</p>	 <p>Speel 3 keer "blad steen schaar" met je rechterbuur.</p>
 <p>Doe een leeuw na die plots een muis ziet.</p>	 <p>Zeg 2 keer: "Kadhdee knabbelt krokante kroketten kapot"</p>	 <p>Beeld een beroep uit. De groep raadt wat het is.</p>







# Vragen over jezelf



**1** **Vraag voor Kadhdee** 

Weten je vrienden dat je ADHD hebt?

---

**Vraag voor anderen**

Heb je een broer, zus, vriend of vriendin met ADHD?

**8** **Vraag voor Kadhdee** 

Denk je wel eens: "Ik kan er toch niets aan doen, want ik heb ADHD"?

---

**Vraag voor anderen**

Zegt je broer, zus, vriend of vriendin soms "Ik kan er niets aan doen, want ik heb ADHD"?

**12** **Vraag over jezelf**

Vind je het lastig om stil te zitten?

**3** **Vraag voor Kadhdee** 

Krijg je soms opmerkingen over je ADHD? Vertel er iets over.

---

**Vraag voor anderen**

Hoor je soms opmerkingen over je broer, zus, vriend of vriendin met ADHD?

**7** **Vraag voor Kadhdee** 

Wat vind je vervelend aan je ADHD?

---

**Vraag voor anderen**

Wat vind je vervelend aan de ADHD van je broer, zus, vriend of vriendin?

**15** **Vraag over jezelf**

Ben je al eens gepest?

Vertel er iets over.

**6** **Vraag voor Kadhdee** 

Wat vind je leuk aan je ADHD?

---

**Vraag voor anderen**

Wat vind je leuk aan de ADHD van je broer, zus, vriend of vriendin?

**10** **Vraag over jezelf**

Gebruik je soms een stressballetje of tangle?

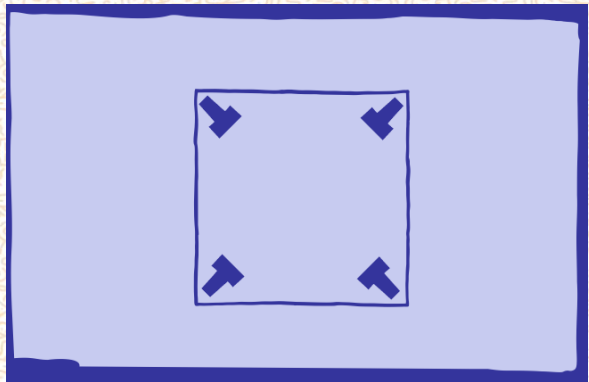
Vertel er iets over.

**21** **Vraag over jezelf**

Heb je vaak ruzie met andere kinderen?



# Talent



<p>1</p> <p>Ik heb graag dat de dingen eerlijk verlopen</p>	<p>5</p> <p>Ik durf veel</p>	<p>10</p> <p>Ik ben een trouwe vriend voor de 100%</p>
<p>3</p> <p>Ik ben een doorzetter</p>	<p>6</p> <p>Ik heb 1000 ideeën</p>	<p>11</p> <p>Ik zeg wat ik denk</p>
<p>4</p> <p>Ik wil een topper zijn</p>	<p>9</p> <p>Ik ben enthousiast</p>	<p>13</p> <p>Ik zit vol energie</p>



