

# Nieuwe aanwinsten

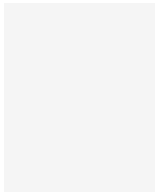
Categorie: \*\*\*\*



vlaamse dienst autisme

[Sterk! in autisme jg 42 nr 248 mrt-april 2023](#)

Categorie: **BIB** Bibliotheek



[sterk! in autisme jg 42 nr 250](#)



Autisme centraal  
[autismevriendelijkheid](#)

kennismaking met autisme  
algemene suggesties voor autismevriendelijkheid



Eveline Beerkens, Dinco Verhelst  
[Stokkie ademt Pfff...](#)

Een prentenboek als vervolg op 'Stokkie gaat op reis'. Als we krinkels en kronkels in ons lichaam hebben, kan o.a. ademen de dieren helpen om meer tot rust te (leren) komen. Zullen we dit samen eens doen

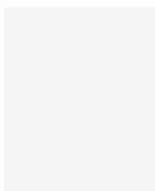
Leeftijd: 2.5 tot 7 jaar



NVA  
[autisme magazine 02 jg 50 zomer 2023](#)



SWP  
[WTA Wetenschappelijk tijdschrift autisme 2023 jg 22 nr 2](#)

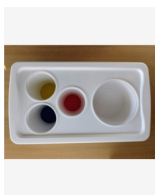


vlaamse dienst autisme

[Sterk! in autisme jg 42 nr 249 mei- juni 2023](#)

# Nieuwe aanwinsten

Categorie: **SCH** Schoolse vaardigheden



## Taak doos kleuren sorteren

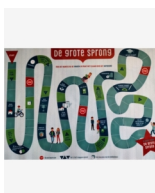
Exemplaarinfo : donker oranje

Categorie: **SPEL** Spelothek



## 3 in 1 puzzle

puzzle leeuw (6 stukken) tijger (9 stukken) olifant (12 stukken)



## de grote sprong

Spelverloop

Je speelt dit spel samen met je kind, ook als ouder 'speel' je dus een leerling die naar het secundair gaat.

1. Zet beide pionnen op het startvak.
2. De jongste speler mag als eerste starten. Dobbel om de beurt en verzet de pion evenveel vakjes als de dobbelsteen aangeeft.
3. Bij sommige vakjes hoort een vraag. Neem het bijhorende kaartje (genummerd) en lees de vraag hardop voor. Praat met elkaar over het antwoord. Misschien geeft je kind een ander antwoord dan jijzelf, misschien zijn jullie het meteen eens. Dit is in elk geval een moment om het over bepaalde keuzes en voorkeuren te hebben.

Einde van het spel

Wie eerst op het vak 'Klaar voor De Grote Sprong' komt, wint het spel.

Maar! Alle spelers moeten het spel uitspelen. Want iedereen moet klaar zijn voor de grote sprong!

En: nadat iedereen op het eindvak is gekomen, bekijken jullie nog eens samen de resterende vraagkaartjes.

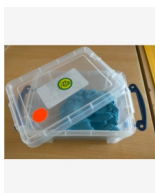
Dit spel is een realisatie van Basisschool De Regenboog, de Stad Gent, Provinciebestuur Oost-Vlaanderen én Het Beroepenhuis.

Veel speelplezier!



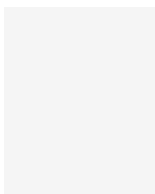
## Gesprekskaarten zwart - wit circus

- Vragen stellen over jezelf aan de hand van prentjes



## kneeddeeg

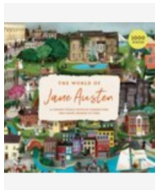
blauw kneeddeeg in doorzichtig doosje



## Praatprenten sociale leer verhalen

Exemplaarinfo : donker groen

# Nieuwe aanwinsten



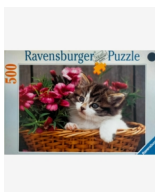
**puzzle Jane Austen**



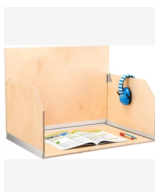
**puzzle katjes**



**puzzle leeuwen**



**puzzel katten ravensburger**



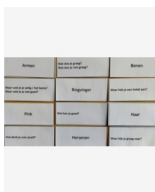
**Study Buddy medium - prikkelarme werkplek**

Exemplaarinfo: donker oranje

De Study Buddy wordt al op meer dan 4000 scholen dagelijks ingezet om een prikkelarme leeromgeving te creëren voor leerlingen die daar behoefte aan hebben. Visuele- en deels auditieve prikkels worden met de Study Buddy weggenomen waardoor leerlingen zich beter kunnen concentreren binnen een drukke klasomgeving en taakgericht werken.

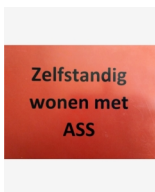


**vincent van gogh puzzle**



**Vragen silhouette tekening**

Vragen stellen over jezelf.



**Zelfstandig wonen met ASS**

Exemplaarinfo : geel

# Nieuwe aanwinsten



Jegro

## Inkopen doen

Raddraaier is een zelfcontrolerend spel met leuke en educatief doordachte opdrachtkaarten. Het bevat nieuw en uitdagend leermateriaal, waar de kinderen direct zelfstandig mee aan de slag kunnen. Ze oefenen een groot aantal verschillende vaardigheden en controleren zichzelf op een snelle en eenvoudige wijze.

---



Jegro

## Rondom getallen en hoeveelheden

Raddraaier is een zelfcontrolerend spel met leuke en educatief doordachte opdrachtkaarten. Het bevat nieuw en uitdagend leermateriaal, waar de kinderen direct zelfstandig mee aan de slag kunnen. Ze oefenen een groot aantal verschillende vaardigheden en controleren zichzelf op een snelle en eenvoudige wijze.

---

Just games



## De slimste mens ter wereld

Alle elementen van de tv-quiz vind je terug in het bordspel: Verdien je eerste secondes met de Ronde 3-6-9; geef razendsnel de vier goede antwoorden in de Ronde Open Deur; kun jij de Puzzel oplossen terwijl jouw zuurverdiende secondes wegtikken? Hoeveel goede antwoorden weet je bij de Ronde Ingelijst? En dan moet de Finale nog beginnen: Eén vraag, vijf antwoorden. Speel je tegenstander naar 0 seconden en kroon jezelf tot De Slimste Mens ter Wereld!

---