



MAART: KERMIS



 Positie: Zittend of staand

 1 of 2 deelnemers

gooibewegingen (onderhands en bovenhands), romp buigen, hoofd naar voren buigen.

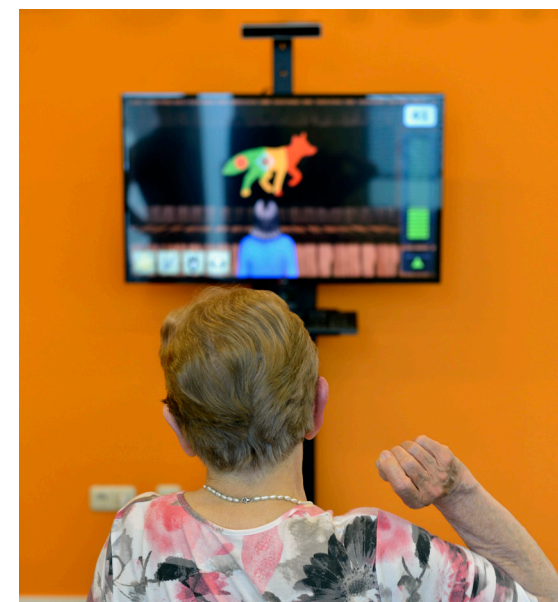
De spelregels

Het karakter op het scherm gooit een bal als de cliënt gooit of een willekeurige voorwaartse beweging maakt. Als de bal een houten dier of blik raakt, is 1 punt waard. Het raken van de roos is 2 punten waard.

Tips voor deze oefening

1 - Creëer een realistische kermis ervaring door de cliënt een beloning of een cadeautje uit te laten zoeken na de oefening.

2 - Oefen met exploratie van de minder waargenomen kant door de dieren vanuit de waargenomen kant te laten aankomen. Dit kan van waarde zijn bij cliënten met neglect.



Groepsverband

De Kermis kan worden uitgevoerd met meerdere deelnemers. Laat bijvoorbeeld twee cliënten de oefening gezamenlijk uitvoeren, hierdoor wordt de oefening uitdagender. Of speel het in groepsverband, de groep kan bijvoorbeeld de bewegingen van de cliënt nadoen.

Niveau

Het niveau kan tijdens de oefening opgebouwd worden. Begin bijvoorbeeld eerst met stilstaande blikken, om daarna bewegende dieren toe te voegen. Hiermee wordt de reactiesnelheid en het inschattingsvermogen geoefend.

Attributen

Tijdens de oefening kan je gebruik maken van attributen. Laat bijvoorbeeld de cliënt een zacht stoffen (baby) balletje gooien naar het scherm. Hierdoor wordt de gooibeweging natuurlijker.