# Mijn talenten



Ik heb graag dat de dingen eerlijk verlopen

★  
★  
★  
★  
★

Ik hou van uitdagingen

★ ★ ★ ★ ★

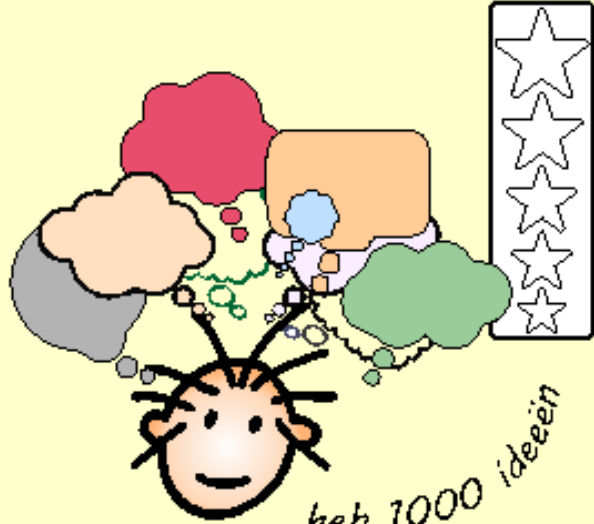
en nieuwe dingen

★ ★ ★ ★ ★

Ik ben een doorzetter

Ik durf veel

★  
★  
★  
★  
★



Ik heb 1000 ideeën

★  
★  
★  
★  
★



Ik wil een topper zijn

★ ★ ★ ★ ★

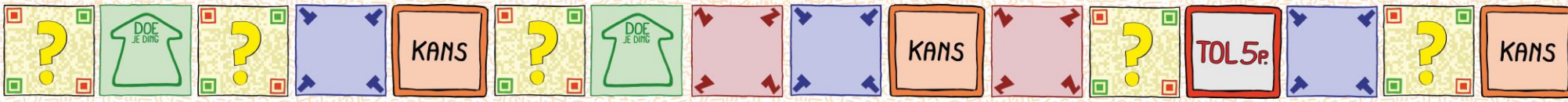
Ik ben een bezige bij

~ ~ ~ ~ ~

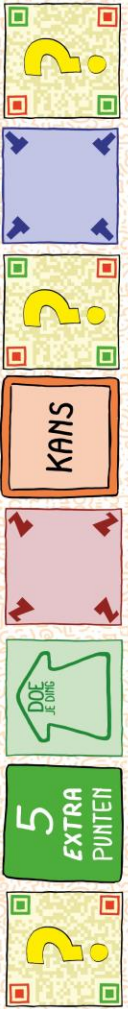
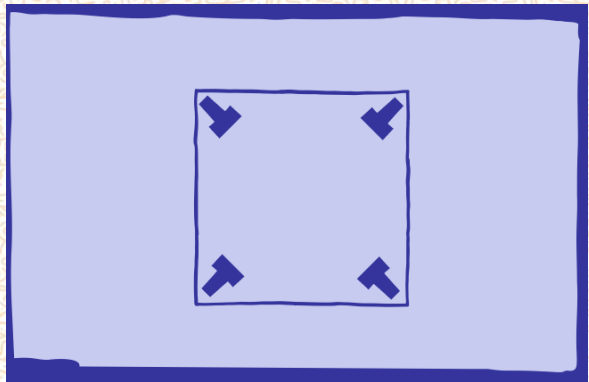


Doe je met Kadhdée?



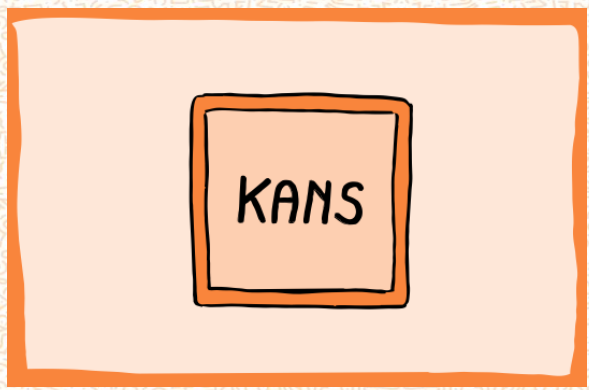


# Talent

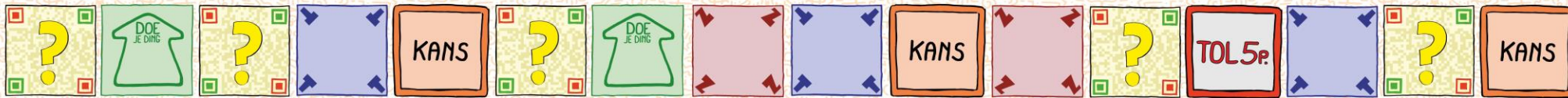




# Kans

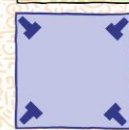


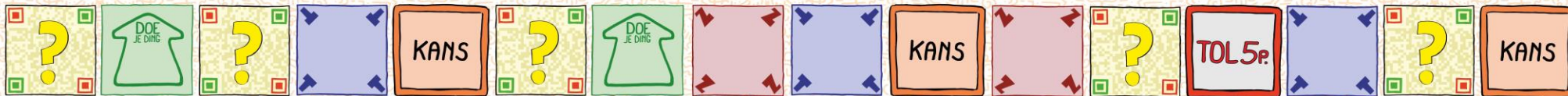
<p><b>KANS 1</b></p> <p>Er start een <u>snelle</u> ronde.</p> <p>Iedereen kent een beurt, maar niemand hoeft een kaart te nemen of een opdracht uit te voeren.</p>	<p><b>KANS 17</b></p> <p>Je ontploft bij een ruzie. Ga naar de volgende rusthoek.</p> <p>Je krijgt geen punten als je via start gaat.</p> <p>Sla 1 beurt over.</p>	<p><b>KANS 26</b></p> <p>Verlaat de rusthoek. Ga naar het volgende vakje.</p> <p>Je mag dit kaartje bewaren tot je het nodig hebt.</p>
<p><b>KANS 3</b></p> <p>Je begint je huiswerk zonder gezeur.</p> <p>Je krijgt 2 punten.</p>	<p><b>KANS 7</b></p> <p>Je blijft rustig bij een ruzie op de speelplaats.</p> <p>Je krijgt 2 punten.</p>	<p><b>KANS 11</b></p> <p>Je hebt een vriendje geholpen.</p> <p>Je mag nog eens gooien.</p>
<p><b>KANS 4</b></p> <p>Je bent afgeleid.</p> <p>Ga 1 stap achteruit.</p>	<p><b>KANS 8</b></p> <p>Je boekentas is een rommeltje. Zo verlies je spullen.</p> <p>Geef 2 punten af.</p>	<p><b>KANS 13</b></p> <p>Jullie hebben goed samengewerkt tijdens het groepswerk.</p> <p>Iedereen mag 3 plaatsen vooruit.</p>



# Spel binnen 'lopend' proces van psycho-educatie

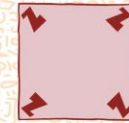
- Essentieel dat kinderen reeds (een stuk) psycho-educatie kregen
- Spel zet kinderen aan om de informatie terug op te roepen
  - Kansen om kennis te corrigeren, verdiepen, uitbreiden
- Begeleider kan zicht krijgen op 'blinde' vlekken
- Begeleider kan later (individueel) terugkomen op gevoelige punten
- Begeleider kan diepgang brengen in psycho-educatie
- Valkuilen als proces PE niet ver genoeg gevorderd is:
  - Spel zal veel stilliggen omdat begeleider teveel info moet geven
  - 'Wist je dat'-vragen: te vaak raden is geen goede leersituatie, frustrerend

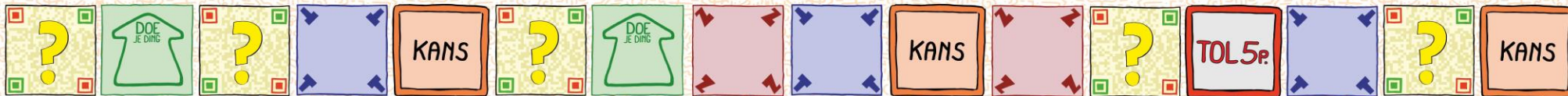




# Begeleiding is essentieel

- Niet de bedoeling dat kinderen het spel alleen spelen
- Begeleider moet vertrouwd met 'anders zijn' en ADHD
- Begeleider zorgt voor meerwaarde: overstijgen van 'een spelletje spelen'



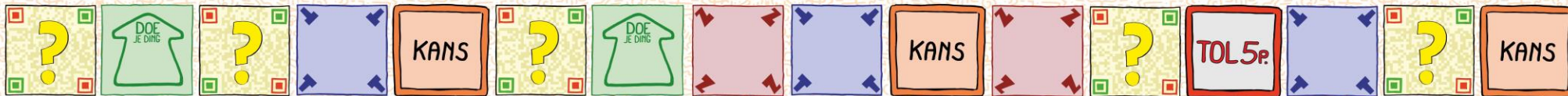


# Rol van de begeleider

- Psycho-educatie over ADHD, over talenten, over emoties, ...
- Zorgen voor een veilige leersituatie
- Bevragen van kennis, emoties, attitudes
- Stimuleren leergesprekjes
  
- Vermijden van een zwart-witbeeld over kinderen met problemen
- “Wist je dat”-vragen: waar of niet waar: nuancering nodig !
  
