

STRAF- EN BELONINGSSYSTEMEN

Algemeen

Verdeel je dag op in stukjes (vrij spel VM, activiteit VM, eten, vrij spel middag, activiteit NM, vrij spel NM) en bekijk het gedrag van je gastje per activiteit en niet over een hele/halve dag. Maak 's morgens duidelijke afspraken met je gastje zodat het weet wat hem/haar te wachten staat of wat het kan 'verdienen'.

Begin na elke straf met een schone lei.

1) Ladder

Iedereen krijgt een popje/voorwerp onderaan de ladder. Bij goed gedrag, mag je een trapje omhoog, bij storend gedrag blijf je staan of keer je een trede terug.

2) Ster van de dag

Je gastje kan X sterren verdienen (1 voor vm, 1 voor vrij spel, 1 voor nm, eventueel 1 voor eten als hij/zij moeilijk eet). Als hij op het einde van de dag al zijn sterren heeft verdiend, dan mag hij een wens doen (vb even in de kijker staan, of nog es naar het bos gaan, ofzo) of zijn begeleider een opdrachtje geven (loop rond als een varken enzo). Het is best om 's ochtends die opdracht/wens af te spreken

3) Puzzel

Op voorhand maak je een tekening (bloem, zon, ... iets positiefs, wat je gastje tof vindt) en die knip je in stukjes (evenveel als er delen in de dag zijn). Per deel krijgt je gastje een stukje tekening. Bedoeling is dat op het einde van de dag de puzzel compleet is. Op het einde van de week kan je nog een foto van je gastje inkleven op één van de puzzels en die uithangen of meegeven naar huis. De puzzel kan eventueel ook met je gastje zelf getekend worden. Het is dan geen verrassing meer, maar het kan voor sommigen een stimulans zijn om te weten wat ze krijgen.

4) Fles met water en crêpepapier

In het begin van de week krijgt het kindje een lege plastic fles. Het is de bedoeling dat die tegen het einde van de week gevuld raakt met een mengsel van water en crêpepapier. Als het kindje die dag flink is geweest of iets goeds heeft gedaan, dan krijgt het op het einde van de dag een mengsel van groen crêpepapier met water. Als het die dag storend gedrag stelde, dan krijgt het daarentegen een mengsel van water met rood crêpepapier. Hoe groener de fles op het einde van de week, hoe beter.

Variant: 2 lege flessen in het begin van de week. Eén voor groene vloeistof en de andere voor een rood mengsel. De fles voor groen moet gevuld raken, de fles voor rood moet leeg blijven.

5) Ketting/Toren maken

Bij positief gedrag gedurende de dag krijgt het kind pareltje(s)/blokje(s). Bij negatief gedrag krijgt het er geen of kan er één worden weggenomen. De bedoeling is om op het einde van de week/dag een zo hoog mogelijke toren/zo lang mogelijke ketting te kunnen maken met de verdiende blokjes/pareltjes.

De ketting kan dan ook echt worden gedragen, als een soort bewijs van "ik ben die week/dag flink geweest".

6) Speelkaarten

Naargelang het gedrag van het kind krijgt het een tien (of een lager cijfer), een zot, een dame een heer of een aas. Het cijfer is uiteraard het minst positieve en de aas het meest positieve. Eventueel kan de aas worden weggelaten, wanneer het kind niet begrijpt dat dit het hoogste is. Of je kan enkel met de cijfers werken en zo veel mogelijk 'punten' verzamelen.

7) Huisje

Bij het begin van de week maakt de moni (eventueel samen met het gastje) een eenvoudig huisje met een vijftal kamers erin. In iedere kamer ligt een kleinigheidje bv. in de keuken ligt een snoepje/een nick-nackje, in de badkamer ligt een minihanddoekje (bv. gewoon een heel klein lapje van een oude washandje) of een minizeepje, in het kiekenkot ligt een pluim,... Het kleinigheidje kan natuurlijk enkel bereikt worden door het deurtje van de kamer open te doen. Het deurtje mag pas worden opengedaan, wanneer het gastje flink is geweest. Wanneer het gastje storend gedrag heeft gesteld, blijft het deurtje gesloten en krijgt het kind dus ook geen beloning.

8) Knikkerpot

Elk kindje versiert een boterpotje of een glazen bokaal en als ze flink zijn geeft de begeleider het kindje een knikker die ze dan in de bokaal mogen doen. Als het kindje storend gedrag stelt, haal je er terug een knikker uit.

Op het einde van de dag/week kunnen de knikkers in een (zelfgemaakte?) knikkerbaan.

9) Bloem

Elk kindje heeft een eigen blad en daarop teken je het rondje van een bloem. Als een kindje iets braafs doet krijgt het dan een bloemblaadje (tekenen, opkleven,...). Hoe meer bloemblaadjes hoe beter. En als het kind storend gedrag stelt, kun je een doorn op de stengel tekenen...

10) Racebaan

Alle gastjes krijgen een autootje of we vragen om er één mee te brengen. Bij het begin van de dag/week staan alle autootjes aan de start van de racebaan. Als de gastjes braaf zijn mogen ze 1 vakje vooruit. Als de gastjes over de finish zijn, krijgen ze een beker (van 1 of ander kampioenschap) mee naar huis. Na het weekend kan die terugkomen voor de volgende week of we maken elke week een nieuwe beker.

11) Weerbericht

Je maakt met je gastje per dag/week een overzicht. Per activiteit/deel van de dag, teken je samen met het gastje een weerbericht. Een zonnetje bij goed gedrag, een donderwolk bij storend gedrag, regen bij verdriet,... en bespreek je dit met het gastje.

12) Kleurkaarten

Bij tof gedrag, krijgt het kind een groene kaart. Bij een 1^e keer storend gedrag krijgt het een gele kaart bij wijze van waarschuwing. Indien het kind nog storend gedrag vertoont tijdens die activiteit/(halve) dag krijgt het een rode kaart. Aan de rode kaart is een sanctie/straf verbonden. (vb. time-out)

13) Klantenkaart

Elk kind heeft een soort klantenkaartje waar ze per activiteit/deel van de dag stempels kunnen verdienen. (☺ bij goed gedrag, ☹ bij storend gedrag of geen stempel bij storend gedrag). Als het kaartje vol is of ze een aantal stempels hebben, krijgen ze een beloning. (uit toverhoed, een klein speelgoedje, opdracht voor de moni,...)

14) Stickers

Elk kind heeft een stickerblad/-boekje. Als ze een bepaald aantal stickers verzameld hebben, kunnen ze een beloning krijgen.