

## 7. Voorbeeld conclusie KPO

Wij zagen (naam), een ... jaar oude jongen/meisje. Het uiterlijk is verzorgd en conform de kalenderleeftijd, wel/geen dysmorfe kenmerken. Bij kennismaking maakt ... contact. Er is wel/geen sprake van lijdensdruk en ziekte-inzicht.

Beschrijving van de onderdelen van het KPO en hoe het is gegaan:  
Bij het interpreteren van de sociale platen heeft hij/zij ... overzicht en benoemt ... de kern. De tekening (...) doet hij/zij ..... De onderdelen zijn ... in verhouding. De tekening heeft veel/weinig detail en hij/zij kan er wel/geen verhaal bij verzinnen. Hij/zij kan schrijven in blokletters. Bij het balspel werd duidelijk dat.... (motoriek). Hij/zij is rechts/linkshandig en hanteert een .... pengreep.

Het bewustzijn is ... (helder/somnolent). De oriëntatie is in trias ... (intact). Het geheugen is niet getoetst. De intelligentie wordt op niveau gemiddeld/laag/hooog geschat. De aandacht is .... De verdeelde aandacht is .... Er worden wel/geen impulsiviteit, motorische onrust of stereotype bewegingen gezien. De spraak is ... te verstaan. De intonatie is ... en de taal wordt wel/niet ondersteund door gebaren.

Het denken is ... van tempo en .... qua vorm. Inhoudelijk is het denken .... Perspectief innemen lukt goed/niet goed, bij een ... reflecterend vermogen. Er zijn wel/geen preoccupaties of angstige gedachten. Wel/Geen aanwijzingen voor wanen. De waarneming is ongestoord of er is sprake van (... type) hallucinaties. Wel/Geen echolalie en wel/geen neologismen.

In contact is hij/zij .... (bv voldoende) afgestemd en wel/niet coöperatief. Het oogcontact is .... en van ... kwaliteit. Er is .... contactgroei en wederkerigheid. In spel (nadoen, doen-alsof, fantasiespel). De emotieherkenning is .... De Theory of Mind test .... Gewetensontwikkeling .... De stemming is ... met een .... modulerend affect. De mimiek is .... De psychomotoriek is .... Er is sprake van impulsiviteit op het gebied van....Wel/Geen dwanghandelingen of tics waargenomen.

## 8. Medicatie

In het algemeen wordt geadviseerd om terughoudend te zijn met het starten van medicatie bij kinderen, zeker wanneer het gaat om sederende medicatie.

Doseringen: [www.kinderformularium.nl](http://www.kinderformularium.nl)

Behandel richtlijnen: [www.kenniscentrum-kjp.nl](http://www.kenniscentrum-kjp.nl)

## 9. Bronnen en naslag

Handboek – Kinder- en jeugdpsychiatrie, R. Lindauer en W. Staal, 2022

Kinder- en Jeugdpsychiatrie, F. Verhulst en F. Verheij, 2014

Richtlijn Kinder- en Jeugdpsychiatrie – de Bascule, 2005

Groei document, Kinder- en Jeugdpsychiatrie onderzoek, Karakter, 2008

Ontwikkelingsmijlpalen: DC:0-5 Diagnostische classificatie van psychische en

ontwikkelingsstoornissen in de baby- en vroege kindertijd;

Van Wiechen schema: <http://medischverband.nl/wp-content/uploads/2017/07/Van-Wiechenschema.pdf>

Veiligheid: meldcode Veilig Thuis: <https://www.veiligthuisgv.nl/professionals/meldcode-en-afwegingskader/>

Seksuele ontwikkeling: <https://www.movisie.nl/interventie/vlaggensysteem>

## Kinder-Psychiatrisch Onderzoek – Kinderen (0-12)

### 1. Algemeen

- Dit zakkartje biedt handvatten voor de praktische uitvoer van het Kinder-Psychiatrisch Onderzoek (KPO) en kan gebruikt worden als leidraad, het is geen 'gouden standaard'.
- Met KPO bedoelen we de status mentalis, als onderdeel van bredere diagnostiek (eerdere informatie, klachten anamnese, voorgeschiedenis, ontwikkelingsanamnese, vragenlijsten, psychologisch onderzoek, IQ, observaties/informatie uit verschillende milieus) o.b.v. alleen het KPO geen classificatie stellen.
- Probeer een kind minimaal tweemaal te zien, bij voorkeur zowel met als zonder ouders.
  - <4 jaar enkel een korte separatie van ouders als onderdeel van het KPO.
  - Laat de ouder/verzorger (een keer) meekijken vanachter een screen (met medeweten van het kind), zo kun je checken of het beeld representatief is.
  - Indien separatie veel stress veroorzaakt bij het kind, ouders aangeven dat het kind dit niet gewend is, dan separatie niet forceren en i.o.m. ouders misschien later in proces het kind apart te zien.
- Denk aan video opname/screenkamer (zeker bij spelobservaties).
- Bespreek tevoren consensus voor het onderzoek en afspraken rondom privacy met ouders bij voorkeur in bijzijn van het kind. Dan hoort het kind ook dat ouders toestemming geven om met jou in gesprek te gaan.
- Beschrijf objectief wat er gebeurt zonder direct te interpreteren
- Het KPO wordt beïnvloed door je eigen gemoedstoestand, neem dit mee en wees bewust van hoe je zelf in het KPO zit.

