



# KONINGSSPELEN

Vul in wat er gaat gebeuren. Denk aan eerst de klas in, groepjes indelen, activiteiten doen, pauzes, etc. Maak elk onderdeel duidelijk op de 5.



**Datum:**

**Wie:**

Vul in, in welk groepje de leerling zit en wie de begeleider is.

**Meenemen:**

-----  
Dit mag je thuislaten

**Spelschema:**

Denk aan: welke onderdelen zijn waar en wanneer te doen.

**Belangrijke regels en afspraken**

Denk aan: wie is het aanspreekpunt bij problemen, waar is die persoon te vinden, wat kan de leerling doen bij overprikkeling, welke sociale regels zijn van belang.