

ToP-NL scoreformulier

Naam kind:
Geboortedatum kind:
Datum observatie:
Observator:
Binnen - buiten spelen:
Video - live observatie:

ToP-NL scoreformulier

Tijdsduur 0= Zelden of nooit (0-10%) 1= Enige tijd (10-50%) 2= Veel van de tijd (50-90%) 3= Bijna altijd (90-100%) NVT= Niet van toepassing	Intensiteit 0= Niet intensief 1= Matig intensief 2= Redelijk intensief 3= Zeer intensief NVT= Niet van toepassing	Vaardigheid 0= Niet vaardig 1= Enigszins vaardig 2= Redelijk vaardig 3= Zeer vaardig NVT= Niet van toepassing
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ITEM	Tijdsduur	Intensiteit	Vaardigheid	Toelichting
1. Is actief <u>betrokken</u> .				
2. <u>Besluit</u> wat te doen.				
3. Behoudt gevoel van <u>veiligheid</u> tijdens het spel.				
4. Probeert moeilijkheden of hindernissen te overwinnen door een activiteit <u>door te zetten</u> .				
5. <u>Past</u> de activiteit <u>aan</u> om uitdaging te behouden of om het leuker te maken.				
6. Is op een speelse manier <u>uitdagend en ondeugend</u> .				
7. Neemt deel aan een activiteit meer <u>voor het plezier</u> dan voor het eindproduct.				
8. <u>Doet alsof</u> (om iemand anders te zijn; om iets anders te doen; dat een voorwerp iets anders is; dat er iets anders gebeurt).				
9. <u>Betrekt voorwerpen</u> in het spel op ongebruikelijke of verschillende en <u>creatieve</u> manieren.				

ITEM	T	I	V	Toelichting
10. <u>Onderhandelt</u> met anderen om te voorzien in behoeftes en verlangens.				
11. Neemt deel aan <u>samenspel</u> .				
12. <u>Ondersteunt</u> het spel van anderen.				
13. <u>Voegt zich bij</u> een groep die al bezig is met een activiteit.				
14. <u>Initieert</u> spel met een ander.				
15. Hangt de <u>clown</u> uit en maakt grappen				
16. <u>Deelt</u> (speelgoed, spullen, vriendjes of ideeën).				
17. Geeft <u>duidelijk, begrijpelijke signalen</u> (door middel van mimiek, verbaal of lichaamstaal) die aangeven: "Zo moet je op mij reageren."				
18. <u>Reageert</u> op signalen van anderen.				
19. Toont een <u>betrokkenheid</u> tijdens spel.				
20. <u>Omgang met voorwerpen</u> .				
21. <u>Gaat met gemak van de ene spelactiviteit over in de andere</u> .				

Legenda:



Intrinsieke motivatie



Interne controle



Gedeelde zelfcontrole



De vrijheid om los te komen van de realiteit



Framing