

JEUGDWERK VOOR ALLEN

**ZELF AAN DE SLAG
MET KINDEREN EN JONGEREN
MET EEN BEPERKING**

ZELF AAN DE SLAG

INHOUD

VISUELE BEPERKING	04
AUTISME	06
ADHD	08
VERSTANDELIJKE BEPERKING	10
FYSIEKE BEPERKING	12

WAT KAN JE VERWACHTEN VAN DEZE BROCHURE?

In deze brochure vind je algemene informatie over verschillende beperkingen. Waar zijn kinderen en jongeren met een beperking goed in? Waar hebben ze het moeilijk mee? Wat zijn mogelijke tips en hoe ga je ermee om?

Elk kind is uniek!

Elk kind en elke jongere is uniek. Het zou kunnen dat je de moeilijkheden die personen met autisme hebben leest en denkt: in onze jeugdvereniging hebben wij iemand met autisme en dat komt precies niet overeen... Binnen elke beperking heb je gradaties en verschillen. Een perfecte manier van aanpak bestaat dus niet! Deze bundel moet je zien als basis om aan de slag te gaan met kinderen en jongeren met een beperking.

Contact met de ouders

Iedereen (met of zonder beperking) heeft een eigen handleiding. Om meer te weten te komen, overleg je best eens met de ouders. Zij kennen hun kind het best en zullen jullie zeker tips kunnen geven.

Vorming en ondersteuning

JEUGDWERKVOORALLEN kan jouw jeugdvereniging via vormingen en ondersteuningstrajecten helpen om hier dieper op in te gaan en aan interventie te doen. Daarnaast kunnen we je meer en concretere tips geven over het spelen en omgaan met kinderen en jongeren met een beperking.

Zowel jeugdverenigingen die reeds inclusief (kinderen met en zonder beperking samen) werken als verenigingen die hun eerste stapjes (willen) zetten in inclusie kunnen dankzij de steun van de provincie Oost-Vlaanderen gratis beroep doen op de expertise van Jeugdwerk voor Allen.

Aarzel niet en contacteer ons!
Alvast veel succes!
Het Jeugdwerk voor Allen team.

**JEUGDWERK
VOOR ALLEN**

VISUELE BEPERKING

Wat?

Kinderen/jongeren die slecht, verminderd of niet kunnen zien.

Waar zijn ze sterk in?

- ➔ Nieuwsgierig zijn.
- ➔ Betrokken zijn bij hun omgeving.
- ➔ Andere zintuigen zijn beter ontwikkeld.

Waar hebben ze moeite mee?

- ➔ Voelen zich onzeker.
- ➔ Kunnen sommige prikkels moeilijk plaatsen.
- ➔ Voelen zich niet altijd op hun gemak.

Mogelijke (speel)tips?

- ➔ Spreek in de richting van het kind.
- ➔ Pas je spelen aan door bijvoorbeeld geluiden te gebruiken.
- ➔ Speel spelletjes waar ze hun andere zintuigen kunnen gebruiken.
- ➔ Geef alles een vaste plaats in het lokaal.

Hoe ermee omgaan?

- ➔ Stel jezelf voor.
- ➔ Begeleid de kinderen bij bijvoorbeeld loopspelletjes.
- ➔ Beschrijf wat er allemaal te zien is en wat er rond hen gebeurt.
- ➔ Laat hen voelen wat er rond hen is.
- ➔ Stel hen op hun gemak zodat ze je vertrouwen en zich veilig voelen.
- ➔ Geef de kinderen de tijd om een nieuwe omgeving te leren kennen.

Hoe kan je de locatie aanpassen?

- ➔ Kleine aanpassingen zijn vaak voldoende! Zorg er bijvoorbeeld voor dat de vloer niet bezaait ligt met allerlei materiaal. Dat verhoogt namelijk het gevaar op struikelen.
- ➔ Leg het materiaal dat het kind of de jongere vaak nodig zal hebben op vaste plaatsen. Zo hoeven er geen lange zoekacties worden ondernomen.

Voorbeeld:

123 PIANO

Span een touw waar de personen moeten lopen.

Hang 2 meter voor het eindpunt een sjaaltje aan het touw zodat ze weten waar ze moeten stoppen.

Je zou er ook voor kunnen zorgen dat er op de grond iets ligt, een touw bijvoorbeeld met belletjes aan, een tweetal meter voor de eindmeet. Zo weet de persoon dat het einde, waar hij moet aftikken, nabij is.

