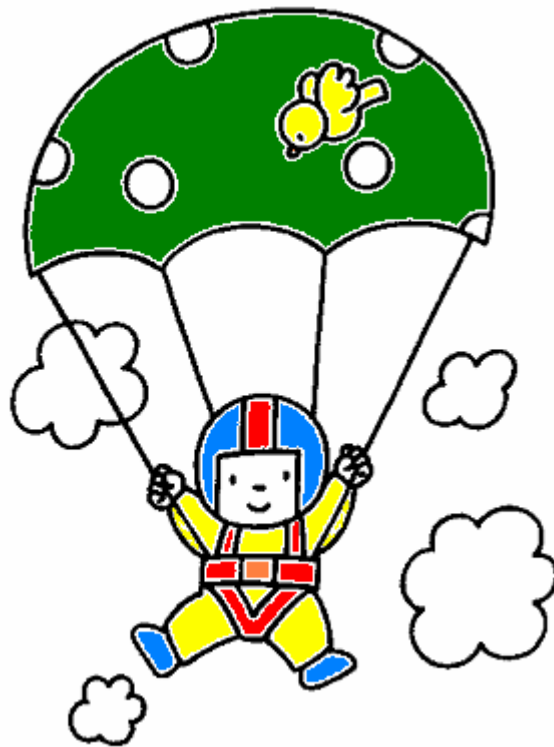


Stimuleren van de spelontwikkeling van kinderen op een medisch kleuterdagverblijf



Geschreven door: Esther Mourik & Lenneke de Visser
Opleiding: Sociaal Pedagogische Hulpverlening
Haagse Hogeschool 2005
Afstudeerbegeleidster: Annique van Haaren
2^e beoordelaar: Jan Jaap van Elst

Voorwoord

Kind en spel zijn onlosmakelijk met elkaar verbonden. Kinderen over de hele wereld spelen. Omdat ze het leuk vinden en omdat ze er zin in hebben. Spel wordt niet voor niets “de taal der kinderen” genoemd, die alle grenzen overschrijdt. Spel is erg belangrijk voor kinderen. Spel bevordert de sociale, cognitieve, motorische, emotionele en de communicatieve ontwikkeling van een kind. Bij kinderen waar de ontwikkeling op een adequate manier verloopt, verloopt de spelontwikkeling eigenlijk als vanzelfsprekend. Maar bij de kinderen die op medisch kleuterdagverblijf De Parachute zitten is dit niet het geval. Daarom is het voor deze kinderen belangrijk dat zij gestimuleerd worden in hun spelontwikkeling door middel van spelstimulering.

In het kader van ons afstudeerproject voor de opleiding Sociaal Pedagogische Hulpverlening aan de Haagse Hogeschool, hebben wij dit productverslag geschreven. Zoals de titel al aangeeft, hebben wij onderzoek gedaan naar een manier om de spelontwikkeling van kinderen die op medisch kleuterdagverblijf De Parachute zitten, te stimuleren.

Het schrijven van dit productslag is mede mogelijk gemaakt door de hulp en steun van velen. Bij deze dus een woord van dank aan alle mensen die ons geholpen hebben tijdens ons afstudeerproject.

Allereerst willen wij Sabine Scheele, orthopedagoge van het medisch kleuterdagverblijf De Parachute in Zoetermeer, bedanken voor het verstrekken van een afstudeeropdracht en het beantwoorden van onze vragen met betrekking tot ons afstudeerproject. Ook willen wij van De Parachute bedanken; pedagogisch medewerkster Jeanet voor het interview en Lea Hellings voor haar kritische blik op ons productverslag. Kirsten Steenks willen wij bedanken voor haar aanwijzingen tijdens het consult.

Daarnaast willen wij Anne-marie van der Voort, spelbegeleidster van kinderdagcentrum Zonnehof Voorburg, bedanken voor de gegeven informatie over dit onderwerp. Deze informatie was zeer bruikbaar. Tenslotte willen wij onze afstudeerbegeleidster van de Haagse Hogeschool, Annique van Haaren, bedanken voor haar kritische kantekeningen die zij heeft gegeven bij onze tussentijdse producten.

Esther Mourik & Lenneke de Visser
Zoetermeer, april 2005

Inhoudsopgave

Voorwoord	Blz. 2
Inleiding	Blz. 5
1. Medisch kleuterdagverblijf De Parachute	Blz. 7
1.1. Inleiding	Blz. 7
1.2. Onder welke organisatie valt medisch kleuterdagverblijf De Parachute?	Blz. 7
1.3. Wat is medisch kleuterdagverblijf De Parachute	Blz. 8
1.4. De structuurgroep	Blz. 9
1.5. De affectiegroep	Blz. 9
2. Spel	Blz. 11
2.1. Inleiding	Blz. 11
2.2. Wat is spel	Blz. 11
2.3. De spelniveaus	Blz. 11
2.3.1. De ontwikkelingsgebieden	Blz. 13
2.3.2. Spelmateriaal per spelniveau	Blz. 14
2.4. De algemene spelontwikkeling	Blz. 15
2.5. Voorwaarden tot spel	Blz. 16
2.5.1 Het aanbieden van spelmateriaal	Blz. 17
3. Observeren	Blz. 18
3.1. Inleiding	Blz. 18
3.2. Spel observeren	Blz. 18
3.3. Observatielijsten	Blz. 19
4. Spelbegeleiding	Blz. 21
4.1. Inleiding	Blz. 21
4.2. Speltraining	Blz. 21
4.2.1. Spelstimulering	Blz. 21
4.2.2. Spelbegeleiding	Blz. 21
4.2.3. Speltherapie	Blz. 22
4.3. Begeleiding van de spelniveaus	Blz. 22
4.3.1 Begeleiding van de spelniveaus van Ungerer en Sigman	Blz. 23
4.3.2 Begeleiding van de spelniveaus van Scholten en Vermeer	Blz. 23
4.4 Kinderen die in aanmerking komen voor spelbegeleiding	Blz. 24
4.5 Voorwaarden voor spelstimulering	Blz. 25
4.6 Het verloop van de spelontwikkeling van de kinderen van medisch kleuterdagverblijf De Parachute	Blz. 25
5. Dataverzameling	Blz. 26
5.1. Inleiding	Blz. 26
6. Analyse	Blz. 29
6.1. Inleiding	Blz. 29
6.2. Analyse literatuur	Blz. 29

6.3. Analyse interview

Blz. 32

7. Conclusie

Blz. 33

7.1. Inleiding

Blz. 33

7.2. Conclusie

Blz. 33

7.3. Inhoud en vorm van het eindproduct

Blz. 34

Literatuurlijst

Blz. 36

Bijlagen

Bijlage 1: interview

Bijlage 2: startdocument

Inleiding

In deze inleiding zullen wij eerst de situatie beschrijven zoals deze nu op medisch kleuterdagverblijf De Parachute is. Daarna zullen wij onze probleemstelling en onze deelvragen formuleren. Ook onze doelstelling en onze doelgroep zullen wij beschrijven.

Allereerst willen wij in deze inleiding alvast wat dingen uitleggen over de rest van dit productverslag. In dit productverslag hebben wij het als het over kinderen gaat over hij, uiteraard kan hier ook zij gelezen worden. Wanneer wij het over ouders hebben bedoelen wij indien dit het geval is ook verzorgers. Daarnaast is het zo dat als wij het hebben over de spelbegeleiders die de spelstimuleringsmodule gaan geven dit in het geval van medisch kleuterdagverblijf De Parachute de pedagogisch medewerkers zijn. Tot slot gebruiken wij in dit verslag de afkorting MKD voor medisch kleuterdagverblijf.

Wij gaan een spelmodule maken voor de kinderen op medisch kleuterdagverblijf De Parachute, zodat zij gestimuleerd kunnen worden in hun spel. Een spelmodule is een module voor een bepaalde tijd waarin uitgewerkte spelideeën staan. Deze spelmodule kan door de pedagogische medewerkers van medisch kleuterdagverblijf De Parachute gebruikt worden tijdens de spelmomenten. Het stimuleren van spelen en het spelen zelf is het uitgangspunt van onze spelmodule. Spelen is voor elk kind heel belangrijk. Spel draagt namelijk bij aan de ontwikkeling van een kind. Juist daarom is het voor de kinderen van De Parachute waardevol dat de spelontwikkeling goed tot ontplooiing komt. Veelal leiden hun ontwikkelingsproblemen er toe dat ze minder snel en flexibel op de wereld om hen heen kunnen reageren dan andere kinderen.

Probleemsituatie:

Op dit moment is het zo dat de pedagogisch medewerkers van medisch kleuterdagverblijf De Parachute geen goede spelmodule hebben die ze kunnen aanbieden aan de kinderen. De Parachute heeft wel een verouderde spelmodule van een speltherapeute maar deze is niet uitvoerbaar omdat deze te beknopt is voor de pedagogisch medewerkers. Tevens missen de deze medewerkers een spelobservatielijst die zij kunnen invullen zodat zij kunnen zien op welk spelniveau het kind functioneert. Het is de bedoeling de spelmodule te gebruiken met als doel de kinderen te stimuleren in hun spelontwikkeling.

Probleemstelling:

Wij hebben de volgende probleemstelling geformuleerd:

Op welke manier kan een pedagogisch medewerker van medisch kleuterdagverblijf De Parachute in Zoetermeer, één keer per week gedurende dertig minuten met een groepje van vier kinderen van de structuur- en affectiegroep op verschillende niveaus de spelontwikkeling stimuleren?

Deelvragen:

De volgende deelvragen zullen wij in dit productverslag gaan beantwoorden:

- Onder welke organisatie valt medisch kleuterdagverblijf De Parachute?
- Wat is medisch kleuterdagverblijf De Parachute? (doelstelling en visie)
- Wat is een structuurgroep en welke kinderen zitten in deze groep?
- Wat is een affectiegroep en welke kinderen zitten in deze groep?
- Wat is spel?
- Welke spelniveaus zijn er?
- Hoe verloopt de algemene spelontwikkeling van een kind?
- Wat zijn de voorwaarden om tot spel te komen?
- Hoe biedt je spelmateriaal aan?

- Wat zijn de verschillende begeleidingsmogelijkheden van spel?
- Welke kinderen komen in aanmerking voor spelbegeleiding?
- Welk spelniveau hebben de kinderen van De Parachute?
- Op welke manier kan je het spel van een kind observeren?
- Wat is een goede spelobservatielijst voor De Parachute?
- Wat zijn de wensen en mogelijkheden van medisch kleuterdagverblijf De Parachute?

Doelstelling:

Onze doelstelling is om voor de pedagogisch medewerkers van medisch kleuterdagverblijf De Parachute een goed hanteerbare spelmodule te ontwikkelen. Een spelmodule draagt bij aan de dagbesteding van de kinderen van het medisch kleuterdagverblijf en helpt hen om op een juiste manier te leren spelen. De verouderde spelmodule die De Parachute nu gebruikt, is moeilijk hanteerbaar voor de pedagogisch medewerkers. Een nieuwe spelmodule zal dan ook de bestaande situatie verbeteren wat zowel voor de kinderen als voor de pedagogisch medewerkers zinvol is. Wij maken de spelmodule voor medisch kleuterdagverblijf De Parachute, maar deze kan volgens ons ook op andere medisch kleuterdagverblijven gebruikt worden.

Doelgroep:

Onze doelgroep betreft de kinderen van medisch kleuterdagverblijf De Parachute, zij zullen uiteindelijk met de spelmodule te maken krijgen. De twee pedagogische medewerkers van medisch kleuterdagverblijf De Parachute zullen de spelmodule gaan uitvoeren en de kinderen stimuleren in hun spel.

1

Medisch kleuterdagverblijf De Parachute

1.1 Inleiding

In dit hoofdstuk zullen wij beschrijven onder welke organisatie medisch kleuterdagverblijf De Parachute valt. Wij zullen toelichten wat een medisch kleuterdagverblijf is, en welke kinderen er op een medisch kleuterdagverblijf komen. Tot slot zullen we de twee verschillende groepen toelichten die er op medisch kleuterdagverblijf De Parachute zijn.

1.2 Onder welke organisatie valt medisch kleuterdagverblijf De Parachute?

Medisch kleuterdagverblijf De Parachute maakt deel uit van stichting Jeugdformaat. Jeugdformaat helpt kinderen en jongeren die het, om welke reden dan ook, tijdelijk niet op eigen kracht of met de hulp van hun ouders redden. Dit kan zijn door moeilijkheden op school, thuis of met zichzelf. Jeugdformaat biedt geïndiceerde jeugdhulpverlening, dus niet iedereen kan zomaar bij Jeugdformaat terecht. De cliënten van Jeugdformaat hebben eerst contact met Bureau Jeugdzorg. Pas als blijkt dat er extra hulp nodig is, krijgt de cliënt een indicatiebesluit. Dit geeft recht op een vorm van geïndiceerde jeugdzorg en als de hulp van Jeugdformaat het meest geschikt is, wordt de cliënt naar Jeugdformaat doorverwezen. Jeugdformaat biedt verschillende vormen van hulp. Wij zullen hieronder alleen de daghulp en thuishulp uitleggen. Dit omdat medisch kleuterdagverblijf De Parachute een vorm van daghulp is en het gezin, van wie het kind op het MKD zit, ook ouderbegeleiding krijgt.

- Daghulp

Het kan nodig zijn dat een kind overdag (naast school) naar een voorziening gaat. Bijvoorbeeld omdat het helpt om in een groep met andere leeftijdsgenoten te oefenen met gevoelens en reactiemogelijkheden. In een groep maar ook individueel oefenen kinderen en jongeren met gedrag in verschillende situaties. Ook ouders kunnen worden uitgenodigd voor gesprekken en oefeningen waarin de opvoeding en ontwikkeling van hun kind centraal staan. De begeleiding kan de ouder helpen om zelf even op adem te komen wanneer het kind niet thuis is en om het kind beter op te vangen als hij of zij wel thuis is.

- Thuishulp

Stichting Jeugdformaat biedt ook hulp aan in de woonomgeving van het kind. De hulpverlener ziet dan de dagelijkse situaties en kan met de ouders/ verzorgers het gedrag bespreken.

- Pleeggezin

- Dag- en nachthulp

- Training en ondersteuning^{1, 2}

¹ Bijkerk, Ingrid (2004). *Soms gaan problemen niet vanzelf over*. Rotterdam de Kruijff.

² Anoniem, *Wat kunnen we doen*. URL: <http://www.jeugdformaat.nl> beschikbaar: januari 2005

1.3 Wat is medisch kleuterdagverblijf De Parachute?

Medisch kleuterdagverblijf De Parachute maakt deel uit van een bijzonder samenwerkingsverband. In het gebouw zijn namelijk ook een Boddaertcentrum en een ZMOK school te vinden. Het medisch kleuterdagverblijf is onderverdeeld in twee groepen. Deze zullen wij later beschrijven. De kinderen worden begeleid door pedagogische medewerkers.

Op het medisch kleuterdagverblijf komen kinderen in de leeftijd van 1,5 tot 7 jaar die een behandeling nodig hebben. Omdat de opvoeding van een kind niet altijd even makkelijk is, kunnen ouders met problemen rondom de opvoeding van hun kind terecht bij het medisch kleuterdagverblijf. Medisch kleuterdagverblijf De Parachute is van mening dat de inbreng van de ouders bij de behandeling van het kind onmisbaar is. Daarom is het motto van dit medisch kleuterdagverblijf dan ook "samen aan de slag", en worden ouders nauw betrokken bij de behandeling van hun kind. Ook ontvangt het gezin ouderbegeleiding van een ambulant hulpverlener van Jeugdformaat.

Als het kind het medisch kleuterdagverblijf gaat bezoeken wordt hij geplaatst in de affectie- of de structuurgroep (zie 1.4/1.5). Naar aanleiding van de gegevens die over het kind bekend zijn wordt bij het eerste hulpverleningsplan een keuze voor één van de twee groepen gemaakt. Bij deze keuze wordt uiteraard afgegaan op de problematiek van het kind.

Het uitgangspunt is dat de aangeboden hulp aan het kind zo licht mogelijk, zo kort mogelijk en zo dicht mogelijk bij huis geboden wordt. Voor de hulp die aangeboden wordt aan het kind, staat de vraag van de ouders en kind centraal. Het uitgangspunt van de duur van de behandeling is één jaar. Dit kan echter aangepast worden aan de problematiek van het kind, de hulpvraag en de gestelde doelen.

De meeste kinderen die op het medisch kleuterdagverblijf komen ontwikkelen zich anders dan andere kinderen. De kinderen kunnen bijvoorbeeld vaak last hebben van huil of driftbuien, of willen niet luisteren, eten of slapen. Dit kan voorkomen in combinatie met medische klachten zoals problemen met de luchtwegen, niet zindelijk worden en achter lopen met spraak of bewegingsontwikkeling. De problemen van de kinderen die het medisch kleuterdagverblijf bezoeken lopen dus sterk uiteen. Wel is het zo dat de meeste kinderen een ontwikkelingsachterstand hebben met een gemiddelde intelligentie. Kinderen met een lichamelijke of verstandelijke handicap komen niet in aanmerking voor plaatsing op het medisch kleuterdagverblijf.

De groepen van medisch kleuterdagverblijf De Parachute werken met het Portage programma. Dit wil zeggen dat het kind in de eerste fase dat het op de groep is geobserveerd wordt op alle ontwikkelingsgebieden. Als blijkt dat het kind extra aandacht nodig heeft op een bepaald gebied, kan er individueel of in kleine groepjes gewerkt worden aan verbetering. De mogelijkheid bestaat voor kinderen in de leeftijd van vier tot zeven jaar om de in het gebouw gevestigde kleuterklas of speltherapeute te bezoeken. ³

³ Benthem, Harm, 2004-2005, *Welkom in het MKD De Parachute Informatieboekje voor ouders en verzorgers*

1.4 De structuurgroep

Een structuurgroep is er voor kinderen die veel behoefte hebben aan structuur. Kinderen kunnen bijvoorbeeld behoefte hebben aan een geordende overzichtelijke dag, of kinderen hebben moeite om zich te concentreren bij het spelen.

Kinderen die in de structuurgroep geplaatst worden kunnen kinderen zijn met:

- een hersenfunctiestoornis
- leerstoornissen
- psychiatrische problematiek zoals autisme en borderline
- ontwikkelingsachterstand
- chronische ziekte bijvoorbeeld epilepsie

In de structuurgroep wordt gewerkt met vaste activiteiten die volgens een vast weekrooster aan de kinderen worden aangeboden. Deze activiteiten worden op een simpele manier visueel gemaakt aan de kinderen, onder andere door foto's of pictogrammen. De ruimte van de structuurgroep is zoveel mogelijk prikkelarm. Spelmateriaal staat in afgesloten kasten en voorwerpen hebben een vaste plaats, net als posters en tekeningen. De poppenhoek is voorzien van beperkt materiaal en is overzichtelijk ingeruimd.

De pedagogisch medewerkers op de structuurgroep zijn vooral bezig met het bieden van regels, duidelijkheid en het stellen van grenzen. Hun houding is zoveel mogelijk neutraal en emoties worden gedoseerd aangeboden. De pedagogisch medewerkers zijn voornamelijk bezig met het stimuleren van de cognitieve vaardigheden van de kinderen op de groep. De activiteiten die aan de kinderen aangeboden worden, worden ondersteund met spel materiaal. Dit spel materiaal is om de spelontwikkeling te stimuleren. De problematiek die deze kinderen hebben, vragen om een steeds herhalende aanpak. In de structuurgroep wordt minder gebruik gemaakt van sensopathisch spel (zie 2.3) dan in de affectiegroep.

Het is erg belangrijk dat de pedagogisch medewerkers een goed contact onderhouden met de ouders van de kinderen. Omdat het doel van de behandeling is om de opvoedingsproblemen in de thuissituatie te verminderen of op te heffen, dienen hulpverleners en ouders nauw samen te werken. Het is de taak van de pedagogisch medewerkers dat de ouders zich thuis voelen op de groep, en dat zij zich op hun gemak voelen om te overleggen met de medewerkers. Op die manier hebben de ouders ook echt de indruk dat zij samen met de hulpverlening aan hun problemen werken.

1.5 De affectiegroep

In de affectiegroep worden kinderen geplaatst die hulpvragen hebben op bijvoorbeeld het gebied van spelontwikkeling. Ook in de affectiegroep is veel aandacht voor structuur, maar niet zoveel als in de structuurgroep. De nadruk ligt in deze groep op het ontdekken van spel materiaal en het aanbieden van een veilige plek aan de kinderen.

Kinderen die in de affectiegroep geplaatst worden kunnen de volgende kinderen zijn:

- neurotische kinderen die vragen om ruimte en veiligheid
- affectief verwaarloosde kinderen die vragen om duidelijkheid, veiligheid en grenzen
- mishandelde en seksueel misbruikte kinderen die vragen om respect, veiligheid en grenzen
- chronisch zieke en zeer jonge kwetsbare kinderen die vragen om warmte, veiligheid en ruimte

Het is belangrijk voor de kinderen van de affectiegroep, dat het dagprogramma voor hen visueel gemaakt wordt. Het is voor hen belangrijk dat zij aan de hand van plaatjes kunnen zien wat er die dag van hen verwacht wordt. De plaatjes die gebruikt worden zijn ruim, zodat

de kinderen nog wel zelf kunnen kiezen wat ze willen gaan doen. Voor kinderen die niet kunnen omgaan met het zelf kiezen, zijn er plaatjes die hier geen ruimte voor overlaten. De pedagogisch medewerkers op de affectiegroep zullen vooral bezig zijn met de persoonlijkheidsontwikkeling van de kinderen uit de groep. Zij moeten goed in kunnen schatten wanneer het kind vraagt om beschikbaarheid, en wanneer het vraagt om afstand. De pedagogisch medewerkers stimuleren alle ontwikkelingsgebieden van de kinderen, maar de nadruk ligt op het sensopatische spel. De ruimte moet uitnodigend op de kinderen over komen. Het is belangrijk dat de ruimte er gezellig uit ziet. Door verschillende hoeken te creëren krijgen de kinderen een warm gevoel. Een poppenhoek dient aanwezig te zijn net als voldoende kussens, kleden om tenten mee te bouwen en een zandtafel.