### 2. KPO Kinderen (0-12 jaar)

Het onderzoek bestaat uit verschillende onderdelen en het is belangrijk het kind te volgen, onderstaande structuur kan aangehouden worden als een basis, echter volg dit niet te strak.

NB/ 1° KPO is gericht op kennismaken en contact leggen, in een 2° KPO kunnen altijd aanvullende vragen worden gesteld. Stel open, neutrale vragen en vragen ter verdieping (feiten, gedachten, onderliggend gevoel).

#### Setting 0-6 jaar

Spelkamer met gesloten kasten, met een speelkleed (op de grond), kussens op de grond (oog niveau met kind), laag tafeltje, met tevoren klaargelegd leeftijdsadequaate speelgoed.

#### Setting 6-12 jaar

Spelkamer met gesloten kasten, laag tafeltje met kleine stoeltjes (ooghoogte kind) en optie voor een hogere tafel met een stoel die bij de lengte van het kind past. De onderzoeker gaat schuin tegenover het kind zitten.

<p>Opalen uit de wachtruimte. Laat het kind bij voorkeur zelf lopen naar de speelkamer</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• en daag het kind uit een stukje te rennen.</li><li>• Laat toespiegel zien indien onderzoek in screenkamer plaatsvindt.</li><li>• Begrijp gezamenlijk met ouders, vervolgens worden beide partijen los van elkaar gezien.</li><li>• Gaat uit over wat er gaat gebeuren, en hoe lang het onderzoek zal duren (kan je meteen zien of het kind tijdsbesef heeft en klik kan kijken). Even praten (over dingen die goed gaan en dingen waar zorgen over zijn). Spelen/tekenen: kind spelletje laten kiezen, onderzoeker iets kiezen, opnemen en afdrukken.</li><li>• Stel het kind op zijn/haar gemak een start niet met moeilijke vragen.</li><li>• Gesprek: Wat vind je leuk, waar ben je goed in? Waar wil je beter in worden? Weet je waarom je er bent? Gaat uitleg waarom jij (de onderzoeker) er bent.</li><li>• Functioneren thuis (in relatie tot ouders, brussen, spel voorkeur, vrienden over de vloer)</li><li>• School (gedragmatig en didactisch: AVI niveau, rekenen)</li><li>• Derde milieu – vrije tijd/clubs/vriendjes</li><li>• Systematisch uitvragen: De reden van aanmelding: meestal weten kinderen de niet, maar kan men refereren aan zorgen van ouders of leerkrachten.</li><li>• Emoties: evr mbv tekenen/platen (zie 5. Spelmatériau), herkenning bij hen zelf, attributie en empathie.</li><li>• Stemming (vanaf 8 jaar inclusief suïcidale gedachten en op indicatie bij jongere kinderen).</li><li>• Toekomst verwachting en wensen (vanaf 8 jaar denken over de dood, de toekomst van de planeet, het milieu).</li><li>• Vriendschappen ("Wat is een vriend? Heb jij vrienden? Wat doen jullie samen? Wat doe je als je hoort dat hij/zij ziek is?")</li><li>• Leken of rare situaties (traumatische gebeurtenissen, denk ook aan pesten en gepest worden, thuisituatie).</li><li>• Lichamelijke gezondheid.</li><li>• Theory of Mind test.</li><li>• Waarneming testen.</li><li>• Projectverhaal.</li><li>• Spelletje laten kiezen, laat het kind uitleg geven over de regels.</li><li>• Tekenen opdracht.</li><li>• Samen spel, zowel iets gestructureerd als iets ongestructureerd (playmobil, keukentje, poppenkast, winkeltje). Voeg altijd iets onregelends toe(heel enthousiast voetbal, overgooten, afsluiten met darten).</li><li>• Samen opruimen.</li><li>• Afsluiten: complementeer kind voor de inzet, vraag ervaring na, wat je als onderzoeker gezien hebt en wat er verder nog gaat volgen.</li></ul>
---

<p>Opalen uit wachtruimte, contact maken (ooghoogte), indien het kind kan lopen</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• uitdagen zelf te lopen en een stukje te rennen.</li><li>• Vrienden vanaf 4 jaar ook expliciet aan kind zelf.</li><li>• Eerst zelf spelen, dan samen spelen, zelf iets kiezen, onderzoeker iets kiezen, samen opruimen. Evt uitleg over de duur van het onderzoek (kan het kind al klokken?).</li><li>• Zelf laten spelen. Geef ouders de ruimte om onder te zijn.</li><li>• Indien het kind jou betreft in het spel kun je hierop in gaan, zonder actief te interfereren.</li><li>• Steek in bij waar de belangenstelling van het kind ligt en laat aanvankelijk het initiatief bij het kind.</li><li>• Probeer contact te maken. Volg het kind in zijn/haar spel en durf te gaan spelen met het kind.</li><li>• Probeer verschillende korte activiteiten en opdrachten uit, op niveau van het kind en probeer uit te breiden/moelijkker te maken wanneer iets makkelijk gaat. Altijd proberen te switchen naar iets anders.</li><li>• Iom ouder, ouder kortdurend kamer laten verlaten.</li><li>• Iom ouder, ouder kortdurend kamer laten verlaten.</li><li>• Konid tijdig aan dat het einde nadert.</li><li>• Samen opruimen. NB/ vraag aan ouder of het kind dat thuis gewend is om te doen.</li></ul>	<p>4-6 jaar</p> <p>Duplo/Lego</p> <p>Playmobil</p> <p>Bal</p> <p>Auto's (kleinere)</p> <p>Serviesje/winkeltje/keukenje</p> <p>Poppentuis</p> <p>Teken materiaal</p> <p>Puzzel</p> <p>Spelletjes</p> <p>(bv. Jenga, Wie is het?, Uno)</p> <p>NB/ Speelgoed keuze aanpassen op ontwikkelingsniveau</p>
<p>12-18 maanden</p> <p>Autobaan</p> <p>Bal</p> <p>Serviesje/ keukentje</p> <p>Duplo</p> <p>(Hand)poppen</p> <p>Blokken</p> <p>Puzzel (hout)</p> <p>Knikkerbaan (tradderen)</p> <p>Bellenblaas</p> <p>Liedje</p> <p>Pop of beer met bedje</p> <p>Teken materiaal</p> <p>Boekjes</p>	<p>0-12 maanden</p> <p>Spiegel</p> <p>Rammetara</p> <p>Zachte bal</p> <p>Knuffeltje</p> <p>Ringen toren</p> <p>Stapel bekers of kartonnen stapel toren</p> <p>Bromfi/ beugend/rijdend/geluid makend speelgoed</p> <p>Bellenblaas</p> <p>Doelje (kleeboe)</p> <p>Knikkerbaan (grote knikers)</p>

## 5. Spelmateriaal

Met elk spel materiaal kunnen verschillende onderdelen van het KPO worden getoetst. Indien bepaald gedrag niet spontaan zichtbaar wordt kunnen de volgende spelmaterialen worden ingezet om bepaald gedrag uit te lokken.

### Constructie speelgoed

(Bv. Blokken, duplo, lego) Motoriek, aandacht/concentratie, repetitief spel, frustratietolerantie bij omvallen.

### Serviesje/winkeltje/poppenhuis

Fantasiespel, wederkerigheid, over en weer spel.

### Bewegend materiaal

(Bv. Knikkerbaan, bromtol) Repetitief spel, stereotype bewegingen (bv fladderen). Bal: Over en weer spel, impulsiviteit, motoriek.

### Spelletjes

Wederkerigheid, beurt nemen, impulsiviteit, in staat uitleg te geven, frustratietolerantie bij verlies/valsspelen.

### Tekenopdrachten

Cirkel en streep (vanaf 18 maanden). Huis, gezin, boom en fiets (4< jaar). Golf/walvis (6< jaar). Fijne motoriek, fantasie. Durft hij/zij te tekenen? Kan kind vertellen wat het heeft getekend? Detail gerichtheid. Frustratietolerantie door evt. een gebroken potlood, stift die het niet doet toe te voegen. Vier basis emoties (6< jaar): Welke emoties kent het kind, kan vertellen over eigen emoties, situaties etc.?



### Beeldmateriaal

Platen/foto's: Welke emoties (her)kent het kind? Kan het kind zich verplaatsen in de foto? Kan een kind zelf vertellen over eigen emoties?

