

## 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 opwindning</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)		

<b>Mijlpaal 6: Emotioneel denken</b>		
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. Communiceert 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).		