AUTISME SPECTRUM STOORNIS

Wat?

Kinderen en jongeren met autisme zijn heel verschillend. Ze hebben elk hun eigen 'handleiding'. Vandaar ook dat autisme eigenlijk autisme spectrum stoornis heet. Er is een heel spectrum aan mogelijke uitingen.

Mensen met autisme hebben een 'andere' ontwikkeling op verschillende gebieden. De drie kerngebieden hiervan zijn communicatie, sociale vaardigheden en verbeelding.

Waar zijn ze sterk in?

- ➔ Alles weten over een bepaald onderwerp.
- ➔ Zich heel erg focussen op iets en niet afgeleid worden.

Waar hebben ze moeite mee?

- ➔ Contact met anderen.
- ➔ Veranderingen.
- ➔ Inschatten of een situatie gevaarlijk is.

Mogelijke (spel)tips

- ➔ Structuur bieden (dagindeling, namen van de moni's, regels en afspraken...).
- ➔ Vermijd figuurlijke taal.
- ➔ Herhaal je speluitleg.
- ➔ Visualiseer je speluitleg.
- ➔ Gebruik geen ingewikkelde zinnen.
- ➔ Help hen kiezen bij keuze-activiteiten.
- ➔ Probeer dode momenten te vermijden of in te vullen.
- ➔ Als je regels in het spel verandert, kader dit ook naar hen.

Hoe ermee omgaan?

- ➔ Maak duidelijke afspraken met de kinderen en laat weten wat er gebeurt als ze iets goed/fout doen.
- ➔ Zit op voorhand met de kinderen samen en bereid hen voor op wat er zal gebeuren.
- ➔ Zorg ervoor dat het kind weet bij wie hij/zij terecht kan.
- ➔ Zorg voor een prikkelarme ruimte waar ze naartoe kunnen als het de kinderen teveel wordt.

Hoe kan je de locatie aanpassen?

Een **rustige ruimte** waar niet teveel extra's aanwezig zijn (prikkelarme ruimte) kan goed zijn om tot rust te komen wanneer het even te veel wordt. Het hoeft geen volledig lokaal te zijn, een stoel of deeltje van een ruimte, kan voldoende zijn. Het zorgt voor een veilig gevoel.

Een **pictobord** op een vaste plaats zorgt voor rust en structuur. Indien je aan het knutselen slaat en een pictobord maakt, kan je heel wat informatie vinden op onze site.

Een **klok** of keukenwekker is ook zeer handig om in de buurt te hebben. Vaak hebben kinderen en jongeren met autisme het moeilijk met de woorden 'straks', 'later'... Een klok kan helpen om hier duidelijkheid en structuur te bieden.

ADHD

Wat?

Personen met ADHD vertonen in hun gedrag enkele kenmerken:

Aandachtstekort wil zeggen dat het 'aandachtsniveau' onvoldoende aangepast is aan de eisen van omgeving. Men kan de aandacht niet lang genoeg bij een taak of een activiteit houden om ze naar behoren af te werken. Zich organiseren en orde scheppen in de chaos gaat moeilijk.

Hyperactiviteit wil zeggen dat het 'activiteitsniveau' niet goed is aangepast aan de verwachtingen van de omgeving. Men is vaak te hevig en te druk op momenten dat dat niet wordt verwacht of ongepast is.

Impulsiviteit wil zeggen dat men zich niet goed kan beheersen en er niet in slaagt eerst na te denken vooraleer men iets doet of zegt.

Waar zijn ze sterk in?

- ➔ Creatief denken.
- ➔ Enthousiast gaan voor iets.
- ➔ Origineel en humoristisch.
- ➔ Show stelen en ambiance maken.

Waar hebben ze moeite mee?

- ➔ Aandachtig zijn.
- ➔ Lange tijd stilzitten.
- ➔ Zichzelf beheersen.

Mogelijke (speel)tips?

- ➔ Vermijd extra prikkels.
- ➔ Deel een ingewikkelde opdracht op in kleinere stukjes.
- ➔ Zorg voor een goed tempo met veel variatie.
- ➔ Vermijd dode momenten.
- ➔ Voorzie ook activiteiten zonder competitie.
- ➔ Geef enkele minuten aanpassingstijd als je met iets nieuws begint.
- ➔ Zorg voor uitdaging.
- ➔ Speel in op hun interesses.
- ➔ Zet het kind naast jou of een andere animator als de speluitleg gegeven wordt.
- ➔ Maak kleine groepjes.

Hoe ermee omgaan?

- ➔ Maak je regels duidelijk en herhaal ze regelmatig.
- ➔ Voorzie structuur (in je spel, in de dagindeling...).
- ➔ Bereid veranderingen voor.
- ➔ Laat hen ook eens uitrazen bij een moeilijk moment.
- ➔ Voorzie een prikkelarme (rustige) ruimte als het hen teveel wordt.
- ➔ Beloon zoveel mogelijk wat goed loopt.
- ➔ Geeft hen verantwoordelijkheid.
- ➔ Blijf bij je standpunt.

Hoe kan je de locatie aanpassen?

Een **prikkelarme ruimte** geeft rust. Het hoeft geen lokaal te zijn. Een stoel of een eigen plekje kan al voldoende zijn.

Visualiseren helpt! Wanneer het kind of de jongere even is afgeleid, weet hij/zij met één blik wat jullie aan het doen zijn en wat er van hem/haar verwacht wordt.

VERSTANDELIJKE BEPERKING

Wat?

Een verstandelijke beperking is een ontwikkelingsstoornis waarbij de verstandelijke vermogens zich niet met de 'normale snelheid' ontwikkelen en meestal een gemiddeld niveau niet zullen bereiken.

Er worden **onderverdelingen** gemaakt om de gradatie van de verstandelijke beperking aan te duiden:

- ➔ Licht verstandelijke beperking: een IQ van 50-70
- ➔ Matig verstandelijke beperking: een IQ van 35-50
- ➔ Ernstige verstandelijke beperking: een IQ van 20-35
- ➔ Diep verstandelijke beperking: een IQ van minder dan 20

Waar zijn ze sterk in?

- ➔ Enthousiast meespelen.
- ➔ Doen, actie, hard werken.
- ➔ Opgaan in fantasie.
- ➔ Sociaal contact.

Waar hebben ze moeite mee?

- ➔ Schoolse vaardigheden.
- ➔ Abstract denken.
- ➔ Een hoog tempo.

Mogelijke (speel)tips?

- ➔ Voorzie opdrachten die niet steunen op schoolse vaardigheden.
- ➔ Maak je spelen niet te ingewikkeld.
- ➔ Beperk de spelregels.
- ➔ Toon je speluitleg voor.
- ➔ Bouw op van makkelijk naar moeilijk.
- ➔ Verander spelregels niet te plots en te vlug.

- ➔ Voorzie ook activiteiten zonder competitie.
- ➔ Deel je spel op in verschillende stukken.
- ➔ Voorzie visualisering.
- ➔ Bied structuur.
- ➔ Inkleding is super belangrijk (omwille van hun fantasie).

Hoe ermee omgaan?

- ➔ Wees geduldig.
- ➔ Vaak vallen ze niet op, hou in de gaten welke kinderen afhaken.
- ➔ Gebruik concrete woorden en zinnen.
- ➔ Bekijk kritisch je leeftijdsgroepen, ga op zoek naar de groep waar hij/zij het best aansluiting bij vindt (betrek de ouders en het kind in jullie keuze).

Hoe kan je de locatie aanpassen?

Visualisatie kan helpen. Je kan bijvoorbeeld een duidelijk overzicht maken van de middag. Zo weet het kind/de jongere perfect wat wanneer zal gebeuren en waar het zich aan kan verwachten.

Voorbeeld:

LEVENTJESPEL

Gebruik herkenbare figuren.

Bv 1: de detective is verkleed met een hoed en snor en staat ook afgebeeld op het briefje met een hoed en snor.

Maak een overzichtje/ plan van wat ze moeten doen.

Bv 2: Loop van de kip naar het hok met een ei. Gebruik de tekening van de kip om aan te duiden, geef een tekening met een ei erop mee...

FYSIEKE BEPERKING

Wat?

Kinderen en jongeren in een rolstoel; kinderen en jongeren met verlamming in de bovenste ledematen; kinderen en jongeren met een spraakprobleem...

Waar zijn ze sterk in?

- ➔ Kunnen veel dingen zelfstandig.
- ➔ Beschikken soms over heel veel wilskracht.

Waar hebben ze moeite mee?

- ➔ Afhankelijk zijn van anderen.
- ➔ (bij sommigen) bewegingen van de spieren onder controle houden.