Zoals eerder beschreven, is het in de affectiegroep net als bij de structuurgroep, erg belangrijk dat het contact tussen de pedagogisch medewerkers en ouders prettig verloopt. Door een goed contact is er een goede samenwerking mogelijk wat prettig is voor zowel het kind als de behandeling.⁴

⁴ Vastgesteld sectoroverleg, juli 1997 *Notitie theoretische uitgangspunten van het werken met klimaatgroepen*, Centrum Jeugdhulpverlening Haaglanden, Voorburg

2 Spel

2.1 Inleiding

In dit hoofdstuk zullen wij uitwerken wat spel is en welke verschillende spelniveaus er zijn. Ook komen zowel de verschillende ontwikkelingsgebieden, zoals de algemene spelontwikkeling van een kind in dit hoofdstuk aan de orde. Tot slot zullen wij in dit hoofdstuk de voorwaarden om tot spel te komen en het aanbieden van spelmateriaal bespreken.

2.2 Wat is spel?

Er bestaan uiteenlopende meningen over wat spel is en wat het doel is van spel. Er zijn verschillende theoretische stromingen die een definitie aan spel geven. Hieronder zullen wij deze beschrijven volgens Hellendoorn.

Piaget (1962) beschrijft bijvoorbeeld het spel primair als een aspect van de verstandelijke ontwikkeling, terwijl psych-analytici het spel vooral beschouwen als uitdrukking van verdrongen behoeften. Spel is kennelijk een veelomvattend fenomeen. Hierdoor is het moeilijk om er een scherpe definitie voor te maken. Fenomenologen als Scheuerl (1954) en Vermeer (1995) denken dat juist een kenmerk van spel is dat iedereen die het ziet, meteen weet: 'dit is spel'. Anderen denken dat het verschijnsel daarvoor te complex is. Bovendien worden bepaalde sportieve activiteiten, zoals voetbal, schaak en bridge, door sommige auteurs wel tot 'spel' gerekend (bijv. Levy, 1978), terwijl ze door andere wegens hun prestatiegerichtheid juist uitgesloten worden. Schmidtchen & Erb (1979) achten het streven naar een heldere eenduidige definitie van groot belang voor het opzetten en beoordelen van onderzoek. Vandenberg (1982) en Leiberg (1985) stellen daar tegenover dat één definitie waarschijnlijk onvoldoende recht zou doen aan de complexiteit van het begrip 'spel'.

Daarom hebben zij het begrip spel omschreven met enkele grondkenmerken.

Spel kan volgens hen gezien worden als een bevrediging gevende activiteit

- met objecten, met het eigen lichaam of met een of meer medespeler(s),
- die in zichzelf genoeg is en geen extern doel dient,
- die in belangrijke mate door de spelende(n) zelf geïnitieerd en gecontroleerd kan worden,
- gekenmerkt door een voortdurende afwisseling en spanning tussen verwachting en verrassing, tussen het bekende en het onbekende,
- waarbij de invloed van de realiteit verminderd is, maar niet opgeheven.⁵

Het is moeilijk om een goede definitie van spel te geven op grond waarvan men spel kan herkennen. Het grootste probleem is dat ieder gedragspatroon op twee manieren kan worden uitgevoerd; op een serieuze manier en op een speelse manier. De meeste onderzoekers en theoretici zijn het er over eens dat spelen een vrijwillige bezigheid is. Ofschoon sommige omstandigheden de kans dat een persoon zal spelen kunnen vergoten blijft spelen in principe een bezigheid waar de handelende persoon zelf voor kiest. Spel kan ook gezien worden als autotelisch gedrag. Auto betekent zelf en telisch komt van het Griekse teleos hetgeen doel betekent. Spelen kan dus worden gedefinieerd als iets dat wij zelf willen. Het doel is dan plezierig bezig zijn. Een tweede kenmerk van spel is bezig zijn met iets. Er is pas echt sprake van spel wanneer er waarneembare actie is. Het derde kenmerk dat door de meeste speltheoretici als definiërend voor spel wordt gezien is dat er binnen spel veelal andere, zelf-gecreëerde regels en betekenissen gelden dan buiten het spel. In spel wordt er als het ware een eigen wereld gecreëerd en kan er aan handelingen en objecten een andere betekenis en waarde worden toegekend dan gebruikelijke.

⁵ Hellendoorn, Joop, Ina van Berckelaer-Onnes (1998), *Speciaal spel voor speciale kinderen*. Bohn Stafleu Van Loghum: Houten/Diegem. Eerste druk.

2.3 De spelniveaus

Spelen is een manier van bezig zijn, die op alle leeftijden voorkomt. Het spel van een kind blijft dan ook niet hetzelfde, maar maakt een ontwikkeling door. Er zijn verschillende theorieën over spelontwikkeling, die alle ontwikkelingsfasen onderscheiden. Hieronder zullen wij de theorieën benoemen.

Piaget (1962) onderscheidt in de vroege spelontwikkeling twee hoofdfasen:

- De sensomotorische periode, 0 tot 2 jaar

In deze fase is het kind vooral bezig met het spelend oefenen en herhalen van allerlei handelingen met materiaal en het eigen lichaam. Daardoor worden tevens de fijne motoriek, de oog- handcoördinatie, de oriëntatie in de ruimte en de kennis van objecten en hun relaties geoefend. Ook na het tweede jaar blijft deze spelvorm belangrijk, maar wordt dan meer en meer overschaduwd door het symbolisch spel.

- De periode van het symbolische spel, vanaf 18 maanden

Dit is de fase waarin het kind “doet alsof” of “verbeeldend” speelt. Kenmerkend is dat niet-aanwezige of zelfs niet-bestaande objecten kunnen worden opgeroepen alsof zij aanwezig zijn.⁶

Vermeer en Scholten (1955/ 1985) geven de spelontwikkeling aan door middel van een schema waarin zes spelniveaus te onderscheiden zijn:

- Spelend bewegen (0 – 2 jaar)

Spelend bewegen doelt op de bewegingen die door een baby worden gemaakt met handjes, voetjes, belletjes bazen, stoeien, kruipen en dergelijke. Al deze bewegingen gaan met plezier en ontdekking gepaard. Tot spelend bewegen kan ook het bewegen met reactiespeelgoed gerekend worden. Onder reactiespeelgoed wordt verstaan rammelaar, babygym, muziekdoosje, rammelende bijtring, een mobile, duikelaars e.d.

- Sensopatisch spelen

‘Senso’ komt van sensorisch en betekend zintuiglijk. ‘Patisch’ staat voor ervaren/voelen. Pathische ervaringen zijn lichamelijk voelbaar. Sensopatisch spel is het spelend omgaan met vormloos materiaal: water, zand, klei e.d. Experimenteren met scheerschuim is ook een ervaring. In deze fase gaat het kind al manipulerend en experimenterend met het materiaal om. Vooral de eerste aanrakingen met sensopatisch materiaal zijn manipulatief van aard. Sensopatisch spel is de vroegste vorm van spelen die al bij baby's voorkomt. Dit geeft aan dat iedereen in principe met sensopatisch materiaal kan spelen.

- Spelend omgaan met voorwerpen (vanaf 2 à 3 jaar)

In dit stadium worden functies ontdekt en ervaren in de omgang met speelgoed. Een bal kan rollen, een blok niet. Speelse in- en uitpakhandelingen komen in de belangstelling: blokjes uit de doos halen en ze er weer in doen. Met blokken kun je stapelen, en het geluid als de blokkentoren omvalt, wordt door veel kinderen als plezierig ervaren. Herhaling van dit bezig zijn bevordert dit plezier. Timmeren met de hamer op de staafjes of balletjes gebeurt aanvankelijk nog ongericht, totdat een kind er ook in motorisch opzicht aan toe is. Het stimuleert de geluidsreactie en het verdwijnen van de balletjes leidt weer tot herhaling.

- Spelend construeren (vanaf ± 3 jaar)

Bij dit spelstadium gaat het kind van onderdelen een geheel maken. Ook wordt nu betekenis geven aan spelhandelingen, die voorheen op zichzelf stonden en leidden tot ontdekkingen en ervaringen. Imitatiespelletjes komen eveneens op gang: koffie drinken met servieskopjes, pop in bad doen, strijken met een speelgoed strijkijzer, enz. Het tekenen, knippen/plakken en

⁶ Landelijke Kontakgroep Spelbegeleidsters (LKS) (1996). Spelbegeleiding in de zorg voor verstandelijk gehandicapten. Utrecht: NGBZ. Publicatienummer 69.

verven wordt constructief van aard. Het kind verft herkenbare levensvormen bijvoorbeeld een wolk.

- Fantasie- en rollenspel (vanaf ± 3 à 4 jaar)

Bij het fantasiespel komt het spelelement pas tot volle ontplooiing. In deze spelwereld kan het kind de wereld veranderen zoals hij dat wil. In het fantasiespel toont het kind zijn belevingswereld.⁷

- Succes- en gezelschapsspelen (vanaf ± 5 à 6 jaar)

Bij kinderen rond de 5 à 6 jaar ontstaat er een toenemend begrip voor spelletjes die aan regels gebonden zijn. Het kind leert op de beurt te wachten en het leert om te gaan met winnen en verliezen.

Ungerer en Sigman (1981) koppelen aan de verschillende ontwikkelingsstadia vier spelcategorieën:

- Smpel manipuleren, 0-12 maanden

Het contact dat plaatsvindt tussen het kind en het speelgoed gebeurt zonder relatie of verbeelding. Zoals de benaming van deze eerste categorie al aangeeft, gaat het om simpel aanraken en handelingen die niet voortvloeien uit de functionele eigenschappen van het spelmateriaal. Een voorbeeld van simpel manipuleren is wanneer een kind met de vingers speelt, naar voorwerpen grijpt of voorwerpen naar de mond brengt.

- Combinatiespel, 12 à 13 maanden

Bij de overgang van het eerste naar het tweede levensjaar gaat het kind speeltjes combineren. In eerste instantie zal dit toevallig gebeuren, daarna wordt het exploratief. Dit houdt in dat het kind dingen tegen elkaar gaat slaan of iets ergens instopt. Na verloop van tijd worden deze combinaties zinvoller en gericht.

- Functioneel spel, 12-18 maanden

Gedurende het functioneel spel wordt het speelgoed op een "gewone" manier gebruikt. Dit houdt in op de manier waarvoor het speelgoed is bedoeld. Kinderen genieten van de sensorische kwaliteit van het materiaal. Verder wordt het speelgoed geordend op spullen die functioneel bij elkaar horen of zoals het in de werkelijkheid zou zijn. Er wordt op een functionele manier met het speelgoed gespeeld waarbij meerdere functionele acties worden gecombineerd. Deze spelcategorie is onder te verdelen in objectgerichte handelingen (kopje en schotel), zelfgerichte handelingen (haar kammen), popgerichte handelingen (pop in bad doen) of op een ander gerichte handelingen (haar van je moeder kammen).

- Symbolisch spel, vanaf 18 à 24 maanden

In deze spelcategorie treedt het verbeeldend vermogen, het doen alsof, in werking. In het begin verbeeldt een kind zich handelingen die nog sterk zijn verbonden met de dagelijkse realiteit en het eigen lichaam. In een later stadium wordt de handeling op een ander gericht, het spel wordt gevarieerder, ingewikkelder en van langere duur. Het kind bedenkt zelf eigenschappen of spelsituaties, verzint zelf materialen en een voorwerp kan meerdere betekenissen krijgen. Tevens worden er dingen gecreëerd die er niet zijn. Wanneer meerdere symbolische handelingen worden gecombineerd ontstaat er een spelverhaal.

Wij zullen de spelniveaus van Vermeer en Scholten (1955 / 1985) aanhouden tijdens dit project, omdat deze zes spelniveaus het meest uitgebreid zijn. Doordat de 6 spelniveaus uitgebreid zijn is het overgaan naar een hoger spelniveau ook een kleinere stap. Als je spel van kinderen wilt stimuleren is het belangrijk dat dit in kleine stapjes gebeurt. Door de 6 spelniveaus van Scholten en Vermeer (1995 / 1985) te hanteren zijn wij van mening hierbij

⁷ U, Scholten (1985) , Spel en speelgoed bij geestelijk gehandicapten kinderen, Uitgeverij Dekker en van de Vegt, Nijmegen

het beste aansluiten bij de kinderen van het medisch kleuterdagverblijf. Wij zullen dit verder toelichten in de analyse in hoofdstuk 6.

2.3.1 De ontwikkelingsgebieden

De verschillende ontwikkelingsgebieden van een kind zijn de zintuiglijke, motorische, cognitieve, communicatieve en sociaal-emotionele ontwikkeling. Ze worden hieronder toegelicht, omdat ze een functie kunnen vervullen bij het formuleren van doelstellingen op het gebied van spelontwikkeling. Bovendien geven ze goed aan hoe belangrijk spel is, omdat er een relatie is tussen ieder ontwikkelingsgebied en spel. Voorbeelden hiervan worden per ontwikkelingsgebied gegeven.

- **Zintuiglijke ontwikkeling**

Vooraf in de eerste twee levensjaren maakt het kind uitvoerig gebruik van zijn zintuigen om veel ervaringen op te doen. Door middel van kijken, ruiken, proeven, voelen en horen leert het kind verschillen kennen. Het kind leert bijvoorbeeld een voorwerp te volgen.

- **Motorische ontwikkeling**

Tijdens het spel leert het kind speelgoed te hanteren, handelingen te coördineren en voorwerpen vast te houden. Op deze manier worden zowel vaardigheden van de grove als fijne motoriek geoefend. Het kind leert zijn bewegingen steeds beter te beheersen en zal zijn grenzen verleggen om tot de volgende beweging over te gaan. Een voorbeeld van de motorische ontwikkeling is dat een kind tegen een bal gaat schoppen.

- **Cognitieve ontwikkeling**

Het kind ontdekt en onderzoekt dingen in zijn spel. Op zo'n manier is hij spelenderwijs bezig met kennisverwerving en kennisvermeerdering. Het kind leert bijvoorbeeld dat actie wordt gevolgd door reactie en krijgt besef van objectpermanentie.

- **Communicatieve ontwikkeling**

Het kind wordt zich tijdens de communicatieve ontwikkeling bewust van taal als symbool. Het kind leert de betekenis van een woord. Tijdens het spel gaat het kind brabbelen, intonatie en melodie imiteren. Het kind praat als begeleiding bij zijn spel en vindt op deze manier de juiste zinsopbouw.

- **Sociaal-emotionele ontwikkeling**

Spel biedt de mogelijkheid om plezier te beleven aan je lichaam en onrust en spanning te doen verminderen. In elke spelsituatie kan een kind zich verschillend voelen. Bijvoorbeeld blij als iets lukt, maar boos of verdrietig als iets niet lukt. Spel kan ook een mogelijkheid bieden om bepaalde gevoelens te verwerken. In het spel leert het kind hoe hij zich moet gedragen. Het kind neemt ideeën, handelingen en gewoontes over. Al spelend leert een kind van alles over zijn lichaam, zijn directe omgeving en de wereld om hem heen.⁸

2.3.2 Spelmaterialen per spelniveau

Geschikt spelmateriaal per spelniveau van Ungerer en Sigman (1981):

- **Simpel manipuleren**

Rammelaars, pot met kralen, blokjes met belletjes erin, fluitjes en toeters, trommel, piepbeesten, muziekrol, ballonnen, plastic fles met water en eendjes erin, bromtol, zaklantaarn, bellenblaas, waterballonnetjes, schuursponsjes, watjes, crêpepapier, zilver papier, klevende etiketten, warm en koud water in bakjes, natte en droge dingen, zware en lichte dingen, speeldeeg.

⁸ Landelijke Kontakgroep Spelbegeleidsters (LKS) (1996). *Spelbegeleiding in de zorg voor verstandelijk gehandicapten*. Utrecht: NGBZ. Publicatienummer 69.

- Combinatiespel

Speeldeeg en spatels, zand met schepjes, klei en spatels, scheerschuim met een spiegel of kwast, water en een gieter, verf en een kwast, zaklantaarn, glas met water en kralen, bellenblaas, waterballonnetjes, ballonpompje, watten, krantensnippers, draad en kralen om te rijgen, wc rol, ringtoren, sambaballen, deksels om muziek mee te maken, glas water en een rietje, xylofoon met stokjes, muziekdoos, fluitjes.

- Functioneel spel

Auto of vrachtwagen met poppetjes, telefoon, boerderij en dieren, bootje en een teil water, blokken, pop met kleding om aan en uit te kleden, pop in bad doen, pop laten eten en drinken, liedjes zingen voor de pop, verkleedkleding, eigen haar kammen of haar van een ander kammen, tanden poetsen, servies, bal naar elkaar rollen of gooien.

- Symbolisch spel

Iets lekkers maken voor een pop, pop eten geven, thee schenken, pop aan of uit kleden, pop laten telefoneren, pop tanden laten poetsen, pop met een bal laten spelen, pop muziek laten maken, met de pop met doktersspeelgoed laten spelen, spel met autootjes, bus of garage, trein, huishoudelijke voorwerpen, pop in bed leggen, pop in wandelwagen doen, met begeleider of ander kind telefoneren, dokter spelen, koken, winkeltje spelen.^{9 10}

Geschikte spelmaterialen per spelniveau Scholten en Vermeer (1955 / 1985)

- Spelend bewegen

Rammelspeelgoed, stoffen blokken met geluid, bijtring, muziekdoosjes, duwspeelgoed, trekspeelgoed, mechanisch speelgoed, trekpoppen, handvatspeelgoed, loopauto, Play Activity Center.

- Sensopathisch spel

Water, zand, verf, wasco, klei, knippen, stempelen, warm en koud voelen, harde en zachte voorwerpen betasten, scheerschuim, noppenfolie,.

- Spelend omgaan

Bal, blokken, kralen opzetten, stapel speelgoed, timmerspeelgoed, trekspeelgoed, muziek instrumenten, blokkenkar, pop aan- en uitkleden, telefoon, auto met uitlaadspeelgoed.

- Spelend construeren

Verf, plaksel, stiften, wasco, lego, duplo, treinspel, garage, servies, poppenspel, vloermozaïek, insteekmozaïek, poppenhuis.

- Fantasie / en rollenspel

Lappen / meubels, verkleedmateriaal, conducteursset, doktersset, poppenhuis, winkeltje, garage.

- Succes en gezelschapspel

Dobbelsteenspel, werpspellen, ringenspel, voetbalspel (blaasvoetbal), sjoelen, kaarten, kegelspel, bussengooien.

2.4 De algemene spelontwikkeling

Het spelen in de eerste kinderjaren is de manier, waarop een kind zichzelf, de ander en de wereld om zich heen leert kennen. Niet voor niets wordt er wel gezegd: spelen is leren, leren is spelen. Als een kind niet gehinderd wordt door lichamelijke en- of verstandelijke beperkingen, ontwikkelt het zich volgens een min of meer voorspelbare lijn. Bij kinderen

⁹ Spendel, M, Anne-Marie van der Voort (februari 2003), Spelen, Voorburg

¹⁰ Anoniem, Het spelstimuleringsprogramma per fase, Zoetermeer

waarbij de ontwikkeling op een adequate manier verloopt, zal de spelontwikkeling in principe als vanzelfsprekend verlopen. Dit hangt samen met het feit dat deze kinderen een mate van nieuwsgierigheid bezitten die ervoor zorgt dat ze spelmateriaal gaan ontdekken.

Een baby is in eerste instantie helemaal aangewezen op zijn zintuigen: door horen, ruiken, voelen en zien, komt de wereld tot hem. Gaandeweg leert hij daarin mensen en handelingen herkennen. Al heel snel speelt een baby daar vervolgens op in door te lachen, geluidjes te maken en te bewegen. Je kunt zeggen dat het spelen daar al begint: als je als ouder de geluidjes van je baby herhaalt, zal het al gauw een nieuw geluidje uitlokken. Zo speel je samen met geluid, met je stem. Een speeltje boven de wieg of in de box is eerst vooral interessant om naar te kijken, maar als je het laat bewegen of als een baby er zelf een keer tegenaan slaat dan ontstaat er een nieuwe dimensie bij. In het eerste levensjaar spreekt men wel van de lichaamsgebonden fase: het kind kan alleen datgene opmerken, ordenen en ervaren wat het door middel van zijn lichamelijkheid waarneemt. In het omgaan met speelgoed onderzoekt een baby vooral met de handen, voeten en de mond. Voorbeelden hiervan zijn likken, aftasten met de lippen, in de mond stoppen, tegen iets aan slaan of schoppen, iets vastpakken en van de ene hand naar de andere brengen of dingen tegen elkaar slaan, dit wordt ook wel simpel manipuleren genoemd.

Zo rond het eerste levensjaar gaat een kind leren combineren, het leert dingen samen te brengen en verbanden te zien tussen zaken, die in de dagelijkse gewoonten steeds voorkomen. In deze associatieve fase verandert er ook iets in het spel. Ook in het omgaan met speelgoed gaat het kind combineren. In eerste instantie zijn dat niet zinvolle combinaties zoals dingen tegen elkaar slaan maar al snel gaat dat naar zinvolle combinaties: dingen in elkaar stoppen, stapelen, enz. Terwijl het kind zo bezig is, leert het van alles over vormen, afmetingen en kleuren. Het wordt boos als iets niet lukt maar wordt toch weer naar het speelgoed "toegetrokken" en probeert het weer als een ouder meespeelt en voordoet. In het samen bezig zijn, leert het kind het om de beurt en over en weer iets doen. Door tegen en met het kind te praten leert het kind dat dingen een naam hebben. Al spelend ontwikkelt zich de grove en fijne motoriek. Na het combinatiespel is de volgende stap dat het kind speelgoed gaat gebruiken zoals het bedoeld is: drinken uit een kopje, rijden met een auto, enz. Eerst doet een kind dat bij zichzelf, maar al gauw ook bij de pop of bij de ouders. Dit functionele spel hangt samen met de ontwikkeling van het leren zien van verbanden tussen voorwerpen, gebeurtenissen en relaties. In deze fase gaat het kind zich identificeren met anderen, eerste met de dichtstbijzijnde die hij dagelijks meemaakt. Het kind wil mee doen in de dagelijkse bezigheden binnen- en buitenshuis, later wil het kind het ook zelf doen. Meer en meer raakt het kind in staat om zelf iets neer te zetten. Het "ik" groeit en het kind krijgt gevoel van eigenwaarde. Het kind kan dan ook opdrachtjes uitvoeren, een taak op zich nemen en zijn rol gaan spelen in een gezin/ groep. Het symbolisch spel ontwikkelt zich dan ook in deze periode. Het kind kan "doen alsof": de vloer is het water en het bed is een boot, de stoel is een auto. Het symbolisch spel is compleet als een kind in het spel dingen of mensen creëert die er niet zijn en daarmee een heel eigen verhaal maakt. Als het kind eenmaal het vermogen tot symbolisch spelen heeft ontwikkeld, dan is het in feite in staat om de ervaringen van alledag in zijn spel te herbeleven en te verwerken.¹¹

2.5 Voorwaarden tot spel

Om tot spel te komen dient er in ieder geval te worden voldaan aan bepaalde basisvoorwaarden:

- Veiligheid en vertrouwen

Het is belangrijk dat een kind weet dat je er voor hem zal zijn en op hem reageert. Iemand die zich niet veilig voelt, zal de omgeving niet verkennen of onderzoeken en zal geen nieuwe

¹¹ Rienks, Detsje (1996), *Spelen, Contactblad*

dingen uitproberen. Tevens kan een kind vanuit een onveilige situatie geen zelfvertrouwen ontwikkelen.

- **Structuur**

Het bieden van structuur is belangrijk als het gaat om de behoefte aan veiligheid, herhaling en regelmaat. Regelmatig terugkerende handelingen, vaste plaatsen voor activiteiten, regels en rituelen geven een basis van waaruit het kind het onbekende kan gaan ontdekken.

- **Verbaal en non-verbaal contact**

Het geven van een positieve reactie (praten, knikken glimlachen) lokt kinderen uit tot actie. Door op de reactie van het kind te letten kan een spelbegeleidster er achter komen welke bewegingen, houdingen en geluidjes het kind het prettigst vindt.

- **Stimulerende omgeving**

Positief ondersteunen en aanmoedigen door middel van aankijken, praten, oppakken, knuffelen en spelen is belangrijk. Zelf dingen voor doen, samen dingen doen en op een speelse manier dingen onder de aandacht te brengen, maakt spelen leuk. Er moeten echter niet teveel prikkels tegelijk aangeboden worden.

- **Verkenning van de omgeving**

Een kind leert het meeste door dingen zelf te ondervinden. Het kind moet dus in de gelegenheid gesteld worden te kijken, te luisteren en te voelen door het aanbieden van aantrekkelijk materiaal. Een kind moet de mogelijkheid krijgen nieuwe vaardigheden te oefenen vanuit een veilige omgeving.

2.5.1 Het aanbieden van spelmateriaal

Als je spelmateriaal aan wilt bieden, zijn hiervoor een aantal aandachtspunten. Deze aandachtspunten zijn belangrijk, omdat als een spelbegeleider hier rekening mee houdt de spelmomenten zo optimaal mogelijk benut kunnen worden. De spelbegeleider is beter op de hoogte van wat de mogelijkheden van het kind zijn. Het doel van het gebruik van deze aandachtspunten is een goede voorbereiding van de spelbegeleider voorafgaand aan de spelmomenten.

Hieronder zullen wij de aandachtspunten beschrijven.

- Wat zijn de zintuiglijke mogelijkheden van het kind?
 - zien
 - horen
 - voelen
 - ruiken
 - proeven
- Wat zijn de motorische mogelijkheden van het kind?
- Hoe is de prikkelverwerking: zijn er onder- en/ of overgevoeligheden, hoeveel prikkels kan het kind aan?
- Structuur:
 - in de ruimte en de plek waar gespeeld wordt: rustig en overzichtelijk
 - in de tijd: wanneer wordt er gespeeld en hoelang, maak het begin en eind duidelijk
 - in de benadering: duidelijk zijn in bedoeling en verwachting
 - hoeveelheid materiaal
- Uitgangshouding: hoe zit het kind en waar zit het kind?
- Hoe weet het kind wat hij moet doen?
 - door het materiaal
 - voordoen, samen doen
 - herhalen
 - verwoorden
 - de opdracht in kleine stapjes verdelen
- Uitlokken van initiatief, tijd geven om te reageren.
- Aandachtig observeren: hoe reageert het kind op materiaal, wat doet het ermee?
- Responsief zijn: reageren op de signalen van het kind.
- Opruimen: wie ruimt op, hoe ruim je op, waar staat het materiaal?¹²

¹² Spendel, Marijke en Anne-Marie van der Voort (2003), *Spelen*. Voorburg.

3

De observatie

3.1 Inleiding

Voordat er gestart kan worden met de spelbegeleiding is het belangrijk dat er een observatie plaatsvindt. Wij zullen in dit hoofdstuk beschrijven hoe spel geobserveerd kan worden. Daarnaast zullen wij enkele observatielijsten weergeven.

3.2 Spel observeren

Voordat de pedagogisch medewerkers van medisch kleuterdagverblijf De Parachute de spelmodule aan de kinderen kunnen geven, is het belangrijk dat bekend is op welk niveau de kinderen spelen. Door observatie kunnen de pedagogisch medewerkers hier achter komen. Daarom werken wij hier uit hoe je spel observeert en wat daarbij belangrijk is. Ook kunnen wij dit gebruiken bij het ontwikkelen van een hanteerbare spel observatielijst voor De Parachute.

Meestal worden spelobservaties niet alleen gedaan, maar is de spelobservatie een onderdeel van een groter diagnostisch onderzoek. Als je kijkt naar de manier waarop een kind speelt, kan je daar veel dingen uit halen. Je kunt bijvoorbeeld informatie verkrijgen over de emotionele, motorische, sociale en intellectuele ontwikkeling van het kind. Er wordt gekeken wat het kind kan, ten opzichte van zijn gemiddelde leeftijdsgenootjes. Een spelobservatie kan een eventuele ontwikkelingsachterstand op het gebied van spel aan het licht brengen.

Een spelobservatie kan gedaan worden in een één-op-één situatie in een speciale ruimte zoals een spelkamer of een kleuterklas. Een observatie in de thuissituatie of klas zal vrijwel zeker een andere uitkomst geven omdat het kind hier in de dagelijkse routine is. Een voordeel van een één op één observatie is dat het kind minder snel afgeleid zal worden. Als de spelbegeleider informatie wil hebben over bijvoorbeeld de sociale vaardigheden van een kind spreekt het voor zich dat de begeleider het kind in een sociale situatie met meerdere kinderen moet observeren zoals in een klas. Tijdens een spelobservatie kan men het kind een vrije spel situatie aanbieden, of een gerichte spel opdracht geven. Tijdens het vrije spel kan een spelbegeleider kijken wat het kind kan en aandurft. Tijdens een gerichte opdracht kan je kijken of het kind faalangstig is, en hoe het met een opdracht omgaat. Ook kan je als begeleider kijken hoe het kind reageert op jouw aanwijzingen.

Als je een spelobservatie gaat doen, is het belangrijk dat je let op de volgende punten:

- De keuze van het spel
 - Je kijkt of het kind zelf kan kiezen, of het aarzelend kiest of doelbewust.
 - Voor welk materiaal kiest het kind en hoe gaat het daar mee om? Kiest het kind veel materiaal of juist weinig, en veel of weinig soorten?
 - Welk speltype kiest het kind? Kiest het kind bijvoorbeeld voor de fantasiekant of meer voor de realiteit?
- Spelniveau
 - Op welk ontwikkelingsniveau speelt het kind voornamelijk?
 - Wat is het hoogste ontwikkelingsniveau dat het kind laat zien, en hoe staat dit in verhouding tot de kalenderleeftijd?

- Spelduur
 - Kan het kind langere tijd met hetzelfde materiaal spelen?
 - Is het kind snel afgeleidt door prikkels uit de omgeving?
 - Kan het kind bij zijn of haar keuze blijven en kan het wisselen van spel?
 - Maakt het kind een spel af? En op welke manier doet een kind dit?
- Contact
 - Hoe reageert het kind op andere kinderen?
 - Hoe reageert het kind op de spelbegeleider?
 - Verandert het contact met de spelbegeleider in de loop van de observatie?
 - Hoe is de kwaliteit van het contact?
 - Hoe is het contact met de dagelijkse opvoeder?
- Spelkwaliteit
 - Speelt het kind op ontwikkelingsniveau?
 - Is het spel van het kind voldoende gevarieerd?
 - Kan het kind zich goed concentreren op zijn of haar spel en hoe lang?
 - Hoe gaat het kind om met spelpartners? Gebruikt het kind eigen mogelijkheden en dat van de spelpartners?
 - Brengt het kind diepgang in zijn spel aan? Is het kind betrokken bij het eigen spel?
 - Is er rust in het spel, of speelt het kind chaotisch? Wat is het tempo van het spel?
 - Heeft het kind greep op zijn spel? Laat het zich leiden door plotselinge invallen?
 - Hoe gebruikt het kind de ruimte? Gebruikt het de hele ruimte? Gebruikt het kind weinig ruimte of gaat het juist zwerven door de ruimte?
 - Hoe gaat het kind met het materiaal om? Is het kind zorgvuldig of juist ruw? Oppervlakkig of juist aandachtig?
 - Heeft het kind plezier in het spel?

Als een begeleider een spelobservatie heeft gedaan, is het belangrijk om niet te vergeten dat je als begeleider het kind beïnvloedt. De begeleider dient hier rekening mee te houden en hier objectief naar te kijken. Het is dus belangrijk dat de spelbegeleider een non-directieve houding aanneemt. Probeer het kind zo min mogelijk te stimuleren en daarmee te beïnvloeden, pas dan laat het kind zich zien zoals het werkelijk is en hoe het zichzelf en zijn wereld ervaart.¹³

3.3 Observatielijsten

Omdat wij zelf een observatielijst willen maken zijn wij op zoek gegaan naar bestaande observatielijsten zodat wij deze konden vergelijken. Wij hebben er drie gevonden die wij hieronder zullen beschrijven. Wij zullen in de analyse van deze bestaande observatielijsten de voor en nadelen benoemen om zo zelf een zo goed mogelijke observatielijst te kiezen en deze eventueel aan te passen.

1. Kijk Eens Wat Ik Kan (KWIK)

Een scorelijst per spelniveau, dat op verschillende data ingevuld kan worden zodat makkelijk te zien is of het kind vooruit is gegaan. Voorbeeld:

Invuldatum:				
Het kind bouwt of stapelt met blokken	A B C D	A B C D	A B C D	A B C D

A: Nee
B: Enigszins
C: Redelijk
D: Goed

¹³ Anoniem (2002-2003), Spelontwikkeling en spelstimulering, SPH 48

2. Huidige observatielijst van medisch kleuterdagverblijf De Parachute

Een observatielijst die verdeeld is in zes onderdelen, namelijk:

- Vrij spel
- Reactie op sociaal initiatief van de volwassene
- Imitatie
- Reactie op sociale routines
- Beurt nemen
- Poppenspel

Deze observatielijst is ontworpen voor autistische kinderen en is in te vullen met ja of nee. Aan het einde van de lijst zijn er drie open vragen die door de observant beantwoord moeten worden.

3. Observatielijst van spelbegeleidster van een medisch kinderdagverblijf

Deze observatielijst richt zich op zeven onderdelen, namelijk:

- Algemene indruk
- Contact
- Motoriek
- Spelniveau
- Spelkwaliteit
- Speelduur
- Bijzonderheden

Deze observatielijst bestaat volledig uit open vragen.

4 Begeleiding van spel

4.1 Inleiding

In dit hoofdstuk zullen we beschrijven op welke manier je de spelmogelijkheden van een kind kan stimuleren. Daarnaast komt in dit hoofdstuk aan de orde welke kinderen in aanmerking komen voor spelbegeleiding. Tot slot zullen wij u informeren over het verloop van de spelontwikkeling van de kinderen op een medisch kleuterdagverblijf.

4.2 Speltraining

Speltraining gaat er vanuit dat kinderen tijdens hun spel niet alle spelelementen spontaan laten zien. Speltraining kan ervoor gebruikt worden om deze elementen door middel van oefening toch bij het kind te ontwikkelen. Bij speltraining wordt onderscheid tussen twee programma's gemaakt, namelijk:

- programma dat de ontwikkeling of verbetering van bepaalde spelvormen beoogt.
- programma dat gericht is op de ontwikkeling van andere functies

Het eerste programma is bedoeld voor kinderen die geen spelvaardigheden laten zien. Een voorbeeld van een kind dat weinig spelvaardigheden laat zien is een kind met een stoornis in het autistische spectrum.

Bij het tweede programma is spel eigenlijk ondergeschikt aan het functiegebied dat men tot ontwikkeling wil brengen. Hierbij kan gedacht worden aan oefeningen om de motoriek van een kind te verbeteren. De literatuur plaatst een kanttekening bij speltraining met betrekking tot de invloed van een volwassene die tijdens de training soms groot kan zijn. Daarom wordt aangeraden om een kind na de speltraining ook een spelstimuleringsprogramma te laten volgen. Op die manier kan het kind de spelvaardigheden die hij geleerd heeft, in een vrije spel oefening tot uiting laten komen.

4.2.1 Spelstimulering

Als je een kind tot spelen wilt laten komen is het belangrijk dat er een geschikte speelruimte is en er moet aantrekkelijk en divers materiaal zijn. Het materiaal en de speelruimte moeten echter wel worden afgestemd op het kind. Een voorzichtig, angstig kind dat niet gemakkelijk tot exploreren komt, moet juist wel worden gestimuleerd. Een kind met een autistische stoornis, moet juist weinig prikkels krijgen aangeboden.

Spelstimulering wordt in het bijzonder toegepast bij kinderen die door een verstandelijk, zintuiglijk of lichamelijk tekort moeite hebben met spelen in het algemeen of met bepaalde spelvormen.

4.2.2 Spelbegeleiding

Als kinderen niet vanzelf groeien in hun spelontwikkeling en spelvaardigheden missen, is het noodzakelijk dat de kinderen het spelen krijgen aangeleerd. Spelbegeleiding kan hiervoor gebruikt worden. Spelen is tijdens de spelbegeleiding zowel het middel als het doel. De spelontwikkeling bij kinderen wordt gestimuleerd indien kinderen onvoldoende in staat zijn om hun eigen mogelijkheden te gebruiken. Zij kunnen zelf geen vorm geven aan hun spel, en zijn niet actief met spel bezig. Spelbegeleiding is er dus vooral op gericht om een kind te laten ervaren hoe plezierig het kan zijn om te spelen. Als het kind ontwikkelingsmogelijkheden heeft, is het de taak van de spelbegeleidster om het kind tot een zo hoog mogelijk spelniveau te brengen.

Bij spelbegeleiding is het belangrijk dat het kind kan kiezen om te spelen, en dat het spel hem of haar niet opgedrongen wordt. Ook is het nodig dat het kind groeimogelijkheden heeft,

omdat het spelen voor het kind anders geen uitdaging vormt. De begeleidingstechnieken moeten in kleine stapjes gegeven worden aan het kind, zodat het kind deze kan toevoegen aan de bestaande niveaus, en kan integreren in het eigen spelgedrag. Tijdens de spelbegeleiding mogen de instructies of het commentaar niet te lang duren. Dit omdat het kind dan de aandacht verliest. Ook niet onbelangrijk is het dat het kind openstaat voor de begeleiding, en er een goede relatie is tussen het kind en de begeleider.

In de loop van de spelbegeleiding is het zaak dat de spelbegeleider een balans vindt in het wisselend actief en passief opstellen van zichzelf. Dit hangt af van wat het kind zelf kan. De spelbegeleider moet als het ware de dingen die het kind niet zelf kan voor zijn rekening nemen. Naar verloop van tijd is het dan de bedoeling dat het kind steeds meer zelf gaat doen. Na de spelbegeleiding is het niet vanzelfsprekend dat het kind het geleerde spel ook buiten de begeleiding kan toepassen. Om dit in te schatten kan het zinvol zijn als ouders een keer de spelbegeleiding bijwonen. Zij kunnen dan inschatten of het kind in staat is om ook thuis spel te laten zien.^{14 15}

4.2.3 Speltherapie

Tijdens speltherapie wordt spel gebruikt als therapeutisch middel om kinderen te helpen bij persoonlijke problemen en als ondersteuning van de persoonlijkheidsontwikkeling. Het kind krijgt tijdens de speltherapie de ruimte om zijn problemen uit te drukken. Zo kunnen doelen van speltherapie zijn: kinderen een positiever zelfbeeld laten ontwikkelen, of kinderen angsten te laten verminderen. Andere doelen kunnen bijvoorbeeld zijn: het herstellen van vertrouwen in volwassenen, of het ontwikkelen van meer autonomie. Belangrijk zijn de therapeutische technieken en de houding van de speltherapeut tijdens de speltherapie. De speltherapeut dient een specialistische opleiding gedaan te hebben en kan dus niet door een pedagogisch medewerker uitgevoerd worden.

4.3 Begeleiding van de spelniveaus

Omdat er verschillende spelniveaus zijn, is het vanzelfsprekend dat ieder spelniveau op een andere manier begeleidt moet worden. Daarom zullen wij nu uitwerken hoe de verschillende spelniveaus begeleid moeten worden. Wij hebben ervoor gekozen om alleen de spelniveaus van Ungerer en Sigman en de spelniveaus van Scholten en Vermeer uit te werken. Dit omdat de twee spelniveaus van Piaget te beknopt zijn. Wij willen voor ons eindproduct een keuze maken tussen de spelniveaus van Ungerer en sigman en de spelniveaus van Scholten en Vermeer.

4.3.1 De begeleiding van de spelniveaus van Ungerer en Sigman

- Simpel manipuleren

Bij het simpel manipuleren wordt gebruikt gemaakt van eenvoudig speelgoed. Het draait allemaal om het verkennen van het materiaal en het prikkelen van de zintuigen. De spelbegeleider moet daarom een stuk speelgoed uitzoeken dat verschillende zintuigen van het kind prikkelt. Ook is het belangrijk om telkens maar één stuk speelgoed aan het kind te geven. De begeleiding dient het kind de tijd te geven om hem het speelgoed te laten onderzoeken en kan nu kijken wat het kind zelf al met het materiaal doet. Het ene kind heeft hier meer tijd voor nodig als het andere kind. Dan kan de begeleiding vervolgens het speelgoed van het kind pakken en er op een andere manier mee spelen. Dan geeft de spelbegeleider het speelgoed weer terug aan het kind en geeft het kind de kans om de begeleider na te doen. Dit kan herhaald worden als het kind dit niet direct oppikt. Het is belangrijk om het kind steeds maar één stuk speelgoed te geven omdat het kind anders in

¹⁴ Bassant, J., Sytze de Roos, 2000, *Methoden voor Sociaal-Pedagogische Hulpverleners*, Uitgeverij Couthino, Bussum,

¹⁵ Raedts-Thomassen, mw, drs, F.J.A.G.M, jaartal onbekend, *Spel en spelontwikkeling- Spelbegeleiding*

verwarring kan raken. Als het kind zijn aandacht verliest is het zaak om het een nieuw stuk speelgoed te geven waardoor de interesse van het kind gewekt wordt. Het stuk speelgoed dat niet meer interessant is word weggehaald.

- Combinatie spel

Het gaat bij combinatie spel om het combineren van twee of meer stukken speelgoed. De spelbegeleider biedt het kind tegelijkertijd meerdere spelmaterialen aan. Het spel van het kind hoeft geen betekenis te hebben. Als de spelbegeleider het kind twee of meerdere stukken speelgoed heeft gegeven, kijkt de begeleider wat het kind met het speelgoed doet. Daarna laat de spelbegeleider een mogelijke combinatie zien aan het kind. De spelbegeleider stimuleert het kind om hem na te doen. Als het kind dit doet, kan de begeleider een nieuwe combinatie laten zien aan het kind. Als het kind de begeleider niet nadoet, kan de begeleider de handeling opnieuw voordoen.

- Functioneel spel

Bij functioneel spel draait het erom dat het kind het speelgoed gebruikt waar het voor bedoelt is. Net als bij het simpel manipuleren en het combinatie spel, laat de begeleider zien aan het kind wat de bedoeling van het speelgoed is. De begeleider doet het niet te vaak voor, maar kijkt of het kind hem na kan doen. Later kan de spelbegeleider dit uitbreiden met het kind en kijken of het kind meerdere handelingen met het speelgoed kan doen.

- Symbolisch spel

Bij symbolisch spel is het de bedoeling dat het kind kan "doen alsof". Als kinderen tot functioneel spel in staat zijn en iets van symbolisch spel laten zien, is het belangrijk dat de spelbegeleider samen met het kind symbolisch spel gaat oefenen. De spelbegeleider kan samen met het kind spelen, en de spelhandelingen voor doen. Ook kan de begeleider in korte zinnen uitleggen wat er tijdens het spel gebeurt. Zo kan de spelbegeleider proberen om het kind mee te laten spelen. De begeleider kan proberen het kind zo ver te krijgen dat het kind zelf enkele symbolische handelingen uitvoert.

4.3.2 De begeleiding van de spelniveaus van Scholten en Vermeer

- Spelend bewegen (0- ± 2)

Op dit spel- en belevingsniveau is de begeleiding uitlokkend en gaat gepaard met manuele of verbale goedkeuring en reactie. De frequentie en tijdsduur van de spelbegeleiding is meerdere keren per dag, ongeveer 5 à 10 minuten. De spelbegeleider zit op ooghoogte van het kind en biedt het speelgoed aan. Luistergerichtheid, zowel visueel als auditief, en oogcontact worden gestimuleerd bij het kind, evenals de grijpfunctie. Door het aangeboden speelgoed te bewegen (zowel door de spelbegeleider als door het kind) ontstaat een plezierige reactie. De reactie stimuleert dan weer tot opnieuw bewegen.

- Sensopatisch spel

Tijdens het sensopatisch spelen is het erg belangrijk dat de begeleiding het spel aan het kind voordoet. De begeleider kan het kind uitdagen om actief mee te doen en het kind geruststellen dat vies worden niet erg is. De begeleiding dient er ook voor te zorgen dat alle materialen die nodig zijn van te voren klaar liggen om onrust bij het kind te voorkomen. Tijdens het spel is het zo dat de begeleiding goed in de gaten dient te houden of het kind wel aan het soort spel toe is en of het zich nog wel prettig voelt. Sommige kinderen kunnen dorr de aanraking met het sensopathisch materiaal overspoelt raken en zich verliezen in het spel en daardoor angstig worden. Bij kinderen die stereotiep spel laten zien, is het van belang dat de begeleiding de kinderen afleidt en hen iets anders aanbiedt. Dit om ervoor te zorgen dat het kind niet volledig in zijn eigen wereldje weg zakt.

- Spelend omgaan met voorwerpen

Tijdens het spelend omgaan met voorwerpen bestaat de begeleiding voornamelijk uit het stimuleren en bevestigen van het spel van het kind. Buiten dat observeert de begeleiding het kind. De begeleider probeert ook uit hoe het kind reageert op het samen spelen met hem.

- Spelend construeren

Als een kind op het niveau van spelend construeren functioneert, is het zo dat de begeleiding probeert het kind uit te lokken en daarmee het kind stimuleert tot zelfontdekking. Als dit te moeilijk is voor het kind dat kan de begeleider dingen al spelend voordoen. De begeleider dient er wel op te letten dat de suggesties die hij geeft steeds verschillend zullen zijn. Is dit niet het geval dan kan het zo zijn dat het kind steeds diezelfde suggestie uit gaat voeren. Ook is het belangrijk dat ervoor gewaakt wordt dat de suggestie door het kind niet als opdracht wordt geïnterpreteerd. Dan is er immers geen sprake meer van spel.

- Fantasie- en rollenspel

Het doel van de begeleiding tijdens het fantasie- en rollenspel is om het kind vertrouwd te laten raken met een andere situatie dan het gewend is. De begeleider speelt samen met het kind bijvoorbeeld een rollenspel en reikt spel materiaal aan, bijvoorbeeld verkleedkleding.

- Succes- en gezelschapsspel

Als het kind toe is aan succes- en gezelschapsspellen, is het de bedoeling dat de begeleider erop toeziet dat het kind volgens de regels speelt. Ook is het de taak van de begeleider dat hij in de gaten houdt of de moeilijkheidsgraad van het spel bij het kind past. De begeleider houdt toezicht in geval van samenspel, en begint dit in het begin met een klein groepje. De begeleider kan dit later voorbereiden naar een groep met meer kinderen. Winnen en verliezen kan ook door de begeleider begeleidt worden. Hij kan het kind laten ervaren dat het een spel dat het eerder verloren heeft ook kan winnen.¹⁶

4.4 Kinderen die in aanmerking komen voor spelbegeleiding

Kinderen met een problematisch verlopende ontwikkeling kunnen ook problemen met hun spelontwikkeling hebben. Juist voor deze kinderen is het belangrijk dat hun spelontwikkeling goed tot ontwikkeling komt of bevordert wordt. Door middel van spelbegeleiding kan hier aan gewerkt worden.

Dit kunnen kinderen zijn die:

- een verstandelijke of meervoudige beperking hebben en bij wie het zelfvertrouwen vaak ontbreekt. Door het ontbrekende zelfvertrouwen is het spel van deze kinderen vaak eenzijdig en kan de spelontwikkeling stagneren.
- autisme of aan autisme verwante stoornissen hebben. Deze kinderen laten vaak stereotiep spel zien. We zullen de problemen van deze kinderen op het gebied van spel in paragraaf 4.6 uitwerken.
- een zintuiglijke handicap hebben. Deze kinderen vinden sommige materialen en spelvormen niet interessant. Door hun handicap hebben zij aangepaste spelvormen en materialen nodig.
- spraak en/ of taalproblemen hebben. Voor deze kinderen is het symbolische spel moeilijk en kan de diepgang in het spel ontbreken.
- ADHD hebben. Deze kinderen laten vluchtig spel zien. Wij zullen de problemen van deze kinderen op het gebied van spel later uitwerken.
- motorische beperkingen hebben. Deze kinderen hebben beperkte spel mogelijkheden en een verminderde bewegingsvrijheid.

¹⁶ U, Scholten (1985) , *Spel en speelgoed bij geestelijk gehandicapten kinderen*, Uitgeverij Dekker en van de Vegt, Nijmegen

- bedlegerige kinderen. Deze kinderen hebben vergelijkbare problemen als de kinderen die motorische beperkingen hebben. Wij zullen deze problemen later aan de orde laten komen.¹⁷

4.5 Voorwaarden voor spelstimulering

Er zijn verschillende voorwaarden voor spelstimulering. Wij zullen ze allemaal op een rijtje zetten.

- Het kind moet groeimogelijkheden hebben
- De begeleiding moeten in kleine stappen gegeven worden, zodat het kind deze toe kan voegen aan bestaande niveaus en integreren in eigen speelgedrag.
- Er moet een vertrouwde relatie zijn tussen het kind en de spelbegeleidster. Behalve empathisch zijn en een niet veroordelende houding aannemen, is het ook belangrijk dat de spelbegeleider zijn denk- en ervaringswereld 'afstemt' op het kind. Dit kan door aan te sluiten op het taalgebruik en door zo concreet mogelijk te zijn in uitleg en aanwijzingen. Commentaar of instructies mogen niet te lang duren.
- Het kind moet openstaan voor begeleiding

4.6 Het verloop van de spelontwikkeling van de kinderen van medisch kleuterdagverblijf de Parachute

De kinderen van medisch kleuterdagverblijf De Parachute hebben verschillende achtergronden en problematiek. Lastig is het daarom om één algemene spelontwikkeling te beschrijven. Daarom zullen wij voorbeelden geven van problemen in de spelontwikkeling die bij deze kinderen zouden kunnen voorkomen.

Autisme of aan autisme verwante stoornissen

Deze kinderen laten stereotiep speelgedrag zien. Ze kunnen bepaalde handelingen eindeloos herhalen. Zoals steeds ergens op tikken zodat ze hetzelfde geluid blijven horen of steeds aan alles ruiken. Deze kinderen zijn nauwelijks in staat om symbolisch spel te vertonen.¹⁸ Ook fantasiespel wordt niet begrepen omdat de fantasie bij het autistische kind weinig ontwikkeld is. De kinderen kunnen zich moeilijk ergens in inleven. Net doen alsof tijdens spel is voor hen erg moeilijk. Sommige autistische kinderen kunnen een favoriet persoon van televisie exact nadoen, maar zonder interpretatie waardoor het als het ware een kloon is. (Rigter 2002)

ADHD

Kinderen met ADHD laten veelal kort en vluchtig spel zien. Doordat zij een korte spanningsboog hebben, is het voor hen lastig zich langere tijd ergens op te richten / concentreren. Daardoor is het voor hen moeilijk om taken of opdrachten af te maken. Deze kinderen kunnen moeilijk kiezen en gebruiken verschillende materialen door elkaar heen. Toevallige gebeurtenissen in het spel worden genegeerd. Daardoor mist het spel van deze kinderen vaak diepgang. Samenspelen is voor deze kinderen lastig omdat ze geen opbouw in hun spel laten zien. Ook kunnen kinderen met ADHD moeilijk op hun beurt wachten wat lastig is in het samen spelen met andere kinderen.

¹⁷ Anoniem (2002-2003), Spelontwikkeling en spelstimulering, SPH 48

¹⁸ Anoniem (2002-2003), Spelontwikkeling en spelstimulering, SPH 48

Gedragstoornissen

Kinderen met gedragsstoornissen hebben moeite om zich in een ander te verplaatsen. De kinderen storten zich zonder vragen in het spel van andere kinderen en laten egoïstisch spel zien. Kinderen met gedragsstoornissen willen graag de baas spelen over andere kinderen en raken gefrustreerd als dit niet lukt. Dit maakt het spelen met andere kinderen lastig. Tijdens spelletjes raken de kinderen erg opgewonden, en kunnen zij niet op hun beurt wachten, ook het tegen het verlies kunnen is moeilijk.

Angststoornissen

Kinderen met angststoornissen kunnen problemen hebben met hun concentratie. Het is lastig voor hen om langere tijd ergens mee bezig te zijn. Zij kunnen tijdens spel voortdurend aandacht opeisen, of juist heel onzeker zijn. Sommige kinderen tonen geen interesse in spelmateriaal. Soms is het zo dat kinderen met angststoornissen een terugval hebben in hun motoriek en deze weer opnieuw moet ontwikkelen.¹⁹

Mishandeling en of seksueel misbruik

Kinderen die mishandeld en/ of misbruikt zijn hebben weinig interesse in spel en spelmateriaal. Ze willen vaak niet met andere kinderen spelen. Als deze kinderen spel laten zien, kan het zo zijn dat ze een zenuwachtige en gespannen indruk maken. De kinderen kunnen angstig of boos zijn en schrikken bij onverwachte bewegingen. Deze kinderen kunnen houderig bewegen wat het al matige spel niet ten goede komt.²⁰

Chronische ziekten

Kinderen met een chronische ziekte zijn beperkt in hun spelmogelijkheden. Door hun ziekte kunnen ze soms (tijdelijk) bedlegerig zijn wat hun bewegingsvrijheid beperkt. Als kinderen voor langere tijd in hun spel beperkt worden door hun ziekte, zouden ze ook een spelachterstand kunnen oplopen.

Zoals hierboven te lezen is, is het zo dat de handicap die een kind heeft, bepalend is voor de spelmogelijkheden. Ook een eventuele ontwikkelingsachterstand kan de spelmogelijkheden van het kind in de weg staan of beïnvloeden. Niet alle kinderen met een handicap of stoornis hoeven problemen met hun spel te hebben. Als zij in een spelstimulerende omgeving opgroeien, hoeven er helemaal geen problemen op te treden. Aan de andere kant kan het ook zo zijn dat een kind dat zonder handicaps opgroeit in een weinig stimulerende omgeving zijn spelmogelijkheden niet ontwikkeld en hierdoor een achterstand oploopt. Juist hierom is het zo belangrijk dat de spelbegeleiding goed aansluit op de mogelijkheden, beperkingen en behoeften van het kind.²¹

¹⁹ Rigter, J, 2002, *Ontwikkelingspsychopathologie bij kinderen en jeugdigen*, Couthino Bussum

²⁰ Anoniem *Protocol kindermishandeling Zorgsignalering en handelen (bij een vermoeden) van kindermishandeling* URL: <http://www.amk-amsterdam.nl/files/protocol2004def2.pdf> Beschikbaar 14-02-2005

²¹ Anoniem (2002-2003), *Spelontwikkeling en spelstimulering*, SPH 48

5

Dataverzameling

5.1 Inleiding

Wij hebben aan de hand van een vragenlijst een medewerker van de affectiegroep van medisch kleuterdagverblijf De Parachute geïnterviewd. In dit hoofdstuk zullen wij hun wensen weergeven.

De kinderen van medisch kleuterdagverblijf spelen om een verschillend niveau. Het ene kind laat spel zien en andere kind niet. Daarom moeten er spellen komen op verschillende niveaus, zodat ieder kind van de spelstimuleringsmodule gebruik kan maken.

De spelstimuleringsmodule hoeft niet aan een bepaalde tijdseenheid of thema te voldoen. Het ene kind ontwikkelt zich sneller dan het andere kind en voor veel kinderen is het leerzaam om dingen te herhalen. Voor de kinderen is het leuk en duidelijk als er gebruik wordt gemaakt van een begin en eindlied.

Medisch kleuterdagverblijf De Parachute heeft voldoende spelmateriaal, eventueel zouden er bepaalde dingen ook aangeschaft kunnen worden. De spelmodule die De Parachute op dit moment gebruikt is speciaal ontwikkeld voor kinderen met een stoornis in het autistische spectrum. Daarnaast is hij zeer beknopt en duidelijke uitleg ontbreekt. De spelstimuleringsmodule die wij gaan ontwikkelen moet dus een duidelijke handleiding hebben, zodat hij goed hanteerbaar is.

Op dit moment heeft De Parachute een observatielijst. Deze is erg beknopt. Daarom zullen wij een aangepaste observatielijst bij de spelmodule voegen. Het leek ons handig als de pedagogisch medewerkers de vooruitgang van een kind op spelgebied gemakkelijk kunnen volgen, en gelukkig deelden de pedagogisch medewerkers onze mening. Daarom zullen wij hier rekening mee houden bij het maken van de observatielijst.

Hieronder zullen wij de wensen van de pedagogisch medewerkers kort op een rijtje zetten.

De spelmodule moet bevatten:

- stimulerende spellen voor de kinderen
- duidelijke handleiding voor pedagogisch medewerkers
- observatielijst met mogelijkheid om vooruitgang van het kind te bekijken
- voor ieder spelniveau iets bruikbaar, dat zowel voor de structuurgroep als de affectiegroep te gebruiken is.

De spelmodule mag:

- eventueel met een pictogram geassocieerd worden, belangrijk is dat dit geen verwarring bij de kinderen oproept.
- steeds met een liedje beginnen

De spelmodule hoeft niet:

- aan een bepaald thema te voldoen

Wij zijn er nog niet uit of wij bij de spelmodule ook een pictogram zullen ontwerpen, wij hebben echter wel besloten om bij de module een liedje te zoeken of maken. Wij denken dat de kinderen dit erg leuk zullen vinden en dat dit ook zal bijdragen aan het bieden van structuur. Het zal voor de kinderen duidelijk worden dat het tijd is om samen met de pedagogisch medewerker een spel te gaan doen.

Wij hebben de pedagogisch medewerkers gevraagd of zij een spelmodule wilden met een thema. Zelf wisten we niet zo goed of het zou uitmaken of we wel of geen thema zouden kiezen voor de module. We gaan met de pedagogisch medewerkers mee en gaan niet één bepaald thema gebruiken voor de module. Door geen thema te kiezen zijn wij vrijer in het verzinnen van spellen, wat meer mogelijkheden biedt.

6 Analyse

6.1 Inleiding

In dit hoofdstuk zullen wij de gevonden literatuur analyseren aan de hand van de door ons geformuleerde deelvragen. Wij hebben er voor gekozen om één algemene analyse te maken van de literatuur waarin wij de volgende punten naar voren laten komen.

- Wat is spel
- Welke theorie over spelniveaus is het beste bruikbaar
- De observatie
- De voorwaarden voor spel
- Welke begeleidingsvorm het beste gehanteerd kan worden

6.2 Analyse literatuur

Uit de literatuur blijkt dat er uitlopende meningen bestaan over de definitie van spel. Wij zijn vooral van mening dat spelen bij kinderen hoort, maar dat het niet vanzelfsprekend is dat kinderen spelen. En daarom maken wij voor de kinderen van medisch kleuterdagverblijf De Parachute een spelmodule om de kinderen die dat nodig hebben in hun spel te kunnen stimuleren. Een van de definities van spelen is het actief handelen dat wordt uitgevoerd om het plezier in het handelen op zich. Wij zijn van mening dat plezier in het spel heel belangrijk is voor de kinderen van een MKD. Spelen is ook iets dat je doet met objecten, met het eigen lichaam of met anderen. Wij zouden spel voor de kinderen van een MKD definiëren als het actief bezig zijn met objecten, met het eigen lichaam of met anderen. Waarbij plezier voorop staat. Daarnaast is spelen voor de kinderen van een MKD een goede manier om gestimuleerd te worden in hun spelontwikkeling en dingen te leren.

Vanuit de literatuur is gebleken dat er verschillende theorieën over spelontwikkeling, die alle ontwikkelingsfasen onderscheiden, bestaan. Piaget (1962) onderscheidt twee hoofdfasen namelijk de sensomotorische periode en de periode van het symbolische spel. Wij zijn van mening dat deze twee hoofdfasen die Piaget beschrijft te weinig uitgebreid zijn. Vergeleken met Scholten en Vermeer en Ungerer en Sigman zijn de twee hoofdfasen weinig concreet. De vier spelniveaus van Ungerer en Sigman vinden wij uitgebreider als de spelniveaus van Piaget, maar vinden wij niet uitgebreid genoeg.

Daarom hebben wij besloten om voor onze spelmodule de zes spelniveaus van Scholten en Vermeer aan te houden. Wij hebben voor deze spelniveaus gekozen omdat deze het meest uitgebreid en compleet zijn. Wij denken dat dit het makkelijker maakt om de module te maken en deze voor zoveel mogelijk verschillende kinderen geschikt te laten zijn. Tevens zijn de zes spelniveaus van Scholten en Vermeer verdeelt in kleine stapjes. Hierdoor is de overgang naar een volgend niveau een minder grote stap voor een kind.

Voordat een begeleider spel kan stimuleren is het belangrijk dat hij een kind eerst observeert.

Uit de literatuur is gebleken dat een observant op de volgende punten moet letten als hij een kind wil observeren;

- de keuze van het spel
- spelniveau
- spelduur
- contact
- spelkwaliteit

Wij vinden het belangrijk dat een observatielijst op al deze punten aansluit. Doordat een observant op al deze punten let, krijgt hij een duidelijk beeld van de spelmogelijkheden van een kind. Hierdoor kan je de begeleiding van een kind beter aanpassen aan zijn mogelijkheden. Wij hebben bij het bestuderen van de verschillende lijsten gelet op deze punten. Tevens hebben wij gelet op de bruikbaarheid van de observatielijsten. Wij zijn ons

ervan bewust dat het observeren van spel, wat in het geval van De Parachute door pedagogisch medewerkers wordt gedaan, veel tijd in beslag kan nemen. Het is een extra taak naast hun dagelijkse bezigheden. Het kan zijn dat als de observatielijst te lang duurt om hem in te vullen dit door tijdgebrek niet gedaan wordt door de pedagogisch medewerkers. Daarom willen wij een observatielijst ontwikkelen die voor de pedagogisch medewerkers snel en gemakkelijk is in te vullen.

Wij hebben de drie observatielijsten kritisch bekeken en hebben bij alle observatielijsten voordelen en nadelen gevonden. De eerste lijst die wij bekeken hebben, is de KWIK observatielijst. Wij vinden dat het voordeel van deze lijst is dat de observant makkelijk kan zien of het kind vooruit gaat in zijn spel. Dit omdat de lijst ruimte biedt om de observaties op verschillende data overzichtelijk in te vullen. Een ander voordeel van de KWIK lijst vinden wij dat de observant kan kiezen uit verschillende scores in plaats van alleen ja of nee. De observant kan verschillende antwoorden kiezen om in te vullen. Voorbeelden van mogelijke antwoorden kunnen zijn: nee, veel hulp, weinig hulp, zelfstandig. Door deze brede antwoorden krijgt men een beter beeld van wat het kind wel en niet kan. Een nadeel van de KWIK lijst zou kunnen zijn dat er geen ruimte is voor overige opmerkingen van de observant. Aan de andere kant gaan wij ervan uit dat mocht de observant extra opmerkingen hebben die van belang zijn, hij deze er zelf bij zal schrijven.

De tweede observatielijst die wij bekeken hebben, is de observatielijst die het medisch kleuterdagverblijf De Parachute op dit moment gebruikt. Als voordeel willen wij hier noemen dat deze lijst uit zowel open als gesloten vragen bestaat. Op deze manier heeft de maker er volgens ons voor willen zorgen dat er een zo breed mogelijk beeld ontstaat van de mogelijkheden van een kind op het gebied van spel. Aan de andere kant vinden wij die gesloten vragen ook een nadeel. Het grootste gedeelte van de vragen moet met ja of nee beantwoord worden, wat volgens ons zorgt voor een zeer beperkte uitkomst. Wij vinden namelijk dat als de observant bij een vraag 'ja' invult, het achteraf niet duidelijk is of het kind die handeling heel goed kan of maar een beetje laat zien. Dit in tegenstelling tot de KWIK lijst, waar dit wel het geval is. Ten tweede zijn wij tot de conclusie gekomen dat de observatielijst van het medisch kleuterdagverblijf oorspronkelijk gemaakt is ter observatie van kinderen met een stoornis in het autistisch spectrum. Doordat er op De Parachute ook genoeg kinderen zijn die niet autistisch zijn, vinden wij dat deze observatielijst niet voldoet en goed aansluit bij de gehele doelgroep.

Als laatste spel observatielijst hebben wij de lijst bekeken die we van een spelbegeleidster van kinderdagcentrum Zonnehof in Voorburg hebben gekregen. We vinden dit een uitgebreide en duidelijke spel observatielijst. De lijst bestaat volledig uit open vragen, waardoor er een duidelijk beeld ontstaat van wat het kind allemaal kan. Als kanttekening plaatsen wij hier dat het aan de observant ligt, of hij duidelijk en objectief kan weergeven wat hij ziet. Daarnaast willen wij hier benadrukken dat het op een medisch kleuterdagverblijf altijd erg druk is, en wij ons kunnen voorstellen dat het kan voorkomen dat de observaties door tijdnood niet helemaal goed uit de verf kunnen komen. Tot slot vinden wij dat het door de open vragen moeilijk te zien is of het kind vooruit is gegaan, dit in tegenstelling tot wanneer er gewerkt wordt met scores.

Wij willen medisch kleuterdagverblijf De Parachute aanraden om de KWIK spel observatielijst te gebruiken. Wij vinden dat deze lijst het beste aansluit op de doelgroep en het best hanteerbaar is voor de pedagogisch medewerkers van het medisch kleuterdagverblijf. Deze lijst zorgt ervoor dat duidelijk wordt wat het kind kan en wat het nog moet leren. Er kan duidelijk vergeleken worden of het kind na verloop van tijd vooruit is gegaan in zijn spel aan de hand van de ingevulde scores. Tevens is het zo dat de KWIK lijst dezelfde spelniveaus hanteert als die wij in onze spelmodule gaan gebruiken. En ook daarom denken wij dat de KWIK spel observatielijst de beste keus zal zijn voor de

pedagogisch medewerkers. Wel willen wij nog gaan bekijken of wij het nodig vinden dat er een vrije ruimte komt voor overige opmerkingen en notities van de observant.

Nadat de begeleider weet op wat voor niveau een kind speelt, is het belangrijk dat wanneer hij met spelstimulering wil gaan beginnen, er eerst aan een aantal voorwaarden om tot spel te komen wordt voldaan:

- Veiligheid en vertrouwen
- Structuur
- Verbaal en non-verbaal contact
- Stimulering van de omgeving
- Verkenning van de omgeving

Wij zijn van mening dat deze voorwaarden erg belangrijk zijn voor het tot stand komen van spel. Het doel van onze spelmodule is om de kinderen van het medisch kleuterdagverblijf te stimuleren in hun spel. Daarom lijkt het ons erg belangrijk dat wij rekening houden met deze voorwaarden om tot spel te komen. Als de pedagogisch medewerkers rekening houden met de voorwaarde om tot spel te komen kunnen zij de spelmomenten zo optimaal mogelijk benutten. Als wij eenmaal zo ver zijn dat wij een spelmodule hebben ontwikkeld voor medisch kleuterdagverblijf De Parachute, denken wij dat het erg belangrijk is dat wij deze voorwaarden tot spel benoemen voor de pedagogisch medewerkers die met de module zullen gaan werken.

Naast de voorwaarde om tot spel te komen vinden wij het ook belangrijk dat een spelbegeleider wanneer hij spel wil aanbieden dit van tevoren goed moet voorbereiden. Een spelbegeleider moet algemene informatie van het kind hebben. Hij moet weten wat de zintuiglijke en motorische mogelijkheden van het kind zijn en hoe de prikkelverwerking is. Daarnaast moet een spelbegeleider van tevoren bedenken wat hij precies wil gaan doen, in welke ruimte en hoe hij het kind wil uitlokken tot spel.

Wij vinden het belangrijk dat een spelbegeleider op de verschillende aandachtspunten let anders kan dit het spel op een negatieve manier beïnvloeden. Als een spelbegeleider van tevoren niet heeft bedacht in welke ruimte hij spelbegeleiding gaat geven en welk materiaal hij hiervoor gaat gebruiken kan dit verwarring oproepen bij het kind. Het kind weet op die manier niet goed wat er van hem verwacht wordt. Door spelbegeleiding goed voor te bereiden kunnen dit soort dingen voorkomen worden.

Uit de literatuur blijkt dat een begeleider een kind bij wie het spel zich niet spontaan ontwikkeld kan trainen, stimuleren of begeleiden. Speltherapie kan alleen door een speltherapeute gegeven worden. Voor onze spelmodule moeten wij een keuze maken tussen deze 3 vormen van interventie. Speltraining is gericht op bepaalde specifieke aspecten van de spelontwikkeling, waarbij vaak directief te werk wordt gegaan. Het is bij speltraining de bedoeling dat een kind spelvaardigheden leert. Spelbegeleiding wordt gebruikt om de problemen die het kind in het dagelijkse leven heeft met spelen te verminderen. Er is een wezenlijk verschil tussen spelbegeleiding en speltherapie. Speltherapie wordt gebruikt om door middel van spel ernstige problemen van persoonlijke aard te verminderen. Wij willen met onze module niet ingaan op probleem vermindering van het kind. Hiernaast is het zo dat alleen een speltherapeute speltherapie kan geven. De spelmodule die wij gaan maken zal gebruikt gaan worden door de pedagogisch medewerkers van medisch kleuterdagverblijf De Parachute.

Voor onze spelmodule zullen wij dus gebruik maken van spelstimulering. Wij hebben voor deze vorm gekozen, omdat de kinderen van De Parachute moeite hebben met spelen in het algemeen of met bepaalde spelvormen. Wij willen met onze spelmodule het kind aanmoedigen om speelse activiteiten te gaan verrichten en deze door middel van positieve verbale en non-verbale contacten te stimuleren.

In de literatuur staat beschreven hoe de spelontwikkeling verloopt bij kinderen op een MKD en wat hun problematieken zijn. Bij het maken van de spelmodule is het belangrijk om met de verschillende spelontwikkelingen en problematieken rekening te houden. Wij zijn ons ervan bewust dat wij bij het maken van de spelmodule niet met alle problematieken rekening kunnen houden. Kinderen met een gedragsstoornis hebben moeite om zich in een ander te verplaatsen. Deze kinderen storten zich zonder vragen in het spel van andere kinderen en laten egoïstisch spel zien. Kinderen die mishandeld en / of misbruikt zijn hebben weinig interesse in spel en spelmateriaal en willen vaak niet met andere kinderen spelen. Als een begeleider dus met een groepje van drie kinderen de spelmodule wil uitvoeren is het belangrijk om rekening te houden met de samenstelling van de groep. Aan de hand van de observatie uitslagen kan een begeleider een groepje samenstellen met kinderen die ongeveer op hetzelfde spelniveau zitten en die qua contact, keuze van het spel en spelkwaliteit op hetzelfde spelniveau zitten.

7 Conclusie

7.1 Inleiding

In dit hoofdstuk zullen wij onze conclusie weergeven ten aanzien van onze probleemstelling. De conclusie hebben wij getrokken na onderzoek te hebben gedaan naar de wijze waarop de pedagogisch medewerkers, van medisch kleuterdagverblijf De Parachute in Zoetermeer, de kinderen bij hun spelontwikkeling kunnen stimuleren. Aan de hand van onze conclusie zullen wij in paragraaf 7.3 een argumentatie van de keuze voor de inhoud en vorm van het eindproduct geven.

7.2 Antwoord op de probleemstelling

Wij zullen onze probleemstelling nog een keer weergeven

Op welke manier kan een pedagogisch medewerker, van medisch kleuterdagverblijf De Parachute in Zoetermeer, één keer per week gedurende dertig minuten met een groepje van vier kinderen van de structuur en affectiegroep op verschillende niveaus de spelontwikkeling stimuleren?

Zoals eerder beschreven zullen wij voor het maken van onze spelmodule de zes spelniveaus van Scholten en Vermeer gebruiken. Wij zijn tot de conclusie gekomen dat in vergelijking met de vier spelniveaus van Ungerer en Sigman en de twee spelniveaus van Piaget, deze spelniveaus voor de pedagogisch medewerkers het best hanteerbaar zal zijn. Zoals wij in de literatuur beschreven hebben, is het bij het aanbieden van spel belangrijk om dit in kleine stapjes te doen. De zes spelniveaus van Scholten en Vermeer zijn onderverdeeld in meer niveaus dan die van Ungerer en Sigman en Piaget waardoor het kind met kleinere stapjes naar een hoger spelniveau kan komen.

Wij zijn tot de conclusie gekomen dat het belangrijk is dat wij bij het maken van de spelmodule voor medisch kleuterdagverblijf De Parachute rekening houden met de voorwaarden die er zijn om tot spel te komen. Wij kunnen wel spellen uitwerken om in onze spelmodule op te nemen, maar als wij de voorwaarden om tot spel te komen negeren komen onze spellen niet optimaal tot hun recht. Maar wij vinden dat niet alleen wij, maar ook de pedagogisch medewerkers van deze voorwaarden op de hoogte dienen te zijn. Zij zijn immers degenen die onze module zullen gaan uitvoeren. Wij denken dat als de pedagogisch medewerkers niet van deze voorwaarden op de hoogte zijn, dit afbreuk zal doen aan de uitvoering of toepassing van de spelmodule die wij hebben ontworpen. Omdat wij de spelmodule ontwikkelen, vinden wij dat het ook onze taak is om ervoor te zorgen dat de pedagogisch medewerkers van deze voorwaarden op de hoogte zijn. Wij willen deze voorwaarden en andere belangrijke informatie waarvan wij denken dat deze zal bijdragen aan de kwaliteit van de spelmodule dan ook in een handleiding voor de pedagogisch medewerkers verwerken.

De pedagogisch medewerkers gaan de kinderen van medisch kleuterdagverblijf stimuleren in hun spel. Daarbij is het belangrijk dat het hebben plezier door de kinderen voorop staat. Naar aanleiding van het interview met een pedagogisch medewerker van medisch kleuterdagverblijf De Parachute, zijn wij te weten gekomen dat we te maken krijgen met een doelgroep met verschillende spelniveaus. Onze spelmodule zal daarom zo breed mogelijk moeten worden, zodat ieder kind er gebruik van kan maken. Wij kiezen er daarom voor om op elke spelniveau 3 spellen uit te werken. Daarnaast willen wij op elk spelniveau een lijst met andere spelideeën toevoegen. Wij kiezen er niet voor om op 1 spelniveau meerdere spellen uit te werken en op de andere spelniveaus alleen spelideeën te geven. Wij denken dat wij in het eerste geval meer kinderen kunnen bereiken.

Na het grondig bestuderen van de drie observatielijsten die wij verkregen hebben, komen wij tot de conclusie dat wij de KWIK lijst het best hanteerbaar vinden voor de pedagogisch medewerkers van medisch kleuterdagverblijf De Parachute. Niet alleen vinden wij deze observatielijst het best aansluiten bij de doelgroep, ook vinden wij deze lijst het meest overzichtelijk en lijkt deze lijst ons het best hanteerbaar voor de pedagogisch medewerkers. Wij zullen als wij verder zijn met ons eindproduct bekijken of wij deze KWIK spel observatielijst nog willen aanpassen of veranderen, of dat de lijst op dit moment aan alle eisen voldoet.

7.3 Inhoud en vorm van het eindproduct

Wij gaan een spelmodule maken voor medisch kleuterdagverblijf De Parachute in Zoetermeer. De spelmodule:

- is voor drie à maximaal vier kinderen
- is zowel voor kinderen uit de structuur als affectiegroep
- mag maximaal 30 minuten duren
- wordt uitgewerkt aan de hand van 6 spelniveaus
- bestaat uit uitgewerkte stimulerende spellen en een lijst met spelideeën
- bestaat uit 6 spelniveaus die ieder een eigen kleur hebben waardoor herkenning gemakkelijker wordt
- bevat een spel observatielijst op de 6 verschillende spelniveaus die dezelfde kleuren hanteert

Inhoud

Bij de spelmodule hoort een spel observatielijst die wij zullen gaan samenstellen. Het is de bedoeling dat met deze lijst gekeken kan worden op welk spelniveau het kind speelt en of het kind vooruit gaat in zijn spel. Wij vinden dit belangrijk omdat de pedagogisch medewerkers aan de hand van deze lijst kunnen gaan kijken wat uit onze spelmodule voor dit kind geschikt is. Zouden de pedagogisch medewerkers geen gebruik maken van een observatielijst, dan weten zij niet of zij met het kind wel op het juiste niveau spelen. Daarom denken wij dat voordat met een kind aan de module begonnen kan worden het zinvol is om het kind eerst te observeren aan de hand van de spel observatielijst die wij zullen gaan maken. Alleen dan is de module zo efficiënt mogelijk te gebruiken, en zal het voordeel van deelname aan de spelmodule zo optimaal zijn voor het kind.

De spelmodule zelf zal bestaan uit de 6 spelniveaus. Bij elke spelniveau zullen wij drie spelvoorbeelden van maximaal 30 minuten uitwerken. Hierbij zullen wij een lijst toevoegen met andere spelideeën of -voorbeelden. Deze lijst zal beknopt maar duidelijk zijn, zodat als de pedagogisch medewerker onze uitgewerkte voorbeelden heeft behandeld er nog meer mogelijkheden zijn met de module. De spelmodule zal voorzien zijn van een duidelijke handleiding. Voor de pedagogische medewerkers zal hierdoor duidelijk zijn wat de bedoeling is.

Vorm

Op dit moment zijn wij van mening dat het voor de pedagogisch medewerkers van De Parachute het makkelijkste is als wij onze spelmodule in een map aan hen aanbieden. De handleiding behorende bij de module zal of voorin de map zitten, of apart in een klein handzaam formaat worden bijgeleverd. Wij weten nu nog niet precies wat het handigste is, maar wij zijn ervan overtuigd dat als wij verder zijn met de ontwikkeling van onze spelmodule wij hier beter een keuze tussen kunnen maken.

Wij willen de verschillende spelniveaus met bijbehorende uitgewerkte spelvoorbeelden alle zes een andere kleur geven, zodat het duidelijk is welk spel bij welk spelniveau hoort. Zo kan de pedagogisch medewerker in één oogopslag zien welk spelvoorbeeld voor welk kind geschikt is, en hoeft hij niet te zoeken. Ook willen wij door de verschillende kleuren voorkomen dat de map op den duur een rommel wordt. Door de kleuren kunnen de spelvoorbeelden snel opgeborgen worden. Eventueel zouden we de observatielijst die wij gaan maken kunnen koppelen aan de kleuren van de spelniveaus, zodat het voor de pedagogisch medewerker duidelijk te zien is waar het voor dat kind moet zoeken in de map naar een spelvoorbeeld. Als wij verder zijn met het ontwikkelen van ons eindproduct zullen wij beslissen of dit bijdraagt aan de kwaliteit van het product.

Wij zijn van mening dat ons eindproduct een goed antwoord geeft op onze probleemstelling:

Op wat voor manier kan een pedagogisch medewerker, van medisch kleuterdagverblijf De Parachute in Zoetermeer, één keer per week dertig minuten met een groepje van vier kinderen van de structuur en affectiegroep op verschillende niveaus de spelontwikkeling stimuleren?

Met dit eindproduct stellen wij de pedagogisch medewerkers van medisch kleuterdagverblijf De Parachute in Zoetermeer in staat om één keer per week dertig minuten een groepje van maximaal vier kinderen van zowel de structuur als affectiegroep op verschillende niveaus in hun spelontwikkeling te stimuleren.

8 Literatuurlijst

Boeken

Bijkerk, Ingrid (2004). *Soms gaan problemen niet vanzelf over*. Rotterdam de Kruijff.

Hellendoorn, Joop, Ina van Berckelaer-Onnes (1998), *Speciaal spel voor speciale kinderen*. Bohn Stafleu Van Loghum: Houten/Diegem. Eerste druk.

Rigter, J, 2002, *Ontwikkelingspsychopathologie bij kinderen en jeugdigen*, Couthino Bussum

Internetsites

Anoniem *Protocol kindermishandeling Zorgsignalering en handelen (bij een vermoeden) van kindermishandeling* URL: <http://www.amk-amsterdam.nl/files/protocol2004def2.pdf>
Beschikbaar 14-02-2005

Anoniem, *Wat kunnen we doen*, URL: <http://www.jeugdformaat.nl> beschikbaar: januari 2005

Overige

Bentham, Harm, 2004-2005, *Welkom in het MKD De Parachute Informatieboekje voor ouders en verzorgers*

Vastgesteld sectoroverleg, juli 1997 *Notitie theoretische uitgangspunten van het werken met klimaatgroepen*, Centrum Jeugdhulpverlening Haaglanden, Voorburg

Landelijke Kontaktgroep Spelbegeleidsters (LKS) (1996). *Spelbegeleiding in de zorg voor verstandelijk gehandicapten*. Utrecht: NGBZ. Publicatienummer 69.

U, Scholten (1985) , *Spel en speelgoed bij geestelijk gehandicapten kinderen*, Uitgeverij Dekker en van de Vegt, Nijmegen

Spendel, M, Anne-Marie van der Voort (februari 2003), *Spelen*, Voorburg

Anoniem, *Het spelstimuleringsprogramma per fase*, Zoetermeer

Rienks, Detsje (1996), *Spelen*, *Contactblad*

Spendel, Marijke en Anne-Marie van der Voort (2003), *Spelen*. Voorburg.

Anoniem (2002-2003), *Spelontwikkeling en spelstimulering*, SPH 48

Bassant, J., Sytze de Roos, 2000, *Methoden voor Sociaal-Pedagogische Hulpverleners*, Uitgeverij Couthino, Bussum,

Raedts-Thomassen, mw, drs, F.J.A.G.M, jaartal onbekend, *Spel en spelontwikkeling-Spelbegeleiding*

9 Bijlagen

Naam: Jeanet
Groep: affectiegroep
Datum: 17 februari 2005

Op welk spelniveau functioneren de kinderen, en zijn er grote verschillen tussen de verschillende kinderen en hun spelniveau?

"Het is moeilijk om te zeggen op welk spelniveau de kinderen functioneren. Het ene kind laat wel spel zien en het andere kind juist helemaal niet. Sommige kinderen praten ook bijvoorbeeld niet. Niet ieder kind zal ooit op het hoogste spelniveau komen."

Willen jullie graag dat wij een spelmodule ontwikkelen die op de zes verschillende spelniveaus aansluit, dus zes verschillende modules?

"Ja, dat lijkt ons wel het handigst, omdat we dan voor ieder kind iets bruikbaars in huis hebben."

Voor hoe lang willen jullie dat de spelmodule die wij gaan ontwikkelen duurt?

"De spelmodule hoeft niet voor een bepaalde tijd te zijn. Het is zo dat het ene kind iets sneller oppikt dan het andere kind. Daarom kunnen we hetzelfde spel met het ene kind meerdere weken achter elkaar gebruiken. Deze kinderen vinden het helemaal niet erg om iets te herhalen. Sommige autistische kinderen vinden deze herhaling juist heel prettig omdat het spel op deze manier voorspelbaar voor hen wordt."

Voor hoeveel uur in de week moet de spelmodule zijn?

"Het is de bedoeling dat de spelmodule één keer in de week gegeven gaat worden, en de maximale duur hiervan is 30 minuten. Dit omdat veel kinderen hun concentratie echt niet langer kunnen vasthouden."

Willen jullie dat de spelniveaus een bepaald thema hebben?

"Nou, dat hoeft niet perse hoor, kijk maar wat jullie willen."

Lijkt het jullie handig dat de spelmodule voor de kinderen visueel gemaakt kan worden?

"We werken hier al met pictogrammen, dus het zou kunnen dat we met een nieuw pictogram kunnen aanduiden dat er die dag met de spelmodule gewerkt wordt. Alleen is het wel zo dat natuurlijk niet alle kinderen die dag mee gaan doen, dus dat zou verwarrend kunnen zijn."

Lijkt het jullie leuk als de spelmodule gekoppeld wordt aan een liedje? Bijvoorbeeld dat aan het begin van de module met de kinderen een liedje wordt gezongen zodat de kinderen op den duur gaan herkennen dat ze gaan spelen?

"Ja, dat lijkt me heel erg leuk, als jullie maar wel zorgen voor noten bij het liedje want anders kom ik er niet uit."

Is het de bedoeling dat de spelmodule voor zowel de kinderen van de structuur- als de affectiegroep te gebruiken is?

"Ja dat is wel de bedoeling. We halen uit beide groepen kinderen die samen de module zullen volgen."

Voor hoeveel kinderen moet de spelmodule geschikt zijn?

“Als er maar één pedagogisch medewerker is die de module aan de kinderen gaat geven dan kunnen er maximaal drie kinderen per keer meedoen. Als er twee pedagogisch medewerkers zijn dan kunnen er maximaal vier kinderen tegelijk mee doen.”

Over welke materialen beschikken jullie?

“We hebben hier veel spelmaterialen, maar als jullie in de spelmodule materiaal gebruiken dat wij niet hebben, bestaat de mogelijkheid dat wij dit aanschaffen. We vinden het vooral leuk als jullie met originele spellen komen, zodat het voor de kinderen leuk is om te doen, maar ook leuk is voor ons om met de kinderen te doen.”

Wat vinden jullie van de spelmodule die jullie op dit moment gebruiken? Sluit het aan bij jullie doelgroep?

“De spelmodule die wij nu gebruiken, vinden wij zeer beknopt. Het ontbreekt aan uitleg en is eigenlijk alleen droge stof. Dat vind ik wel jammer. De module is ook eigenlijk bedoelt voor autistische kinderen en dat merk je. Wij hebben hier natuurlijk ook kinderen die niet autistisch zijn, dus sluit de spelmodule niet helemaal op hen aan.”

Zijn er dingen uit de oude spelmodule die jullie graag in de nieuwe zouden willen terugzien?

“Niet speciaal, we willen vooral een module met leuke spellen die origineel zijn en leuk zijn om te doen.”

Zijn jullie op de hoogte van de aandachtspunten die er zijn voor het geven van een spelmodule?

“Nou we weten er natuurlijk wel wat van af, maar het zou wel prettig zijn als jullie die erbij zouden kunnen doen om ons geheugen op te frissen. Iets van een korte duidelijke handleiding zodat we de module goed kunnen uitvoeren.”

Wat vinden jullie van de observatielijst die jullie op dit moment gebruiken? Wat vinden jullie er goed aan en wat niet?

“De spel observatielijst is net als de spelmodule erg beknopt en zou wel aangepast kunnen worden.”

Zou het handig zijn als er een lijst zou komen waarmee duidelijk gemeten kan worden op welk spelniveau het kind speelt en of het kind vooruit gaat?

“Ja, dat missen we nu wel, het is moeilijk vergelijken met deze lijst of het kind vooruit is gegaan. Dus dat zou wel fijn zijn, ja.”

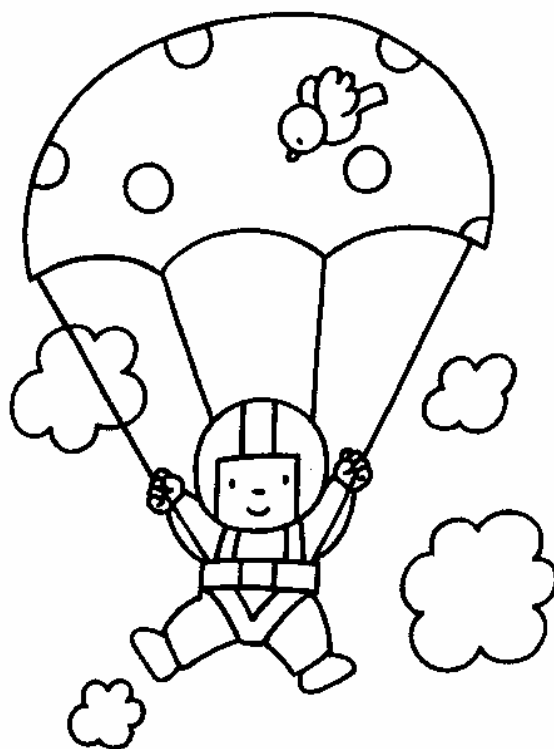
Sluit de observatielijst goed aan bij de doelgroep en wat zouden jullie graag anders willen zien?

“Deze lijst die we nu gebruiken hoort bij de spelmodule en is dus ook gericht op autistische kinderen. We hebben dus eigenlijk een bredere lijst nodig die bij alle kinderen en alle spelniveaus te gebruiken is.”

Wat vinden jullie van ons idee om per spelniveau drie à vier spelvoorbeelden uit te werken en een lijst met anderen uit te voeren spellen hierbij te voegen? We zullen hier ook een uitgebreide handleiding bij schrijven.

“Dat lijkt ons erg leuk, we zijn benieuwd wat jullie ervan gaan maken.”

Startdocument Afstudeerproject



Een spelmodule voor medisch kleuterdagverblijf
De Parachute

Namen: Esther Mourik
Lenneke de Visser

Opleiding: Sociaal Pedagogische Hulpverlening

Datum: December 2004

Projectbegeleidster: Annique van Haaren

Inleiding:

Wij zijn Lenneke de Visser en Esther Mourik en wij zitten in het vierde jaar van de opleiding Sociaal Pedagogische Hulpverlening op de Haagse Hogeschool. Voor U ligt ons startdocument. Wij gaan voor ons afstudeerproject een spelmodule maken voor de kinderen op het medisch kleuterdagverblijf De Parachute in Zoetermeer.

Instelling:

Stichting Jeugdformaat
Medisch Kleuterdagverblijf De Parachute
Willem Alexander plantsoen 2
2713 VM Zoetermeer
079-3161080

Probleemsituatie:

De pedagogisch medewerkers van medisch kleuterdagverblijf De Parachute hebben op dit moment geen goede spelmodule die ze kunnen aanbieden aan de kinderen. De Parachute heeft wel een verouderde spelmodule van een speltherapeute maar deze is niet uitvoerbaar omdat deze te moeilijk is voor de pedagogisch medewerkers. Tevens missen de pedagogisch medewerkers een spel observatielijst die zij kunnen invullen zodat zij kunnen zien op welk spelniveau het kind functioneert. Het is de bedoeling de spelmodule te gebruiken met als doel de kinderen te stimuleren in hun spelontwikkeling.

Probleemstelling:

Op wat voor manier kan een pedagogisch medewerker, van medisch kleuterdagverblijf De Parachute in Zoetermeer, één keer per week dertig minuten met een groepje van vier kinderen van de structuur en affectiegroep op verschillende niveaus de spelontwikkeling stimuleren?

Doelstelling:

Onze doelstelling is om voor de pedagogisch medewerkers van medisch kleuterdagverblijf De Parachute een goed hanteerbare spelmodule te ontwikkelen. Een spelmodule draagt bij aan de dagbesteding van de kinderen van het medisch kleuterdagverblijf en helpt hen om op een juiste manier te leren spelen. De verouderde spelmodule die De Parachute nu gebruikt, is moeilijk hanteerbaar voor de pedagogisch medewerkers. Een nieuwe spelmodule zal dan ook de bestaande situatie verbeteren.

Deelvragen:

- Onder welke organisatie valt medisch kleuterdagverblijf De Parachute?
- Wat is medisch kleuterdagverblijf De Parachute? (doelstelling en visie)
- Wat is een structuurgroep en welke kinderen zitten in deze groep?
- Wat is een affectiegroep en welke kinderen zitten in deze groep?
- Wat is spel?
- Welke spelniveaus zijn er?
- Hoe verloopt de algemene spelontwikkeling van een kind?
- Wat zijn de voorwaarde om tot spel te komen?
- Hoe biedt je spelmateriaal aan?
- Wat is spelbegeleiding?
- Wat is speltherapie?
- Welke kinderen komen in aanmerking voor spelbegeleiding?
- Welk spelniveau hebben de kinderen van De Parachute?
- Op welke manier kan je het spel van een kind observeren?
- Wat is een goede spel observatielijst voor De Parachute?
- Wat zijn de wensen en mogelijkheden van medisch kleuterdagverblijf De Parachute?
- Welke spelmodules kunnen het best gebruikt worden voor de kinderen van De Parachute? En hoe kunnen deze het best gebruikt worden?

Doelgroep:

Onze doelgroep zijn de twee pedagogisch medewerkers en de kinderen van medisch kleuterdagverblijf De Parachute in Zoetermeer.

Motivatie voor dit onderwerp:

Lenneke heeft tijdens haar stage gewerkt met meervoudige gehandicapte kinderen. Tijdens haar stage werd er veel aandacht besteed aan de spelontwikkeling van de kinderen. Op het kinderdagcentrum was ook een spelbegeleidster aanwezig waar Lenneke veel mee heeft samengewerkt.

Esther heeft tijdens haar stage gewerkt met autistische kinderen. Op haar stage gaf haar begeleidster spel aan de kinderen. Zelf heeft Esther ook gewerkt aan de spelontwikkeling van de kinderen. Wij zijn van mening dat spel erg belangrijk is voor kinderen, omdat zij op een leuke manier iets leren. Spel is belangrijk voor de ontwikkeling van kinderen.

Relevantie voor SPH werkveld:

Op dit moment is er op medisch kleuterdagverblijf geen goede spelmodule aanwezig. Het ontwikkelen van een spelmodule voor de pedagogisch medewerkers van medisch kleuterdagverblijf De Parachute in Zoetermeer is relevant voor het SPH werkveld, omdat de pedagogisch medewerkers van onze spelmodule gebruik kunnen maken. Ook kan door middel van deze spelmodule de spelontwikkeling van de kinderen van medisch kleuterdagverblijf De Parachute gestimuleerd worden. Mogelijk kan de spelmodule ook op andere medisch kleuterdagverblijven gebruikt worden. Dit omdat op andere medisch kleuterdagverblijven kinderen met overeenkomstige problematiek zitten.

De volgende specifieke opleidingskwalificaties uit segment 1 en 2 zijn hierbij aan de orde:
Segment 1: hulp en dienstverlening aan en ten behoeve van cliënten.

2. Programma's voor hulp en dienstverlening te ontwerpen in situaties die gekenmerkt worden door complexe problematiek en hulpvragen, afgestemd op de behoeften en mogelijkheden van de cliënt.

4. Sociaal agogische en muzisch agogische methode, technieken en middelen te hanteren met betrekking tot in het bijzonder:

-het bevorderen van een cognitieve, emotionele, sociale en motorische ontwikkeling en functioneren.

-het beïnvloeden van het gedrag en het uitbreiden van het gedragsrepertoire.

-het begeleiden van groepen in verschillende stadia van groepsontwikkeling en het hanteren van verschillende vormen van groepswerk.

-het ontwerpen, uitvoeren en evalueren van activiteiten.

-probleemsignalering en verwijzing.

7. Over de voortgang van de hulp en dienstverlening te rapporteren en deze te evalueren; hulp en dienstverleningsplannen te evalueren en bij te stellen.

Segment 2: het werken binnen en vanuit een zorginstelling of hulpverleningsorganisatie.

11. Samen te werken met collega's en vertegenwoordigers van andere beroepsgroepen in het kader van de ontwikkeling en uitvoering van hulpverleningsbeleid en hulpverleningsprogramma's.

16. Een bijdrage te leveren aan de ontwikkeling en vernieuwing van de instellingsmethodiek.

Informatie verzameling

Onze onderzoekseenheid is medisch kleuterdagverblijf De Parachute in Zoetermeer. Als wij verder zijn met het ontwikkelen van onze spelmodule zullen wij contact opnemen met de pedagogisch medewerkers van medisch kleuterdagverblijf De Parachute in Zoetermeer. Wij

zullen dan met hen overleggen of onze spelmodule voor hen hanteerbaar is en bij de kinderen zal aanslaan. Ook zullen we gedurende ons afstudeerproject contact houden met de orthopedagoge van het medisch kleuterdagverblijf.

Onderzoeksmethoden

Wij zullen tijdens ons afstudeerproject gebruik maken van literatuur, Internet en van de kennis en ervaringen van de pedagogisch medewerkers van medisch kleuterdagverblijf De Parachute in Zoetermeer. Wij zullen ook bestaande spelmodules onderzoeken en analyseren. Wij zullen hiervoor contact opnemen met een spelbegeleidster van een medisch kleuterdagverblijf in Voorburg.

Tijdsplanning:

Week	Activiteiten	Inleveren
51	Start document afmaken	Startdocument
52	Literatuur zoeken +startdocument aanpassen	
01	Literatuur zoeken	
02	Literatuur uitwerken/ consult	
03	Literatuur uitwerken	
04	Literatuur uitwerken	
05	Literatuur uitwerken/ consult	
06	Start document en tijdsplanning aanpassen + afmaken literatuur	
07	-Literatuur analyseren + een goede observatielijst maken. -Maandag 14 feb. literatuur +startdocument mailen naar Annique. -Donderdag 17 feb. afspraak met pedagogische medewerkers van het MKD. Vervolgens de wensen uitwerken -Vrijdag 18 feb. bestaande spelmodules bekijken op Zonnehof Naaldwijk.	
08	-Begin maken aan de spelmodule. ---- -Vragen voor Sabine Scheele (orthopedagoge van het MKD) maken.	
09	-Verder werken aan de spelmodule -de feedback van Annique in de literatuur verwerken.	
10	Productverslag nalezen en inleveren. Planning voor de aankomende weken verder uitbreiden	Concept productverslag
11	Werken aan spelmodule	
12	Werken aan spelmodule	
13	Bespreking concept productverslag Schrijven van het procesverslag Aanpassen productverslag	
14	Werken aan spelmodule en schrijven procesverslag	
15	Werken aan spelmodule	
16	Werken aan spelmodule	

17	Afronden product, productverslag en procesverslag	Product, productverslag en procesverslag
----	---	--

Bovenstaande planning is zeer globaal en zal in de loop van het project aangepast worden. Zaken als interviews en gesprekken met medewerkers zullen dan ingepland worden.

Aanpak en verantwoording

We willen een goede balans vinden tussen samenwerken en zelfstandig werken. We verdelen de taken onderling en lezen de gemaakte stukken van elkaar door. Om eventuele tegenslagen goed te kunnen opvangen willen we ons aan de gemaakte planning houden. Mocht onze planning vertraging oplopen dan zullen wij proberen de achterstand zo snel mogelijk in te lopen. Dit zullen we doen door meer dagen in de week aan onze scriptie te werken. Wij werken beide niet dus dit zal geen problemen veroorzaken.

Taakverdeling

We zijn van plan om totdat we ons tweede project hebben afgerond een keer in de week bij elkaar te komen om aan ons afstudeerproject te werken. Als het tweede project is afgerond willen we 3 dagen in de week bij elkaar komen.

Bruikbare literatuur spelontwikkeling

Scholten Ursula, Hofland Wulfred C.G. *Spelend op weg met het jonge kind*, Rotterdam Bibliotheek voor Varenden, 1992

Janssen-Vos Frea, Dikken Nellie den, Verkleij Hanneke, *Spel en spelen*, Assen: Van Gorcum, 1996

Davies Mieke, Alkema Frank, *VTO, Doe je zo!*, Assen: Van Gorcum, 1996 3e druk

Ward Sally, Eikelenboom Kris, *Het baby-talk- programma*, Utrecht: Het Spectrum, 2000 1e druk

Hellendoorn Joop, *Speciaal spel voor speciale kinderen*, Bohn Stafleu Van Loghum, 1998

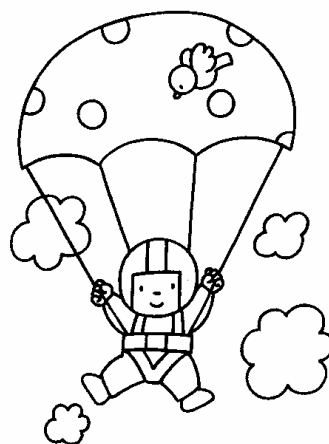
Jakob Richter, *Ontwikkelingspsychologie bij kinderen en jeugdigen*, Couthino Bussem, 2002

Readers van de vakken: Spel en bewegen en creatieve therapie

Bruikbare literatuur medisch kleuterdagverblijf

Dasler Jaco van, *Bewogen door beweging*, Nijkerk, 1994

Coole R.L de, Jansma J.B.M, *Kinderen als beroep Dagbehandeling voor kind en gezin*, Van Loghum Slaterus, 1999



Procesverslag

Een spelmodule voor medisch kleuterdagverblijf De Parachute

Geschreven door: Esther Mourik & Lenneke de Visser
Opleiding: Sociaal Pedagogische Hulpverlening
Haagse Hogeschool 2005
Afstudeerbegeleidster: Annique Verhaaren

Hoe zijn wij te werk gegaan?

Toen zeker was dat wij voor medisch kleuterdagverblijf De Parachute deze afstudeeropdracht mochten gaan doen, hebben wij gelijk contact met hen opgenomen. Met de orthopedagoge van dit medisch kleuterdagverblijf hebben wij besproken wat precies de bedoeling van de opdracht was. Zij heeft toen aan ons uitgelegd wat De Parachute van ons verwachtte. Vervolgens zijn wij eerst op zoek gegaan naar informatie over spel. We hebben dit gedaan door in de bibliotheek en op Internet te zoeken. We vonden een aantal bruikbare boeken in onze eigen boekenkast, en ook bleken een aantal readers uit voorgaande jaren informatie over spel te bevatten. Al snel merkten wij dat er op Internet niet zo gek veel over spel te vinden was. Daarom zijn we verder gaan denken over hoe we aan bruikbare informatie konden komen.

Via de oude stageplaats van Lenneke zijn wij bij een spelbegeleidster van “Zonnehof Voorburg” terecht gekomen. Wij zijn naar haar toegegaan en zij heeft ons heel veel informatie over spel gegeven waar we erg blij mee waren. Vrijwel alle informatie die zij ons kon geven was voor ons zeer bruikbaar. Daarnaast hebben wij op de oude stageplaats van Lenneke spelmodules kunnen bekijken.

Nadat we al onze verzamelde informatie hadden bekeken, hebben we onze deelvragen verdeeld en zijn we begonnen met het beantwoorden hiervan. We hebben onze geschreven teksten aan onze begeleidster laten lezen en ook zelf steeds kritisch bekeken. We hebben diverse keren consult aangevraagd bij andere mensen als onze begeleidster, omdat we zoveel mogelijk verschillende meningen wilden horen. Via de mail hebben we contact gehad met De Parachute, en we hebben daar ook een interview afgenomen met een pedagogisch medewerkster.

Naarmate we steeds verder met het productverslag kwamen, kregen we ook steeds meer een indruk van hoe wij wilden dat het eindproduct eruit kwam te zien. We hebben hier weer opnieuw een consult voor aangevraagd om feedback op onze ideeën te ontvangen. Na verloop van tijd kreeg ons eindproduct steeds meer vorm, en waren wij zeer tevreden met de stand van zaken. Tijdens een consult met Kirsten Steenks vertelde zij ons dat een andere speltherapeute van De Parachute wel naar ons werk wilde kijken. We hebben met deze speltherapeute contact opgenomen en ons werk bij haar ingeleverd. Zij heeft alles bekeken en we hebben dit besproken. Wij hebben dit als erg prettig ervaren en de bevestiging gekregen dat wij met de ontwikkeling van onze spelstimuleringsmodule op de goede weg zaten. Vervolgens was het een kwestie van afronden en de puntjes op de i zetten.

Is het werkproces efficiënt verlopen?

Wij vinden dat het werkproces efficiënt is verlopen. Wij zijn pas aan het einde van het tweede project begonnen met ons afstudeerproject. Hier hebben wij achteraf gezien geen spijt van gehad. Aan het einde van het tweede project hadden wij het erg druk met de afronding hiervan. Toen het tweede project af was, konden wij ons helemaal richten op het afstudeerproject wat erg fijn was. Toen wij merkten dat wij in de bibliotheek en op Internet niet voldoende informatie konden vinden hebben wij contact opgenomen met een spelbegeleidster van kinderdagcentrum Zonnehof Voorburg. Zij had voor ons heel veel informatie over spel, veel spelideeën en observatielijsten. Deze informatie sloot goed aan bij ons onderzoek en hebben wij dan ook goed kunnen gebruiken.

Doordat wij beide in Zoetermeer wonen spraken wij vaak af om bij een van ons thuis te werken. Na een tijdje merkten wij dat wij dan niet veel werk verrichten op een middag. De laatste paar weken zijn wij dan ook vaker op school gaan werken.

Wij hebben ervoor gekozen om de literatuur die geschreven moest worden te verdelen. Dit werkte voor ons erg prettig. Door stukken alleen te schrijven werk je sneller. Als de stukken dan klaar waren mailde wij deze naar ons gezamenlijke e-mail adres. Wij hadden dit e-mail

adres gemaakt toen wij aan ons afstudeerproject begonnen. Via dit e-mail adres dat wij beide konden openen, konden wij elkaars geschreven stukken doorlezen en van feedback voorzien.

Hoe hebben jullie het werken aan het afstudeerproject ervaren?

Lenneke de Visser:

Ik heb het werken aan het afstudeerproject als erg leuk ervaren. Ik vond dat wij een leuk onderwerp hadden en ik vond het interessant om er zoveel over te weten te komen. Ik werk zelf met gehandicapten kinderen en zij krijgen ook een keer in de week spel. Bij mij op de groep ligt ook een spelmodule die wij elke week gebruiken. Ik wist dus al ongeveer wat we als eindproduct konden maken. De spelmodule is wel voor een lager niveau maar ik had wel een voorbeeld. In het begin van het project vond ik het wel lastig dat wij zo weinig informatie konden vinden over spel. Ik was dan ook erg blij dat wij zoveel goede informatie hadden gekregen van een spelbegeleidster van Zonnehof Voorburg. Nadat wij deze informatie hadden gekregen konden we pas echt aan de slag. Hierna is het eigenlijk allemaal erg soepel verlopen, wat natuurlijk alleen maar prettig is. Toen wij ons productverslag af hadden, hadden wij al een aardig idee over hoe ons eindproduct eruit moest komen te zien. Hierdoor konden wij gelijk door met het maken hiervan. Het maken van het eindproduct vond ik het leukste. Doordat wij een lijst met verschillende spelideeën hadden konden wij gelijk aan de slag met het uitwerken van een paar voorbeelden. De samenwerking met Esther heb ik als zeer prettig ervaren. Wij deelden vaak dezelfde mening en vulde elkaar goed aan. Mijn zwakke punt was dat ik vaak mijn mening doordruk. Ik heb hier tijdens mijn afstudeerproject op gelet, wel is het zo dat Esther ook haar eigen mening geeft en dus niet over zich heen liet lopen. Dit vond ik erg prettig.

Esther Mourik:

Ik heb dit afstudeerproject als erg positief ervaren. Ik ben blij dat ik voor deze afstudeeropdracht heb gekozen. Ik vond het leuk om voor medisch kleuterdagverblijf De Parachute een spelstimuleringsprogramma te ontwikkelen. Wat ik zo leuk vind aan deze afstudeeropdracht is dat wat wij gaan maken, ook werkelijk gebruikt gaat worden. En dat de kinderen van medisch kleuterdagverblijf De Parachute hopelijk plezier zullen hebben van wat wij voor hen gemaakt hebben.

Ik vind dat de samenwerking tussen ons tweeën prima is verlopen. Gedurende dit afstudeerproject had ik het idee dat wij hetzelfde doel voor ogen hadden en wij het vrijwel altijd met elkaar eens waren. Wat ik ook als een voordeel heb ervaren is dat wij beide een flexibele baan hebben, waardoor er voldoende tijd over bleef voor het afstudeerproject. De manier van werken die wij tijdens dit afstudeerproject hebben gebruikt, heb ik als prettig ervaren. We hebben de taken steeds verdeeld, en deze vervolgens apart vervult. We hebben altijd elkaars geschreven stukken en ideeën bekeken en van commentaar voorzien. Ik ben van mening dat de kwaliteit van ons werk hierdoor alleen maar beter is geworden.

Mijn leerpunten waren het niet uitstellen van dingen en tijdens afspraken ook serieus werken. Ik heb hier tijdens het afstuderen aan gewerkt door ook als ik minder zin had om te werken, toch serieus mijn best te doen. Daarnaast spraken wij vaak vaste dagen af waardoor duidelijk was wanneer we wat gingen doen, en ik hierdoor minder de kans had om dingen uit te stellen.

Welke sterke en zwakke kanten van jezelf en anderen zijn jullie tegen gekomen?

Sterke en zwakke punten van Lenneke de Visser:

Sterke punten:

- Ik heb een goed overzicht van de dingen die gedaan moeten worden
- Ik kom mijn afspraken na

- Ik stel dingen niet uit

Zwakke punten:

- Ik wil soms mijn mening doordrukken

Sterke en zwakke punten van Esther Mourik:

Sterke punten:

- Ik werk netjes en secuur
- Ik heb op tijd dingen af
- Ik ben kritisch op mijn eigen werk en dat van anderen
- Ik heb overzicht van wat er nog moet gebeuren

Zwakke punten

- Ik heb er een handje van om dingen uit te stellen
- Ik doe soms te gezellig waardoor er niets van werken komt

Doordat wij allebei een goed overzicht hadden over de dingen die gedaan moesten worden, verliep het werken aan ons afstudeerproject goed. Daarnaast kwamen wij allebei onze afspraken na, waardoor er weinig irritatie was. Esther heeft de neiging om dingen uit te stellen, terwijl Lenneke dit minder heeft. Dit gaf verder geen irritatie, maar was juist een voordeel van samen het afstudeerproject maken. Als je alleen werkt en je hebt geen zin om te werken doe je dat ook niet. Wanneer je met zijn tweeën werkt, kan je elkaar aansporen om te werken wat wij ook hebben gedaan.

Hoe is er gebruik gemaakt van begeleiding en consulten en dergelijke en hoe gingen jullie om met feedback?

Wij hebben met onze afstudeerbegeleidster een aantal consulten gehad. Wij maakten altijd via de mail een afspraak als wij vragen hadden over ons afstudeerproject. Onze afstudeerbegeleidster had altijd op korte termijn tijd voor consult waardoor wij snel weer aan de slag konden. Doordat ons afstuderen goed is verlopen en wij niet echte tegenslagen gehad hebben hadden wij altijd een paar kleine vragen. Wij hebben haar voordat wij ons concept productverslag moesten inleveren, daarvoor ook al een keer onze literatuur laten doorlezen. Dit vonden wij erg prettig, omdat wij toen al feedback hadden gehad op onze literatuur. Deze punten van feedback hebben wij nog kunnen verbeteren voordat wij ons concept productverslag in moesten leveren. Wij konden ons vinden in de feedback die wij op ons concept hebben gekregen. Het waren meer kleine tekstuele dingen die wij nog moesten veranderen.

Wij hebben 3 keer consult gehad met Kirsten Steenks. Zij is speltherapeute en kon ons goed helpen als wij vragen hadden over inhoudelijke dingen. Deze consulten hebben wij als zeer prettig ervaren. Wanneer wij een vraag stelden over de inhoud liet zij ons eerst zelf vertellen wij dachten. Wij bleken vaak als op de goede weg te zitten, wat ons meer zekerheid gaf. Naast het beantwoorden van onze vragen hebben wij ook bruikbare tips gekregen van haar.

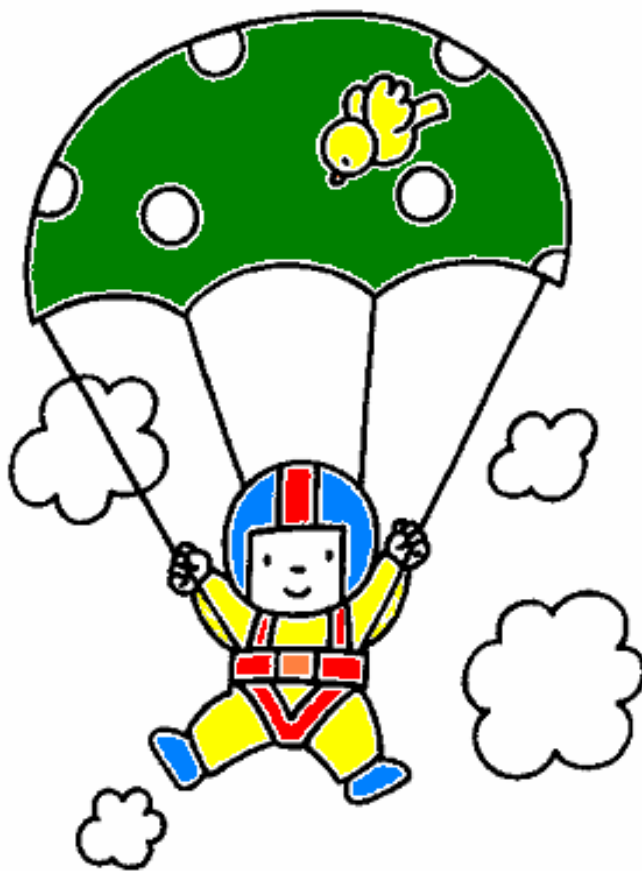
Hoe tegenslagen opgevangen

Het vinden van weinig informatie over spel aan het begin van dit afstudeerproject had een tegenslag voor ons kunnen worden. Dit is niet gebeurd omdat wij gelukkig op een andere manier aan informatie zijn gekomen. Verder hebben wij ook niet echt met noemenswaardige tegenslagen te maken gekregen. Hieronder zullen wij nog 2 tegenslagen beschrijven.

Toen via de mail geen antwoord terug kregen van ons contactpersoon op De Parachute, hebben we eerst afgewacht. Vervolgens kregen wij te horen dat zij nog geruime tijd ziek zou zijn. Wij hebben toen tijdens een consult met Kirsten Steenks antwoord gekregen op onze vragen.

Aan het einde van ons afstudeerproject hadden wij zoals beschreven ons werk ingeleverd bij Lea Hellings, speltherapeute op De Parachute. Wij hadden met haar een afspraak gemaakt om haar feedback te bespreken. Wij hadden dit gesprek gepland op de inleverdatum. Wij hadden er namelijk geen rekening mee gehouden dat wij ons werk om 12.00 uur in zouden moeten leveren. Aangezien Lea Hellings alleen op dinsdags op medisch kleuterdagverblijf aanwezig is, moesten wij een manier zien te vinden om dit probleem om te lossen.

Spelstimulerings module



De Parachute

Inleiding

Voor je ligt onze spelstimuleringsmodule. Wij hebben deze module ontwikkeld als afstudeeropdracht voor de opleiding sociaal pedagogische hulpverlening aan de Haagse Hogeschool. Wij hebben deze spelmodule ontwikkeld voor kinderen met een tekort op het gebied van spel. Het doel van de module is deze kinderen in hun spel te stimuleren, zodat er op termijn vooruitgang te zien zal zijn. Belangrijk vinden wij hierbij, dat plezier voor de kinderen voorop staat.

Deze spelstimuleringsmodule bestaat uit verschillende uitgewerkte spelideeën aan de hand van de zes spelniveaus van Scholten en Vermeer. Ook is er bij ieder spelniveau een lijst met spelideeën te vinden. In deze module zijn ook diverse spelobservatielijsten opgenomen. Deze kunnen gebruikt worden om te kijken op welk spelniveau een kind speelt.

Wij hopen dat de kinderen van medisch kleuterdagverblijf De Parachute veel van deze spelmodule zullen leren, en er plezier van zullen ondervinden. Tevens hopen wij dat deze spelstimuleringsmodule voor jullie als pedagogisch medewerker goed te hanteren zal zijn.

Wij hebben bij de spelideeën verschillende liedjes gebruikt. Deze kan je terug vinden op de bijgevoegde cd. Voor meer liedjes kan je kijken op Internet www.pinkelotje.nl.

Esther Mourik en Lenneke de Visser
April 2005, Haagse Hogeschool

Inhoudsopgave

- 1) Handleiding spelobservatielijst
- 2) Spelobservatielijsten
- 3) De spelniveaus
- 4) Begeleiding van de spelniveaus
- 5) Handleiding spelstimuleringsmodule
- 6) Spelniveau 1 – Spelend bewegen
- 7) Spelniveau 2 – Sensopathisch spel
- 8) Spelniveau 3 – Spelend omgaan
- 9) Spelniveau 4 – Spelend construeren
- 10) Spelniveau 5 – Fantasie / en rollenspel
- 11) Spelniveau 6 – Succes / en gezelschapspel

Handleiding spelobservatielijst

Inleiding

De spelobservatielijst die wij hebben samengesteld bestaat uit 7 lijsten die ingevuld kunnen worden. Deze spelobservatielijst gaat uit van dezelfde 6 spelniveaus die ook bij de spelstimuleringsmodule zijn gebruikt. Hierdoor zijn de module en de spelobservatielijst goed samen te gebruiken. In onderstaand schema is te zien welk spelniveau welke kleur heeft gekregen en hoeveel pagina's er per spelniveau in te vullen zijn.

	Spelniveau	Pagina's
1)	Spelend omgaan	2
2)	Sensopathisch spel	4
3)	Spelend omgaan	1
4)	Spelend construeren	1
5)	Fantasie- / rollenspel	1
6)	Succes- / en gezelschapsspel	1

Naast deze observatielijsten per spelniveau, hebben wij er ook een observatielijst bijgevoegd om de speluitvoering van een kind te kunnen observeren. Deze lijst bestaat uit 4 pagina's. De lijsten zijn zo gemaakt dat deze op verschillende data ingevuld kunnen worden. Ook kan op deze manier gekeken worden of een kind vooruit is gegaan in zijn spel. We hebben deze observatielijsten afgeleid van de kijk wat ik kan observatielijst (KWIK), Gemiva-SVG Groep en R.E. Dangez – Achterberg e.a.

Doel

Het is de bedoeling dat jullie je door het gebruik van deze spelobservatielijsten een goed beeld kunt vormen van wat het kind wel en niet kan en op welk spelniveau een kind speelt. Ook kan je na verloop van tijd zien of het kind vooruit gaat in het spel.

Hoe te observeren

Meestal worden spelobservaties niet alleen gedaan, maar is de spelobservatie een onderdeel van een groter diagnostisch onderzoek. Als je kijkt naar de manier waarop een kind speelt, kan je daar veel dingen uit halen. Je kunt bijvoorbeeld informatie verkrijgen over de emotionele, motorische, sociale en intellectuele ontwikkeling van het kind. Er wordt gekeken wat het kind kan, ten opzichte van zijn gemiddelde leeftijdsgenootjes. Een spelobservatie kan een eventuele ontwikkelingsachterstand op het gebied van spel aan het licht brengen.

Een spelobservatie kan gedaan worden in een één-op-één situatie in een speciale ruimte zoals een spelkamer of een kleuterklas. Een observatie in de thuissituatie of klas zal vrijwel zeker een andere uitkomst geven omdat het kind hier in de dagelijkse routine is. Een voordeel van een één op één observatie is dat het kind minder snel afgeleid zal worden. Als de spelbegeleider informatie wil hebben over bijvoorbeeld de sociale vaardigheden van een kind spreekt het voor zich dat de begeleider het kind in een sociale situatie met meerdere kinderen moet observeren zoals in een klas. Tijdens een spelobservatie kan men het kind een vrije spel situatie aanbieden, of een gerichte spel opdracht geven. Tijdens het vrije spel kan een spelbegeleider kijken wat het kind kan en aandurft. Tijdens een gerichte opdracht kan je kijken of het kind faalangstig is, en hoe het met een opdracht omgaat. Ook kan je als begeleider kijken hoe het kind reageert op jouw aanwijzingen.

Als je een spelobservatie gaat doen, is het belangrijk dat je let op de volgende punten:

- De keuze van het spel
 - Je kijkt of het kind zelf kan kiezen, of het aarzelend kiest of doelbewust.
 - Voor welk materiaal kiest het kind en hoe gaat het daar mee om? Kiest het kind veel materiaal of juist weinig, en veel of weinig soorten?
 - Welk speltype kiest het kind? Kiest het kind bijvoorbeeld voor de fantasiekant of meer voor de realiteit?
- Spelniveau
 - Op welk ontwikkelingsniveau speelt het kind voornamelijk?
 - Wat is het hoogste ontwikkelingsniveau dat het kind laat zien, en hoe staat dit in verhouding tot de kalenderleeftijd?
- Spelduur
 - Kan het kind langere tijd met hetzelfde materiaal spelen?
 - Is het kind snel afgeleid door prikkels uit de omgeving?
 - Kan het kind bij zijn of haar keuze blijven en kan het wisselen van spel?
 - Maakt het kind een spel af? En op welke manier doet een kind dit?
- Contact
 - Hoe reageert het kind op andere kinderen?
 - Hoe reageert het kind op de spelbegeleider?
 - Verandert het contact met de spelbegeleider in de loop van de observatie?
 - Hoe is de kwaliteit van het contact?
 - Hoe is het contact met de dagelijkse opvoeder?
- Spelkwaliteit
 - Speelt het kind op ontwikkelingsniveau?
 - Is het spel van het kind voldoende gevarieerd?
 - Kan het kind zich goed concentreren op zijn of haar spel en hoe lang?
 - Hoe gaat het kind om met spelpartners? Gebruikt het kind eigen mogelijkheden en dat van de spelpartners?
 - Brengt het kind diepgang in zijn spel aan? Is het kind betrokken bij het eigen spel?
 - Is er rust in het spel, of speelt het kind chaotisch? Wat is het tempo van het spel?
 - Heeft het kind greep op zijn spel? Laat het zich leiden door plotselinge invallen?
 - Hoe gebruikt het kind de ruimte? Gebruikt het de hele ruimte? Gebruikt het kind weinig ruimte of gaat het juist zwerven door de ruimte?
 - Hoe gaat het kind met het materiaal om? Is het kind zorgvuldig of juist ruw? Oppervlakkig of juist aandachtig?
 - Heeft het kind plezier in het spel?

Als een begeleider een spelobservatie heeft gedaan, is het belangrijk om niet te vergeten dat je als begeleider het kind beïnvloedt. De begeleider dient hier rekening mee te houden en hier objectief naar te kijken. Het is dus belangrijk dat de spelbegeleider een non-directieve houding aanneemt. Probeer het kind zo min mogelijk te stimuleren en daarmee te beïnvloeden, pas dan laat het kind zich zien zoals het werkelijk is en hoe het zichzelf en zijn wereld ervaart.

Hoe de observatielijsten te gebruiken

Voordat je met de spelstimuleringsmodule kunt beginnen is het belangrijk dat je de kinderen eerst observeert. Door de kinderen eerst te observeren krijg je een betere indruk van het spelniveau waarop het kind speelt. Als je aan de spelstimuleringsmodule gaat beginnen is het belangrijk dat je groepjes maakt met kinderen die ongeveer op hetzelfde spelniveau

spelen. Door eerst te observeren wordt het gemakkelijker om groepjes kinderen van hetzelfde spelniveau te vormen.

Je kunt ervoor kiezen om in de tijd die je voor de spelmodule gereserveerd hebt een groepje kinderen te observeren. Maak de groepjes kinderen die je wilt observeren niet te groot; 3 kinderen met 1 pedagogisch medewerker en 4 kinderen met 2 pedagogische medewerkers. Voor de observatie kan je de spelobservatielijsten gebruiken. Na de observatieperiode kan je aan de slag met de spelmodule om de tekorten die je bij het kind gezien hebt te stimuleren. Aan het einde van de spelmodule observeer je de kinderen nog een keer, zo kan je goed zien of er vooruitgang bij het kind is op het gebied van spel.

Voordat je begint met het observeren heb je meestal al een idee van het spelniveau van het kind dat je wilt observeren. Je pakt de spelobservatielijst van dit spelniveau erbij en bekijkt deze. Je observeert het spel van het kind, en naar aanleiding hiervan vult je de scores van het kind op de lijst in. Als je merkt dat het kind laag scoort, kan het zinvol zijn om te kijken of het kind misschien op een lager spelniveau speelt. Je kunt dit bekijken door het kind opnieuw te observeren maar dan met een observatielijst van een spelniveau lager.

Belangrijk is dat op de observatielijst de naam van het kind en de geboortedatum worden ingevuld om ervoor te zorgen dat er geen gegevens verloren gaan en duidelijk is van welk kind de scores op de lijst zijn.

Het invullen van de observatielijsten gebeurt door het omcirkelen van de juiste score van het kind. Op iedere observatielijst staan de scores aan de bovenkant van de pagina uitgelegd. Zo is het duidelijk waar je uit kunt kiezen.

Handleiding spelstimuleringsmodule

Inleiding

Spelstimulering wordt in het bijzonder toegepast bij kinderen die door een verstandelijk, zintuiglijk of lichamelijk tekort moeite hebben met spelen in het algemeen of met bepaalde spelvormen.

Doel

Het doel van de spelmodule is de tekorten op het gebied van spel bij de kinderen te stimuleren, om zo vooruitgang te boeken

Hoe de spelstimuleringsmodule te gebruiken

Voordat je met de spelstimuleringsmodule aan de slag kunt, is het belangrijk dat je de kinderen observeert. De bijgevoegde observatielijsten en de handleiding daarvoor kan je hiervoor gebruiken.

Voor het gebruik van de module is het belangrijk om in kleine groepjes te werken van 3 kinderen met 1 pedagogisch medewerker en 4 kinderen met 2 pedagogisch medewerkers. Probeer de groepjes zo te maken dat de spelniveaus niet teveel van elkaar verschillen, bijvoorbeeld 3 à 4 kinderen die allemaal op het niveau van sensopathisch spel of spelend omgaan spelen. Als je bij dit groepje een kind zou plaatsen dat al op het niveau van fantasie- / rollenspel zit, speelt of dit kind onder zijn niveau of de andere kinderen spelen op een voor hen te moeilijk niveau. Dit kan er voor zorgen dat de kinderen geen plezier in hun spel hebben, doordat zij het of te moeilijk of juist te gemakkelijk vinden. Plezier hebben tijdens de spelmomenten is heel belangrijk voor het geven van de spelmodule, spelplezier staat voorop. Als je tijdens het geven van de spelmodule merkt dat de kinderen geen plezier hebben in het spel, kan je proberen om door middel van het aanbieden van een ander soort speelgoed het spelplezier bij de kinderen terug te krijgen.

Als je de spelstimuleringsmodule wilt gebruiken is het belangrijk dat je deze geeft in een geschikte ruimte die steeds hetzelfde is. Hierdoor bied je structuur aan het kind. Een geschikte ruimte is een ruimte die prikkelarm is, waardoor de kinderen niet afgeleid kunnen worden door andere objecten in de ruimte. Daarnaast is het belangrijk dat je tijdens het geven van de spelstimuleringsmodule zo min mogelijk gestoord wordt. Naast een geschikte ruimte is het van belang dat de module elke week op een vast tijdstip en een vaste dag wordt gegeven. Onze spelstimuleringsmodule is voor ongeveer 8 tot 12 weken, 1 keer per week, gedurende maximaal 30 minuten. Het aantal weken van de spelstimuleringsmodule is afhankelijk van het groepje kinderen waarmee je de module uitvoert. Als je veel vooruitgang constateert bij de kinderen kan je er voor kiezen om de module na 8 weken te stoppen. Indien je weinig vooruitgang constateert kan je ervoor kiezen om de module gedurende 12 weken aan te bieden.

De spelmodule is verdeeld in 6 verschillende niveaus en elk niveau heeft zijn eigen kleur te weten:

- 1) Spelend bewegen
- 2) Sensopathisch spel
- 3) Spelend omgaan
- 4) Spelend construeren
- 5) Fantasie- / rollenspel
- 6) Succes / en gezelschapsspel

Voor elk spelniveau hebben wij 3 spelideeën uitgewerkt. Daarnaast hebben wij bij elk niveau een lijst van spelideeën geven. Nadat je de kinderen geobserveerd hebt, kan je bepalen bij welk spelniveau je begint. Je hebt bijvoorbeeld een groepje kinderen dat speelt op het spelniveau van 'spelend omgaan'. Dan begin je op dit niveau met onze spelmodule. Je kunt of onze uitgewerkte spelideeën gebruiken of uit de lijst met spelideeën een voorbeeld halen.

Door middel van veel herhaling worden de kinderen gestimuleerd om tot spelen te komen. Als je merkt dat het spelniveau waarop gespeeld wordt geen uitdaging meer biedt voor de kinderen kan je overgaan op een spelniveau hoger.

Aan het begin van een spelmoment kan je samen met de kinderen een begin liedje zingen. Door dit te doen begrijpen de kinderen dat zij na het begin liedje spelstimulering krijgen. Aan het einde van de spelstimulering kan je samen met de kinderen een eind liedje zingen ter afsluiting. Hieronder vind je voorbeelden van begin- en eindliedjes.

Liedje 1:



Beginlied

Goedemorgen, goedemorgen allemaal
Gaan we samen spelen
Goedemorgen goede morgen allemaal
Je hoeft je echt niet te vervelen
Goedemorgen dag dag(naam van het kind)
Goedemorgen dag dag(naam van het kind)

Liedje 2:

Eindlied 1

Ja, dit was het dan voor deze keer
Het is weer afgelopen
Dag allemaal tot de volgende keer
Dag het is weer afgelopen
Goedendag, dag dag (naam van het kind)
Goedendag, dag dag(naam van het kind)

Liedje 3:

Eindlied 2

Stop, stop, stop we houden er mee op
We doen nu geen leuke spelletjes meer
Dat doen we weer een volgende keer
Stop, stop, stop we houden er meer op!



Als tip willen wij meegeven dat je naast de spelmomenten die je met het kind, (1 keer in de week) hebt, je op de groep ook gericht speelgoed op het spelniveau van het kind kunt aanbieden. Hierdoor wordt het kind nog meer gestimuleerd, hetgeen meer vooruitgang met zich mee zal brengen.

Daarnaast kan je ouders inlichten over de spelmomenten die je samen met het kind hebt. Je kunt hen dan tips en spelideeën meegeven, zodat ook zij thuis kunnen oefenen met het kind.

Voorwaarden om te spelen

Er zijn een aantal voorwaarden voor een kind om te kunnen spelen. Met deze voorwaarden dient rekening gehouden te worden tijdens het gebruik van de spelstimuleringsmodule.

- **Veiligheid en vertrouwen**

Het is belangrijk dat een kind weet dat je er voor hem zult zijn en op hem reageert. Iemand die zich niet veilig voelt, zal de omgeving niet verkennen of onderzoeken en zal geen nieuwe dingen uitproberen. Tevens kan een kind vanuit een onveilige situatie geen zelfvertrouwen ontwikkelen.

- **Structuur**

Het bieden van structuur is belangrijk als het gaat om de behoefte van veiligheid, herhaling en regelmaat. Regelmatig terugkerende handelingen, vaste plaatsen voor activiteiten, regels en rituelen geven een basis van waaruit van het kind het onbekende kan gaan ontdekken.

- Verbaal en non-verbaal contact

Het geven van een positieve reactie (praten, knikken, glimlachen) lokt kinderen uit tot actie. Door op de reactie van het kind te letten kan je er achter komen welke bewegingen, houdingen en geluidjes het kind het prettigst vindt.

- Stimulerende omgeving

Positief ondersteunen en aanmoedigen door middel van aankijken, praten, oppakken, knuffelen en spelen is belangrijk. Zelf dingen voor doen, samen dingen doen en op een speelse manier dingen onder de aandacht te brengen, maakt spelen leuk. Er moeten echter niet teveel prikkels tegelijk aangeboden worden.

- Verkenning van de omgeving

Een kind leert het meeste door dingen zelf te ondervinden. Het kind moet dus in de gelegenheid gesteld worden te kijken, te luisteren en te voelen door het aanbieden van aantrekkelijk materiaal. Een kind moet de mogelijkheid krijgen nieuwe vaardigheden te oefenen vanuit een veilige omgeving.

Het aanbieden van spelmateriaal

Als je spelmateriaal aan wilt bieden, zijn hiervoor een aantal aandachtspunten. Deze aandachtspunten zijn belangrijk, omdat als u hier rekening mee houdt de spelmomenten zo optimaal mogelijk benut kunnen worden. Je bent beter op hoogte van wat de mogelijkheden van het kind zijn. Het doel van het gebruik van deze aandachtspunten is een goede voorbereiding op de spelmomenten.

Hieronder zullen wij de aandachtspunten beschrijven.

- Wat zijn de zintuiglijke mogelijkheden van het kind?
 - zien
 - horen
 - voelen
 - ruiken
 - proeven
- Wat zijn de motorische mogelijkheden van het kind?
- Hoe is de prikkelverwerking: zijn er onder- en/ of overgevoeligheden, hoeveel prikkels kan het kind aan?
- Structuur:
 - in de ruimte en de plek waar gespeeld wordt: rustig en overzichtelijk
 - in de tijd: wanneer wordt er gespeeld en hoelang, maak het begin en eind duidelijk
 - in de benadering: duidelijk zijn in bedoeling en verwachting
 - hoeveelheid materiaal
- Uitgangshouding: hoe zit het kind en waar zit het kind?
- Hoe weet het kind wat hij moet doen?
 - door het materiaal
 - van voordoen via samendoen naar zelf doen
 - herhalen
 - verwoorden
 - de opdracht in kleine stapjes verdelen
 - wat nieuw geleerd wordt, moet aansluiten bij wat al bekend is
 -

- Uitlokken van initiatief, tijd geven om te reageren.
- Aandachtig observeren: hoe reageert het kind op materiaal, wat doet het ermee?
- Responsief zijn: reageren op de signalen van het kind.
- Opruimen: wie ruimt op, hoe ruim je op, waar staat het materiaal?

Alle aandachtspunten uit de handleiding op een rijtje:

- Zorg ervoor dat de groepjes kinderen niet te groot zijn.
- Geen kinderen met uiteenlopende spelniveaus bij elkaar.
- Plezier tijdens de spelmomenten staat voorop
- Wees consistent in tijd en ruimte
- Zorg voor een geschikte ruimte
- Houd rekening met de voorwaarden voor spel
- Houd rekening met de aandachtspunten voor het aanbieden van spel
- Maak gebruik van een begin- en eindlied
- Pas veel herhaling toe.

De spelniveaus

- Spelend bewegen

In deze fase van spelen ervaart het kind plezier in eenvoudige contactspelletjes, bewegen en reactiespeelgoed. De concentratie van het kind is in deze fase nog niet erg groot, je kan dus niet verwachten dat het kind lang aan tafel kan spelen. Het kind geniet nog erg van het nabij zijn. Op de grond spelen of bij iemand op schoot zitten, vindt het kind prettig.