### Smartie test - Theory of mind (6-12 jaar)

'Een moeder houdt ervan om haar kinderen te foppen. Zij laat haar zoonje een doosje met Smarties zien. "Wat zit erin, denk je?" vraagt zij. "Smarties," zegt het jongetje. "Nee, ik heb je gefopt. Er zit een potlood in." Even later horen ze zijn zusje aankomen. Moeder vraagt: "Wat denk je dat ze zal zeggen wanneer ik haar vraag wat er in dit doosje zit?"

### Gewetensontwikkeling

Dit kan nagegaan worden door de wijze van spreken over anderen te beschouwen, en schuldgevoelens uit te vragen nadat het kind zich (opzettelijk) misdragen heeft. 6-12: Wat doe je indien je een portemonnee op straat vindt? Als je ziet van wie deze is? Als er 100,- in zit?

### Projectie vragen (6-12)

Je mag drie wensen doen, wat zou je wensen?. Wie neem je mee naar een onbewoond eiland?

### Complex figuur (6< jaar)

Aandacht, geheugen, executieve functies; Laat het kind een complexe figuur natekenen. Vervolgens overgaan op iets anders en na tien minuten vragen om de figuur nogmaals uit. het hoofd na te tekenen.

## 6. Aandachtspunten bij KPO

### Eerste indruk

Uiterlijk bij leeftijd, dysmorphe kenmerken, verzorging, temperament. Overgang van wachtkamer naar spelkamer. Ouder-kind-onderzoeker interactie.

### Ontwikkelingsniveau

Motoriek: Lopen en rennen. Fijne motoriek in spel en tekenen.

Taal: Verstaanbaarheid, woordenschat, taalbegrip. Passend bij de leeftijd? Letterlijk nemen?

Cognitie: Eerste inschatting door motoriek plus taal. Theorie of Mind?

Spel niveau:

- Oefenspel (0-2): bekijken, onderzoeken en verplaatsen; rammelen en gooien; sterk repetitief.
- Symbolisch spel (vanaf 2): imiteren, fantasiespel, verschillende rollen aannemen, onderscheid fantasie en werkelijkheid.
- Spel volgens de regels (vanaf 7).

### Sociale communicatie

Joint attention (samen ergens naar kijken/wijzen).

Non-verbale communicatie (gebruik en reactie op).

Oogcontact, kwaliteit en kwantiteit.

*Uitlokken oogcontact: geef iets, houdt iets tegen in het spel, houdt een voorwerp dat een kind wil/nodig heeft naast je gezicht.*

Wederkerigheid. (Wat roept het kind op?)

Laten spelen: Zoekt het contact? Vraagt het om hulp?

Samen spelen: Mag je meedoen? Kan het jou volgen?

Gedeeld plezier: bij bouwen en omgooien van een toren?

Als een kind niks van je wil: verdragen, achter het kind plaatsnemen en iets anders gaan doen. Gaat het kind actief aandacht trekken/contact maken? Of lijkt het opgelucht om zelf te kunnen spelen?

*Uitlokken: Doe alsof iets veel te zwaar is.*

*Komt het kind spontaan helpen, moet je er om vragen of blijft hulp uit? Zet*

*ouder/verzorger in bv bij door met ouder*

*de bal heen en weer te rollen.*

### Repetitief, stereotype gedrag

Friemelen, fladderen, rondjes draaien, wiegen, sorteren, steeds dezelfde handelingen. Bij blijdschap, opwinding, frustratie?

### Regulatie van aandacht, gedrag en emotie

Aandachtspanne, impulsiviteit, hyperactiviteit.

### Bepalendheid, stemming en affect

Kan een kind wisselen van activiteit? Frustratietolerantie?

Opties om frustratietolerantie te testen: - Door het stoppen met spelen test je de frustratie tolerantie.

- Saboteren, b.v. toren expres omgooien, valsspelen of vinger op knikkerbaan leggen.

### Vanaf 6 jaar

### Vorm van het denken

Coherentie, associativiteit, magisch vs. realistisch denken). Associeert het kind zonder de onderzoeker mee te nemen in zijn gedachtenontwikkeling of stemt het kind goed af?

Waarneming: evt mbv Projective storytelling cards (Caruso & Pulcini, 1993) Story starters (color cards). Beschrijving van de platen door het kind geeft een goed beeld van het overzicht, de emotieherkenning en de inleving in sociale situaties.

### Aandacht, geheugen, executieve functies

Laat het kind een complexe figuur natekenen. Vervolgens overgaan op iets anders en na tien minuten vragen om de figuur nogmaals uit het hoofd na te tekenen. NB/ is onderdeel van NPO.