

## Verloop van de bijeenkomst:

- uitdelen van "deSuperspeurkaart"
- kort bijpraten
- rondje rust (ontspannen)
- speurwerkopdracht bespreken
- luister- of kijkoefening (regels ontdekken)
- trainen 5 denkstappen
- speurwerkopdracht
- samen een spel doen (samenwerken)



Ouders worden verwacht op de ouderavonden. Kinderen leveren bij de ouders punten in voor, van te voren afgesproken beloningen, en ouders kunnen kinderen stimuleren hun huiswerk te doen.

Aanmelden van kinderen gaat altijd in overleg met kind, leerkracht en ouders via de IB-er.

# SAMEN

## De training bestaat uit:

Een voorlichtingsavond en een tussen ouderavond voor ouders. 10 groepstrainingen voor de kinderen

# MET

Persoonlijke doelen voor elk kind.

Een eindevaluatiegesprek met kind, ouders, leerkracht en trainers.

# JOEP LOEP

# SPOREN

# NA

De groepstraining is één keer per week, gedurende 10 weken. Elke bijeenkomst duurt 75 minuten en wordt gegeven door twee trainers.

Plaats: SOEMlokaal, eerste

verdieping van SBO De Keerkring

# SPEUREN

Een groepstraining

voor impulsieve kinderen

De groepstraining "JoepLoep" is voor kinderen van 8 tot 11 jaar, die problemen hebben door impulsief en druk gedrag.

Speurneus Joep Loep leert de kinderen in groepsverband (max. 6 kinderen) speuren naar regels, kijken en luisteren naar de dingen om hen heen en hij zorgt ervoor dat ze gaan nadenken bij wat ze doen. De kinderen gaan oefenen in het bedenken van oplossingen. Ze doen oefeningen, waarbij rustig nadenken en samenwerken belangrijk zijn.

Positief gedrag krijgt in de groep veel aandacht. Kinderen krijgen complimenten en verdienen punten met handig gedrag, met gericht kijken, luisteren, rustig zijn, samenwerken en nadenken.

De **STOP-DENK-DOE** methode helpt kinderen om te leren nadenken bij de dingen die ze doen. Kinderen leren dingen op te lossen volgens vijf denkstappen:

1. **STOP** (Houd op waar je mee bezig bent en denk na. Wat is het probleem?)
2. **DENK** (Bedenk minstens vier manieren waarmee het probleem kan worden opgelost)
3. **KIES** (Welke van de door jou bedachte oplossingen is handig en welke is onhandig? En waarom? Kies een handige oplossing)
4. **DOE** (Ga aan de slag met de door jou gekozen oplossing)
5. **KEUR** (Hoe heb je het gedaan? Werkte de oplossing?

Vaardigheden die er geoefend worden:

