

## OBSERVATIELIJST FLOORTIME

Aan de hand van de volgende lijst kunt u vaststellen welke mijlpalen uw kind al heeft gehaald en welke nog moeten worden behaald. De gewenste vaardigheden voor elke mijlpaal staan aan de linkerkant. U kunt de evaluatieschaal gebruiken om aan te geven hoe ver een kind op dit moment is. Is de vaardigheid al bereikt, noteer dan op welke leeftijd die is verworven.

Evaluatieschaal:

N = vaardigheid **N**ooit aanwezig

S = vaardigheid **S**oms aanwezig

A = vaardigheid **A**ltijd aanwezig

V = kind **V**erliest vaardigheid bij stress (honger, woede, vermoeidheid, etc)

| <i>Vaardigheid</i>   | <i>Huidige situatie</i> | <i>Wanneer behaald</i> |
|--|-------------------------|------------------------|
| <b>Mijlpaal 1: Zelfregulatie en belangstelling voor de wereld om zich heen</b>   |                         |                        |
| 1. Toont langer dan drie seconden belangstelling voor verschillende prikkels uit de omgeving   |                         |                        |
| 2. Blijft langer dan twee minuten kalm en ongeconcentreerd   |                         |                        |
| 3. Is met uw hulp binnen ca. twee minuten over de frustratie heen.   |                         |                        |
| 4. Toont belangstelling voor u als persoon (d.w.z. niet alleen voor levenloze voorwerpen)  |                         |                        |
| <b>Mijlpaal 2: Intimiteit</b>  |                         |                        |
| 1. Reageert op uw toenadering (met een glimlach, frons, uitgestoken handje, klanken of ander gericht gedrag).  |                         |                        |
| 2. Reageert duidelijk blijk op uw toenadering  |                         |                        |
| 3. Reageert op uw toenadering met nieuwsgierigheid en assertieve belangstelling (Bijvoorbeeld door uw gezicht te bekijken)   |                         |                        |
| 4. Verwacht een voorwerp terug te zien dat hij daarvoor heeft gezien en daarna is weggehaald (lacht of reageert met geluidjes)   |                         |                        |
| 5. Raakt uit zijn humeur als u tijdens het spel een halve minuut of langer niet reageert   |                         |                        |
| 6. Protesteert en wordt boos bij frustratie  |                         |                        |
| 7. Herstelt zich met uw hulp binnen vijftien minuten van iets vervelends.  |                         |                        |
| <b>Mijlpaal 3: Wederkerige communicatie</b>  |                         |                        |
| 1. Reageert op uw gebaren met gerichte gebarentaal (d.w.z. strekt ook zijn armpjes naar u, beantwoord uw geluidjes, woorden of oogcontact).  |                         |                        |
| 2. Komt uit zichzelf tot interactie met u (graait bijvoorbeeld naar uw neus of een speeltje, steekt armpjes omhoog om te worden opgetild)  |                         |                        |
| 3. Laat de volgende emoties zien: <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>affectie</i> (bijvoorbeeld door terug te knuffelen, armpjes uit te steken om te worden opgetild)</li> <li>- <i>plezier en opwinding</i> (bijvoorbeeld door met een vrolijke lach zijn vinger in uw mond te steken of een speeltje uit uw mond te pakken en in zijn mond te steken)</li> <li>- <i>assertieve nieuwsgierigheid</i> (bijvoorbeeld door onderzoekend aan uw haar te voelen)</li> <li>- <i>protest of woede</i> (bijvoorbeeld door eten van de tafel te duwen of te gaan krijsen als hij iets niet krijgt)</li> <li>- <i>angst</i> (bijvoorbeeld door zich af te wenden, bang te kijken of te gaan huilen als een onbekende te vlug dichterbij komt)</li> </ul> |                         |                        |
| 4. Herstelt zich binnen tien minuten van verdriet als hij bij sociaal contact  |                         |                        |

|                 |  |  |
|-----------------|--|--|
| wordt betrokken |  |  |
|-----------------|--|--|

| <b>Mijlpaal 4: complexe communicatie</b>  |  |  |
|---|--|--|
| 1. Sluit 10 of meer communicatiecirkels achter elkaar (pakt u bijvoorbeeld bij de hand, trekt u mee naar de ijskast, wijst, maakt geluidjes, reageert op uw vraag met meer geluidjes en gebaren, blijft gebaren uitwisselen tot u de ijskast opent en pakt wat hij wil)   |  |  |
| 2. Imiteert uw gedrag op gerichte wijze (zet bijvoorbeeld papa's pet op en paradeert rond in afwachting van bewonderde uitroepen)   |  |  |
| 3. Sluit tien of meer communicatiecirkels door middel van: <ul style="list-style-type: none"> <li>- geluidjes of woorden</li> <li>- gezichtsuitdrukkingen</li> <li>- wederzijdse aanraking of omarming</li> <li>- beweging in de ruimte (stoeien)</li> <li>- grofmotorische activiteit (elkaar achterna zitten, klimmen)</li> <li>- communicatie op afstand (kan bijvoorbeeld dwars door de kamer heen tien communicatiecirkels met u sluiten)</li> </ul>   |  |  |
| 4. Sluit drie of meer communicatiecirkels achter elkaar met de volgende emoties: <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>affectie</i> (gebruikt bijvoorbeeld gezichtsuitdrukkingen, gebaren en geluidjes om een kus of knuffel te krijgen; imiteert uw gedrag, zoals praten in een speelgoedtelefoontje terwijl u aan het bellen bent)</li> <li>- <i>vreugde</i> en opwinding (nodigt via blikken en geluidjes iemand anders uit mee te doen in zijn opwinding over iets; deelt met andere kinderen of volwassenen 'mee in de grap' door samen ergens om te lachen)</li> <li>- <i>assertieve nieuwsgierigheid</i> (gaat zelfstandig op verkenning uit, gebruikt vermogen tot communicatie op afstand voor warmeffectief contact met u bij het zelfstandig rondkijken of spelen)</li> <li>- <i>angst</i> (zoekt uw bescherming, zegt bijvoorbeeld 'Nee!' en verschuilt zich achter u)</li> <li>- <i>woede</i> (slaat of knijpt met opzet, gilt, beukt om zich heen, krijst of gooit zich op de grond om woede te laten blijken of kijkt met een koele of boze blik)</li> <li>- <i>grenzen stellen</i> (begrijpt en reageert op uw grenzen, hetzij met woorden – 'nee, niet doen!'- of met gebaren, zoals een zwaaiende vinger, een boos gezicht).</li> </ul> |  |  |
| 5. Gebruikt imitatie om over iets onaangenaams heen te komen (beukt bijvoorbeeld op de vloer en schreeuwt terug tegen een boze ouder die ook schreeuwt)   |  |  |

| <b>Mijlpaal 5: Emotionele ideeën</b>  |  |  |
|---|--|--|
| 1. Bedenkt 'doen-alsof'-spel met twee of meer ideeën (bijvoorbeeld vrachtauto's botsen en gaan daarna stenen halen, poppen doen lief tegen elkaar en drinken vervolgens thee; de ideeën hoeven geen verband met elkaar te houden)   |  |  |
| 2. Brengt met gebruik van woorden, plaatjes of gebaren twee of meer ideeën tegelijk over (bijvoorbeeld: 'niet slapen, spelen.'), de ideeën hoeven geen verband met elkaar te houden.  |  |  |
| 3. Communiceert wensen, bedoelingen en gevoelens door middel van <ul style="list-style-type: none"> <li>- woorden</li> <li>- verscheidende gebaren achter elkaar</li> <li>- aanraking (bijvoorbeeld: veel knuffelen of gestoei)</li> </ul>  |  |  |
| 4. Speelt eenvoudige bewegingsspelletjes met regels (bijvoorbeeld: om de beurt de bal gooien)   |  |  |
| 5. Gebruikt 'doen-alsof'- spel of woorden om de volgende emoties over te brengen, terwijl het kind uiting geeft aan twee of meer ideeën: <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>affectie</i> (laat pop bijvoorbeeld zeggen: 'ik wil kusje.' en antwoord zelf: 'ik ga je een kusje geven.')</li> <li>- <i>plezier en opwinding</i> (zegt bijvoorbeeld gekke woorden en lacht erom)</li> <li>- <i>nieuwsgierigheid</i> (laat bijvoorbeeld zogenaamd vliegtuig door kamer rond ronken en zegt dan dat hij naar de maan gaat)</li> <li>- <i>angst</i> (speelt bijvoorbeeld een scène waarbij de pop bang is voor hard geluid en dan om mamma roept)</li> <li>- <i>woede</i> (laat bijvoorbeeld soldaten zogenaamd op elkaar schieten en laat ze vervolgens omvallen)</li> <li>- <i>grenzen stellen</i> (laat bijvoorbeeld poppen de regels volgen bij zogenaamd thee drinken)</li> </ul> |  |  |
| 6. Gebruikt fantasiespel om zich te herstellen van en om te gaan met iets vervelends (eet bijvoorbeeld zogenaamd een koek dat hij niet mocht hebben)  |  |  |