Mogelijke (speel)tips

- ➔ Pas je spel aan zodat zij zoveel mogelijk kunnen meedoen.
- ➔ Geef het kind niet altijd een speciale functie in het spel.
- ➔ Vermijd moeilijke ondergrond zoals kiezelsteentjes, modder, kasseien...

Hoe ermee omgaan?

- ➔ Wees geduldig.
- ➔ Respecteer de privacy tijdens verzorgingsmomenten.
- ➔ Praat op gelijke hoogte.
- ➔ Laat een rolstoel steeds achterwaarts kantelen om een verhoogje af te gaan.
- ➔ Vraag aan het kind waarbij hij/zij hulp nodig heeft, ga er niet van uit dat hij/zij iets niet kan.
- ➔ Let er op dat andere kinderen hem/haar niet aanzien als iemand om voor te zorgen.
- ➔ Als je kinderen moeilijk kan verstaan, wees eerlijk en vraag om te herhalen, aan te wijzen, uit te beelden...

Hoe de locatie aanpassen?

- ➔ Maak een hellend vlak voor kleine opstapjes en treden.
- ➔ Vraag na bij de ouders welke kleine hulpmiddelen ze thuis gebruiken om bijvoorbeeld het toiletbezoek makkelijker te maken.

Voorbeeld: STOELENDANS

(Er is iemand met een rolwagen in de groep)

Vervang de stoelen door kartonnen kaarten. Door er met 1 wiel op te staan is je plaats verzekerd. Je kan de kartonnen kaarten ook vervangen door krijtcirkels.

AUDITIEVE BEPERKING

Wat?

Kinderen/jongeren die slecht, verminderd of niet kunnen horen.

Waar zijn ze sterk in?

- ➔ Communicatie door liplezen of gebarentaal.

Waar hebben ze moeite mee?

- ➔ Voelen zich vaak onzeker.
- ➔ Begrijpen niet altijd de snelle, kleine verbale communicatie zoals een grapje.

Mogelijke (speel)tips?

- ➔ Vermijd achtergrondlawaai bij je speluitleg.
- ➔ Zorg ervoor dat slechts één persoon tegelijk aan het woord is.
- ➔ Visualiseer je speluitleg en gebruik ev. pictogrammen.
- ➔ Maak een schema of plannetje van het spel.
- ➔ Schrijf opdrachten neer als er veel zijn.
- ➔ Start het spel met een vlag of teken.
- ➔ Vervang geluiden door lichten of tekens.

Hoe ermee omgaan?

- ➔ Trek de aandacht van het kind.
- ➔ Herhaal wat je zegt in andere woorden.
- ➔ Spreek langzaam en duidelijk.
- ➔ Zorg dat het kind je gezicht kan zien.
- ➔ Spreek niet rechtstreeks in het hoorapparaat.
- ➔ Vraag het kind te herhalen wat hij/zij gehoord heeft.
- ➔ Roep niet, dit heeft geen zin.

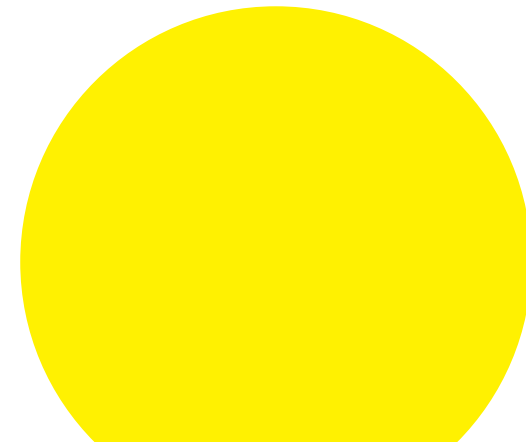
Hoe kan je de locatie aanpassen?

- ➔ Zorg ervoor dat het lokaal niet weergalmt.
- ➔ Bij visualisatie spreek je op voorhand af wat de pictogrammen of visualisaties willen zeggen.

Voorbeeld:

ZAKDOEKJE LEGGEN

Iedereen zingt het liedje, maar om te weten wanneer de persoon met een auditieve beperking de zakdoek moet neerleggen, steek je een vlag in de lucht.



MEER
INFO:

WWW.JEUGDWERKVOORALLEN.BE
vragen@jeugdwerkvoorallen.be

JEUGDWERKVOORALLEN

IS EEN SAMENWERKING VAN:

