

Tips en weetjes n.a.v. het webinar : *‘Moelijk’ gedrag begrijpen en hier op afstemmen .*

## PROBLEEM? OF UITDAGING



### Gouden regel:

Het kind handelt niet uit onwil, maar uit onmacht.  
Begrip hiervoor is van groot belang.  
Probeer als trainer jouw gedrag hier op af te stemmen.

### Tips:

Houd korte lijnen met de ouders, zij zijn de deskundigen en willen graag dat hun kind succeservaringen kan opdoen.

## Communicatie:

- Geef enkelvoudige opdrachten
- Spreek in doe opdrachten ( i.p.v. in vragende opdrachten).  
Dus : X, jij pakt de ballen en doet ze weer in het ballennet i.p.v. Wil jij de ballen opruimen?  
Een kind kan dan “Nee” zeggen, (“ want het is toch een vraag, daar mag ik eerlijk op antwoorden”) wat jij dan weer als brutaal kunt ervaren.
- Geef een kind tijd om de informatie te kunnen verwerken, verwacht niet meteen een antwoord en probeer het denkproces niet te verstoren door meteen weer iets te vragen ( terwijl het kind nog aan het verwerken is).
- Check of je boodschap goed is overgekomen.  
Wanneer je vraagt ; “Weet je wat je moet doen?” zal het antwoord vaak “ ja “zijn.  
Laat het kind de opdracht herhalen.
- Ben je bewust van je non-verbale communicatie.
- Leg het doel van een opdracht uit : we doen deze oefening om de conditie te verbeteren, om spieren te versterken zodat je.... enz.
- Benoem gewenst gedrag ( en dus niet wat je NIET wilt).
- Ga niet in discussie. Maar benoem nog een keer kort en krachtig hoe je wilt dat het gaat.
- Oogcontact maken is soms lastig (veel afleiding in een gezicht zodat er niet zo goed gefocust kan worden op wat gezegd wordt). Zie dit niet als brutaal. Vraag wel of het kind in jouw richting wil kijken als je direct tegen hem/haar praat.
- Gebruik visuele ondersteuning (wie, wat, waar, wanneer en hoe), eventueel op een whiteboard of met plaatjes.
- Noem de naam van het kind wanneer je iemand aanspreekt. Laat de kinderen ook elkaars namen noemen .
- Zorg zoveel mogelijk voor een aanspreekpunt.

## Ruimte :

- De zintuigen zijn vaak sterk ontwikkeld. Sommige kinderen hebben snel last van geluid ( in een grote zaal), licht ( tl lampen) en/of geur (kleedkamer).
- Geef het kind een vaste plek wanneer je uitleg geeft. Een kring of rij naast elkaar vergroot de betrokkenheid.
- Zorg voor een kijkplek ( aangeven met paal of pylon). Kinderen die het spel eerst eens willen bekijken, kunnen daar even staan/zitten.
- Bespreek samen de plek in de kleedkamer, liefst aan een zijkant, om zo min mogelijk last te hebben van omgevingsprikkelers.

### Tijd:

- Zorg voor een duidelijke start van de training (bijv eerst een tikspel, rondje lopen, op een lijn staan, op de bank zitten o.i.d.) en een duidelijke afronding .  
Liefst elke keer hetzelfde korte riedeltje.
- Gebruik indien nodig time timer/klok zodat duidelijk is hoe lang iets duurt.
- Aanduidingen als straks, dat duurt niet lang, bijna etc zijn vaag en erg lastig te begrijpen.  
Zeg liever : we doen eerst..... en dan.....  
Of: nog 2x..... en dan.....

### En verder:

- Doe oefeningen voor in deelstappen , zoals ook in de chat werd gezegd: plaatje-praatje-daadje.
- In het zwembad in Gemert worden stuurkaarten gebruikt, waarop kinderen kunnen zien wat er van hen verwacht wordt.
- Gebruik bij voorkeur hetzelfde materiaal voor dezelfde oefening.
- Vermijd fysiek contact ( denk aan de overprikkeling, een aanraking kan heel vervelend voelen, ook als is het lief en goed bedoeld).
- Benoem emoties: “ Ik zie dat je boos bent,.....”
- Geef een kind dat boos is even de ruimte om weer rustig te worden. Een boos kind is meestal niet bereikbaar. Ga pas een hele tijd later met hem/haar in gesprek.  
Spreek van tevoren af waar het kind mag zitten als hij een ‘time out’ nodig heeft.
- Zet een kind niet voor de groep in een negatief daglicht, spreek het kind 1 op 1 aan op zijn (negatieve) gedrag.
- Help met keuzes maken ( 2 mogelijkheden).

### Maar vooral:

Focus op dat wat goed gaat, laat het kind veel succeservaringen opdoen en je zult zien

*alles wat aandacht krijgt groeit!*

*Heel veel succes met deze informatie, Francis Jochems en Evelin van Schijndel*