**Mijlpaal 6: Emotioneel denken**

|  |  |  |
|--|--|--|
| 1. In het 'doen-alsof'- spel worden twee of meer ideeën logisch met elkaar verbonden, ook al zijn ze op zich irreëel (bijvoorbeeld: de auto brengt een bezoekje aan de maan en komt daar door heel hard te vliegen)  |  |  |
| 2. Bouwt voort op het 'doen-alsof'-spel idee van een volwassene (bijvoorbeeld: kind kookt soep, volwassene vraagt wat erin zit, kind antwoordt: 'steentjes en zand')   |  |  |
| 3. Legt bij het spreken logisch verband tussen ideeën; ideeën hebben de realiteit als achtergrond (bijvoorbeeld: 'wil niet slapen, wil televisie kijken.')   |  |  |
| 4. Sluit twee of meer verbale communicatiecirkels (bijvoorbeeld: 'wil naar buiten'; volwassene vraagt: 'waarom?' 'Om te spelen.')  |  |  |
| 5. Communiqueert logisch, met verbinding van twee of meer ideeën, over bedoelingen, wensen, behoeften of gevoelens; met gebruikmaking van: <ul style="list-style-type: none"><li>- woorden</li><li>- veel gebaren achter elkaar (door bijvoorbeeld een boze hond te spelen)</li><li>- aanraking (door bijvoorbeeld veel knuffels als onderdeel van een fantasieverhaal waarin het kind zogenaamd de papa is)</li></ul>   |  |  |
| 6. Grofmotorisch spel met regels (bijvoorbeeld: om de beurt een glijbaan afgaan)   |  |  |
| 7. Gebruikt fantasiespel of woorden om twee of meer logisch verbonden ideeën te communiceren rond de volgende emoties: <ul style="list-style-type: none"><li>- <i>affectie</i> (bijvoorbeeld: pop doet zich pijn en mamma maakt hem beter)</li><li>- <i>plezier en opwindning</i> (zegt bijvoorbeeld vieze woorden, zoals 'poep.' en heeft er veel pret om)</li><li>- <i>assertieve nieuwsgierigheid</i> (bijvoorbeeld: een ridder gaat op zoek naar de vermiste prinses)</li><li>- <i>angst</i> (bijvoorbeeld: monster maakt babypop bang)</li><li>- <i>woede</i> (bijvoorbeeld: gevecht tussen 'goeie en slechte' soldaten)</li><li>- grenzen stellen (bijvoorbeeld: soldaten mogen alleen boven neerschieten)</li></ul> |  |  |
| 8. Gebruikt fantasiespel in een logische volgorde van ideeën om over iets vervelends heen te komen; waarbij vaak een manier wordt aangegeven om met het nare gevoel om te gaan (bijvoorbeeld: het kind speelt de leidster die de baas is over de groep).   |  |  |