- Het is oké om anders te zijn
- Elke persoon met ADHD is uniek

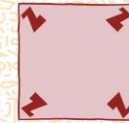
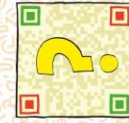
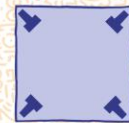


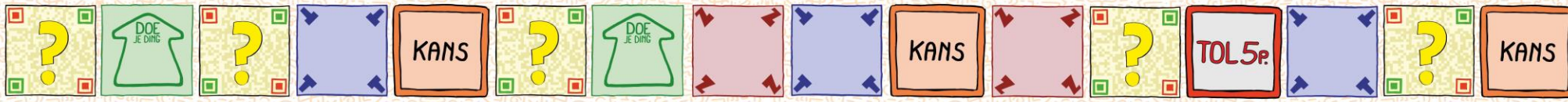




## Rol van de begeleider (2)

- Benadrukken dat kinderen kunnen rekenen op mensen om hen heen
  - ouders, familie, leerkrachten, vrienden, hulpverleners
- Gedragsregulering
- Ondersteuning van zelfregulering
- Ondersteuning bij de spelelementen

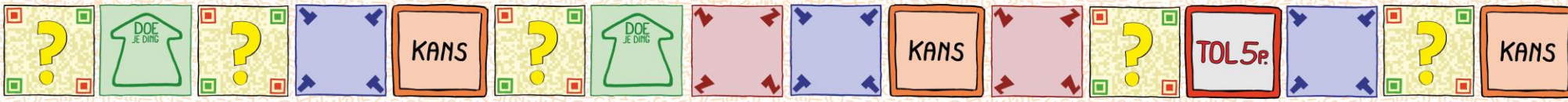




# Speltechnische keuzes

- Eenvoudige spelvorm die herkenbaar is voor kinderen en begeleiders
- Dit zorgt voor eenvoudige “rollen” binnen de spelsituatie.
- Geen tijdverlies met ingewikkelde stappen/spelregels
- De klassieke ervaringen en bijhorende emoties van een gezelschapsspel zitten er frequent in: oefenkansen voor het dagelijkse leven:
  - iets winnen, een voordeel hebben, beurt kwijt, wachten of extra wachten, iets verliezen, zien dat een ander wint/verliest, ...
- Competitief element: er kunnen punten verdiend worden
  - Oefenkansen voor positieve prestatiedrang, delay of gratification, omgaan met verlies, ...
  - Begeleiding kan bijsturen.

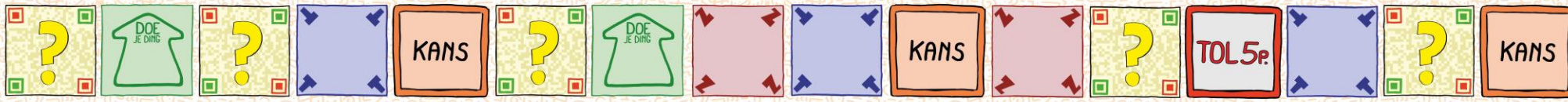




# Rusthoek

- Spelelement van de rusthoek: je slaat 1 beurt over.
- geen time-out-ruimte
  - vermijden negatieve connotatie
  - een ruimte om even tot rust te komen.





# Doelgroepen

- Kadhdee, broers, zussen, vrienden, vriendinnen
- Hoofdgroep = lagere school vanaf 2de/3de leerjaar.
- Kan ook met oudere kinderen (bv. 12-14 jr)
  
- Met ouders binnen oudergroep of samen met hun kind(-eren)
  
- Met groep leerkrachten, hulpverleners als vorming en teambuilding
  
- Uitgewerkt als groepsactiviteit
  - maar ook mogelijkheden in individuele setting (1 kind – 1 begeleider)