- Sensopathisch spelen

'Senso' komt van sensorisch en betekend zintuiglijk. 'Patisch' staat voor ervaren/voelen. Pathische ervaringen zijn lichamelijk voelbaar. Bij sensopathisch spel wordt ongevormd materiaal gebruikt. In deze fase gaat het kind al manipulerend en experimenterend met het materiaal om. Vooral de eerste aanrakingen met sensopathisch materiaal zijn manipulatief van aard. Sensopathisch spel is de vroegste vorm van spelen die al bij baby's voorkomt. Dit geeft aan dat iedereen in principe met sensopathisch materiaal kan spelen. Spelen met sensopathisch materiaal kan je op verschillende manieren en plaatsen doen; aan tafel, op de grond, in een grote bak, alleen of samen met een ander kind.

- Spelend omgaan

Het kind gaat in deze fase leren om spelenderwijs de eigenschappen van het speelgoed te ontdekken. Het kind gaat relaties leggen tussen speelgoed en kan ingaan op voorbeelden en suggesties. Het kind gaat snappen wat er met het materiaal gedaan kan worden en gaat ook meer zelf ontdekken wat er mogelijk is. Een kenmerk van deze fase is dat veel herhaling van spel plaats vindt.

- Spelend construeren

In dit spelstadium gaat het kind spelenderwijs van onderdelen een geheel maken. Ook wordt nu betekenis geven aan spelhandelingen, die voorheen op zichzelf stonden en leidden tot ontdekkingen en ervaringen. Imitatiespelletjes en het bouwen met eenvoudig constructiemateriaal komt eveneens op gang. In deze fase wordt vooral gebruik gemaakt van zogenaamd ontwikkelingsmateriaal, maar ook van materiaal waarmee het imitatiespel op gang komt en dus alvast geoefend wordt voor het fantasiespel.

- Fantasie- en rollenspel

Bij het fantasiespel komt het spelelement pas tot volle ontplooiing. In deze spelwereld kan het kind de wereld veranderen zoals hij dat wil. In het fantasiespel toont het kind zijn belevingswereld en kan de wereld veranderen zoals hij dat wilt. Als een kind speelt op dit niveau helpt het hem meer grip op de werkelijkheid te krijgen en het is een belangrijke ondersteuning bij de emotionele ontwikkeling. Er zijn een aantal voorwaarden voordat een kind kan spelen op dit niveau:

- Enige ervaring in sensomotorisch spel en functionele omgang met materiaal
- Voldoende gericht zijn op een ander om tot imitatie te komen
- Enig begrip van objectpermanentie hebben (weten dat als je iets niet ziet, dit niet betekent dat het ook helemaal weg is)

Als een kind nog niet aan deze voorwaarden voldoet, kan er beter eerst geoefend worden met imiteren en objectpermanentie-spelletjes, voordat er aan fantasiespel begonnen wordt.

- Succes- en gezelschapsspelen

In dit stadium komt het kind tot samenspel. Ook worden spelvormen gebonden aan eenvoudige regels. Het kind leert op de beurt wachten en het leert om te gaan met winnen en verliezen.

Als een spelletje spelen volgens de officiële regels te moeilijk is voor de kinderen kan je de regels en het materiaal iets aan passen. Door dit te doen kan je toch samen met de kinderen oefenen met op hun beurt wachten, op elkaar te letten, met een dobbelsteen om gaan, enzovoorts.

De begeleiding van de spelniveaus

- **Spelend bewegen**

Op dit spel- en belevingsniveau is de begeleiding uitlokkend en gaat gepaard met manuele of verbale goedkeuring en reactie. De frequentie en tijdsduur van de spelbegeleiding is meerdere keren per dag, ongeveer 5 à 10 minuten. De begeleidster zit op ooghoogte van het kind en biedt het speelgoed aan. Luistergerichtheid, zowel visueel als auditief, en oogcontact worden gestimuleerd bij het kind, evenals de grijpfunctie. Door het aangeboden speelgoed te bewegen (zowel door de spelbegeleider als door het kind) ontstaat een plezierige reactie. De reactie stimuleert dan weer tot opnieuw bewegen.

- **Sensopathisch spel**

Tijdens het sensopathisch spelen is het erg belangrijk dat de begeleiding het spel aan het kind voordoet. De begeleider kan het kind uitdagen om actief mee te doen en het kind geruststellen dat vies worden niet erg is. De begeleiding dient er ook voor te zorgen dat alle materialen die nodig zijn van te voren klaar liggen om onrust bij het kind te voorkomen. Tijdens het spel is het zo dat de begeleiding goed in de gaten dient te houden of het kind wel aan het soort spel toe is en of het zich nog wel prettig voelt. Bij kinderen die stereotiep spel laten zien, is het van belang dat de begeleiding de kinderen afleidt en hen iets anders aanbiedt. Dit om ervoor te zorgen dat het kind niet volledig in zijn eigen wereldje weg zakt.

- **Spelend omgaan met voorwerpen**

Tijdens het spelend omgaan met voorwerpen bestaat de begeleiding voornamelijk uit het stimuleren en bevestigen van het spel van het kind. Buiten dat observeert de begeleiding het kind. De begeleider probeert ook uit hoe het kind reageert op het samen spelen.

- **Spelend construeren**

Als een kind op het niveau van spelend construeren functioneert, is het zo dat de begeleiding probeert het kind uit te lokken en daarmee het kind stimuleert tot zelfontdekking. Als dit te moeilijk is voor het kind dat kan de begeleider dingen al spelend voordoen. De begeleider dient er wel op te letten dat de suggesties die hij geeft steeds verschillend zullen zijn. Is dit niet het geval dan kan het zo zijn dat het kind steeds diezelfde suggestie uit gaat voeren. Ook is het belangrijk dat ervoor gewaakt wordt dat de suggestie door het kind niet als opdracht wordt geïnterpreteerd. Dan is er immers geen sprake meer van spel.

- **Fantasie- en rollenspel**

Het doel van de begeleiding tijdens het fantasie- en rollenspel is om het kind vertrouwd te laten raken met een andere situatie dan het gewend is. De begeleider speelt samen met het kind bijvoorbeeld een rollenspel en reikt spelmateriaal aan, bijvoorbeeld verkleedkleding.

- **Succes- en gezelschapsspel**

Als het kind toe is aan succes- en gezelschapsspellen, is het de bedoeling dat de begeleider erop toeziet dat het kind volgens de regels speelt. Ook is het de taak van de begeleider dat hij in de gaten houdt of de moeilijkheidsgraad van het spel bij het kind past. De begeleider houdt toezicht in geval van samenspel, en begint dit in het begin met een klein groepje. De begeleider kan dit later voorbereiden naar een groep met meer kinderen. Winnen en verliezen kan ook door de begeleider begeleidt worden. Hij kan het kind laten ervaren dat het een spel dat het eerder verloren heeft ook kan winnen.

Zeepbellen en ballonnen

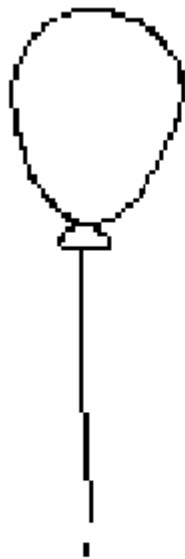
Activiteit: zeepbellen vangen en met een ballon spelen

Materiaal: bellenblaas en ballonnen

Doelstelling: doelgericht bewegen door middel van de ballonnen wegblazen / wegtikken en de zeepbellen vangen.

Uitvoering: blaas verschillende ballonnen op laat ze aan de kinderen zien en voelen. Blaas een ballon naar een kind. Het kind kan de ballon dan pakken en hem terug blazen of tikken.
Geef daarna alle kinderen een ballon en laat ze hiermee spelen.
Haal de ballonnen weg en pak de bellenblaas. Blaas de zeepbellen richting de kinderen en laat de kinderen de zeepbellen kapot slaan.

Versje: Blazen, blazen 'n hele mooie bel
Lukt 't niet of lukt 't wel?



Liedjes zingen

- Activiteit:** liedjes zingen over het lichaam en gezicht
- Materiaal:** verschillende liedjes over het gezicht (eventueel met de cd)
- Doelstelling:** het leren van de verschillende lichaamsdelen
- Uitvoering:** zing verschillende liedjes over het gezicht en het lichaam. Hieronder staan een aantal voorbeelden van liedjes die hiervoor te gebruiken zijn. Begin met een liedje en raak met je handen de lichaamsdelen aan waar over gezongen wordt. Zing hierna het liedje nog een keer en pak de hand van het kind zodat jullie samen de lichaamsdelen van het kind aanraken. Hierna wordt het liedje nog een keer gezongen misschien kan het kind de juiste lichaamsdelen alleen aanraken, anders doen jullie het samen. Je kunt verschillende liedjes zingen.

Liedje 4:



Dit zijn mijn wangetjes.
En dit is mijn kin.
Dit is mijn mondje met tandjes erin.
Dit zijn mijn oortjes, mijn ogen, m'n haar.
Nu nog mijn neusje en dan ben ik klaar.

Liedje 5:

Je hebt 2 armen en je hebt 2 benen
Je hebt 10 vingers en je hebt 10 tenen
En honderdduizend haren op je hoofd,
je mag ze tellen als je me niet geloofd

Je hebt 2 knieën en 2 ellebogen
Je hebt 2 lippen en je hebt 2 ogen
En honderdduizend haren op je hoofd,
je mag ze tellen als je me niet geloofd.

Je hebt 2 handjes en je hebt 2 oren
Je hebt een neusje en dat zit van voren
En honderdduizend haren op je hoofd,
je mag ze tellen als je me niet geloofd.

Liedje 6:

Mijn handjes zijn verdwenen
Ik zie geen handjes meer
Waar zijn ze nu gebleven
Hoera daar zijn ze weer
Kan ook met voeten, oren, ogen, enz

Liedje 7:

Met de vingertjes, met de vingertjes.
met de handjes, op de tafel.
Met de vuisten, met de vuisten.
Met de ellebogen, pff, pff, pff

(je wangen opblazen en erin prikken)



Handpop

- Activiteit:** contact maken met de kinderen via een handpop
- Materialen:** handpop
- Doelstelling:** de kinderen plezier laten ervaren via verhaaltjes en liedjes met een handpop.
- Uitvoering:** Je kan de aandacht van de kinderen trekken door de handpop op je hand te doen en de kinderen aan te spreken via de handpop. Je kan via de handpop de kinderen een verhaaltje vertellen, liedjes met hen zingen en hen kietelen. Leuk is het om de kinderen de handpop te geven zodat ze eraan kunnen voelen.

Liedje 8:

De krokodil, ligt in het water,
de krokodil, zwemt naar je toe.
De krokodil komt steeds een beetje nader,
en hap, auw.
Bijt hij in je bil!

Het leukste is het als je ook werkelijk een handpop hebt van een krokodil. Je kunt dan net doen of de handpop in de billen van de kinderen bijt.

Liedje 9

Klein konijntje Peter heeft een vliegje op zijn neus,
klein konijntje Peter heeft een vliegje op zijn neus.
Klein konijntje Peter heeft een vliegje op zijn neus,
zoem, zoem daar vliegt hij weg dag vlieg!

Bij dit liedje is het leuk om een handpop van een konijn te gebruiken. Tijdens het liedje kan je de neuzen van de kinderen aanraken.

Spelideeën:

- Blick vangen: Zorg dat het kind goed zit en beweeg dan bijvoorbeeld een knuffel heen en weer, op en neer, etc.
- Bij alles wat je met het kind doet, praten. Dit kan je ook afwisselen met fluisteren, neuriën, zingen, met je vinger op je lippen bewegen.
- Kiekeboe; met of zonder spiegel, met behulp van een lap, etc.
- Geluid opsporen; naam noemen en op andere plaats gaan staan, muziekinstrumentjes, etc.
- Samen plaatjes kijken / boekjes lezen.
- Samen voor de spiegel zitten en rare gezichten trekken.
- Gezicht voelen (met elkaars gezicht spelen)
- Met handpop; bewegen, zingen, kietelen
- Kietelspelletjes (evt. met behulp van liedjes)
- Samen een toren bouwen en weer omgooien.
- Gekke geluiden maken.
- Met een doek zwaaien en het kind stimuleren om het te pakken.
- Zeepbellen vangen.
- Met de bal rollen.
- Hobbel- en wipspelletjes
- Vingerspelletjes (bijv: Dikke duim, waar ben jij?)
- Verstopspelletjes
- Liedjes over je gezicht zingen (bijv: Dit zijn mijn wangentjes)
- Met ritselend papier over het kind heen gaan
- Met een ballon spelen (wegtikken, wegblazen)
- Door wc-rolletjes / kokertjes kijken
- Een grote bak met allemaal wc-rollen waar de kinderen tussen mogen zitten
- Spelen met pollepels, e.d.
- Spelen met een fax-rol
- Ballonnen
- Activity-centre
- Geluidenorgel
- Key-board
- Allerlei 'frutselspeelgoed' zoals, rammelaars, e.d.
- Kijken / bladeren in oude tijdschriften

Spelniveau 2

Sensopatisch spel

Verschillende materialen voelen

- Activiteit:** scheerschuim, macaroni, rijst, zand, kou en warm water
- Materiaal:** scheerschuim (of slagroom), macaroni, rijst, zand, warme water, koud water, eventueel schorten en handdoeken.
- Doelstelling:** voelend ervaren, uitlokken tot activiteit
- Uitvoering:** leg de verschillende te voelen materialen in aparte bakken. Laat de kinderen de verschillende materialen voelen door met hun hand in de bak te gaan. Als een kind het eng vindt, kan je het eerst voordoen, daarna samen doen en dan kan het kind het eventueel alleen doen. Vertel aan het kind wat het is wat in de verschillende bakken zit. Eventueel kan je ook nog meer bakken maken met verschillende voel materialen erin.

Wind maken

Activiteit: wind maken met een föhn en ventilator

Materiaal: een föhn, ventilator, gekleurde slierten (van crêpepapier), een bak met ballonen.

Doelstelling: ervaren van de wind, uitlokken tot activiteit

Uitvoering: · zet de föhn aan op een lage stand en richt hem op de kinderen. Richt hem eerst op de handen, als het kind het niet eng vindt kan je de föhn ook op andere lichaamsdelen richten.
Hang de verschillende gekleurde slierten aan de ventilator. Wanneer je deze aanzet komen de slierten omhoog wat een leuk effect geeft. De kinderen kunnen met hun handen de slierten aanraken of hun gezicht tegen de slierten aanhouden.
Tot slot kan je de föhn onder de ballonen houden waardoor deze omhoog komen.

Verstoppen onder een doek

- Activiteit:** zwaaien met een doek en eronder verstoppen
- Materiaal:** grote doek
- Doelstelling:** ervaren van licht en donker
- Uitvoering:** laat alle kinderen op de grond zitten. Pak de doek zwaai er langzaam op en neer mee over de kinderen. Begin met het zingen van het liedje. Aan het einde van het liedje verstop je, je onder de doek. Haal de doek van je af en vraag of één van de kinderen zich ook onder de doek wil verstoppen. Zing het liedje dan nog een keer en verstop je samen met het kind onder de doek. Wacht even af wat het kind gaat doen en als het zelf het doek niet van zich af trekt doe jij dat voor hem, heel langzaam. Besteedt veel aandacht aan het er weer onder uit komen. Als een kind het niet eng vindt kan hij natuurlijk ook alleen onder de doek.
- Liedje 10:** Anke, ranke, reine
Wie gaat er verdwijnen
Jij of ik
Ik of jij
Wij verdwijnen allebei

Spelideeën:

Zien:

- Aan- en uitkleden voor de spiegel (benoemen van het lichaam)
- Kind ondersteboven houden
- Met een grote dunne stof of plastic, boven de kinderen wapperen en ze eronder verstoppert. Eventueel confetti en / of ballonnen erop leggen
- Kind verschillende hoogten laten zien / voelen
- In de schommel
- Kijken door een vergrootglas, gekleurd cellofaan
- Kijken naar dieren
- Kiekie spel: deken of doek over een kind, poppetjes uit een doos
- Hand- en voetpoppen
- Plakboek met felgekleurde platen
- Discobal met spotje erop
- Vloeistofprojector
- Film kijken
- Schimmenspel
- Zaklantaarn in donkere ruimte, diverse dingen beschijnen. Tegen de hand van het kind of tegen de vingers, aan een touw aan het plafond laten slingeren
- Sterretjes (om aan te steken)
- Schminken
- Voor de spiegel met scheerschuim e.d. op het lijf
- Mobiles e.d. aan het plafond
- Cellofaanpapier op het raam, er langs gaan met het kind
- Met een stofzuiger blazen in een bak ballonnen
- Doorzichtige plastic flessen (half met water en een beetje ecoline, houten kralen, kurk, piepschuimsnippers, haveremout, ect.)
- Gordijnen met gekleurd folie laten fladderen
- Zand of meel op contrasterende achtergrond
- Zeepbellen
- Speelgoed aan elastiek, aan plafond, aan pols of enkel

Horen:

- Variëren met stemgeluid praat hoog, laag, piepend, fluisterend, (samen) gillen, liedjes neurien, zingen, naam roepen, geluiden van het kind nabootsen
- Zing hetzelfde liedje bij dezelfde situatie
- Verhaaltjes, rijmpjes, aftelversjes
- Praat met het kind
- Belletjes vastmaken aan de handen of voeten van het kind en zo samen muziek maken
- Spelen met verschillend voelmateriaal: bubbelplastic, vliegerpapier
- Luisteren naar buiten (de wind etc)
- Een bak met bladeren laten ritselen
- Koptelefoon met muziek
- Stemvork
- Knijptoeter, fluitjes, ect.
- Stuiten van een pingpongballetje
- Kinderen in een schommelkuip met knikkers, zand, ballen
- Rinkelkoord
- Scheepsbel
- Bellenbord met verschillende bellen
- Muziekdoosjes
- Kookwekker
- Rammelen op een pan met sleutelbos, lepels, ect.
- Schudkokers van flessen of potjes.

- Rammelketting om de hals van een kind
- Geluiden maken in een plastic ton

Ruiken:

- Geuren buiten
- Etenslucht
- Kruidenzakjes (gevuld met bloemen, badzout, geurige kruiden)
- Sinaasappel met kruidnagelen
- Bloemen
- Hooi (alert zijn op allergie)
- Eau de cologne zakdoeken
- Parfum
- Wierook
- Scheerschuur
- Sterk ruikende olie
- Olielamp met reukolie
- Geurpotjes
- Fotokokertjes vullen met bijvoorbeeld sambal, koffie, zeepsop, etc.

Proeven:

- Zoet, zuur, zout, bitter
- Taai, zacht, hard, glibberig
- Warm en koud eten
- Eetbare planten; peterselie, tuinkers, pepermint, etc.
- Bord met jam, chocopasta, appelstroop, pudding, appelmoes, vla, slagroom
- Snoep, dropstaven, suikerspinnen

Voelen: bewegen:

- Schommelbak, liedjes zingen
- Kinderen op schoot
- Ballenbak
- Zwembad (liggen op drijvende mat)
- Wandelen
- Schommelen
- Luchtkussen
- Hangmat
- Waterbed
- Schommelstoel / draaistoel
- Wiebelplank
- Glijbaan
- Rollen
- Slepen in een doek

Voelen: tasten:

- Macaroni, rijst, havermout
- Half gekookte macaroni, rijst, spaghetti, ect.
- Knisperpapier
- Massageapparaat / trilapparaat
- Zakjes afwasmiddel, waspoeder, vingerverf
- Scheerschuur of slagroom
- Gelatine
- Baby-olie
- Papier-maché / behangerslijm
- Piepschuim chippies (eventueel in combinatie met een fohn)
- Ventilator (repen vuilniszak / papier eraan hangen)

- Schminken
- (Shantala) massage
- Met verschillende washandjes, kunstbont, zijde, wol, badstof, spons, ect. over het lichaam
- Sneeuw, ijsblokjes e.d. voelen
- Gras, stro, klei, modder
- Zand
- Water
- Wol
- Papiersnippers
- Voelgordijn
- Rubberen keukenhandschoenen vullen met water, lucht, zand
- Warmwaterkruik
- Voelbord
- Voelboek
- Scheerschuur
- Eventueel mengen met rijst, macaroni, zand, water, verf, ecoline
- Vingerverven met dun mengsel van meel en water
- Vingerverven met je handen en / of voeten
- Speeldeeg
- Ballenbad
- Trillingen voelen van boxen / speakers
- Bellen blazen
- Stofzuiger aan kleren en haren
- Op een grote trommel slaan (trillingen voelen)

- Ballonnen
- *Wat kan je allemaal doen met een ballon?*
- Laat het kind met zijn handen voelen als je de ballon opblaast en weer leeg laat lopen.
- Laat de opgeblazen ballon leeglopen in de nek, op het gezicht of handen van het kind
- Vul de ballon met scheerschuur. Laat het kind hiermee kneden
- Je kan de ballon ook vullen met zand, warm of koud water, rijst of confetti
- Hang 1 of meerdere ballonnen in de buurt van het kind. Een kleine aanraking of er tegen aan blazen zorgt ervoor dat er iets te zien is voor het kind
- Vul een ballon met water en hang hem op. Als de ballon bewogen wordt, beweegt het water mee
- Laat de opgeblazen ballon wegfladderen
- Trek de opening van de ballon strak terwijl je hem leeg laat lopen; er ontstaat dan een piepend geluid
- Vul de ballon met rijst, macaroni of een belletje; blaas hem niet te hard op. Gooi de ballon over, rammel ermee, of hang hem vlakbij het kind
- Een opgeblazen ballon onder de voeten van het kind leggen en ermee bewegen
- Opgeblazen ballon tegen de voeten of handen van een kind en er een geluidsbron bij houden, het kind voelt dan de trillingen
- Ballon over je kleren wrijven zodat hij statisch wordt en blijft plakken

Spelniveau 3

Spelend omgaan

Boerderij dieren

Activiteit: boerderij dieren

Materiaal: een bak met verschillende boerderij dieren, bijvoorbeeld een eend, koe, schaap, varken, paard, hond, kat enzovoorts. Je kunt hiervoor knuffels gebruiken. Een versje over boerderijdieren.

Doelstelling: de verschillende boerderij dieren leren kennen door de dieren te laten zien en door middel van een versje.

Uitvoering: laat de verschillende dieren aan de kinderen zien en vraag of vertel wat voor dier het is. Maak bij elk dier dat je laat zien het geluid van dit dier. Laat de kinderen het geluid na doen. Maak daarna een geluid van een dier, zonder deze te laten zien. Laat de kinderen raden van welk dier je een geluid maakt.
Hierna kan je onderstaand versje aan de kinderen laten horen.

Versje:

Ontbijt voor de dieren

Iedere morgen stapt de boer uit bed
om netjes zijn tuintje te harken
maar eerst zegt hij even de dieren gedag
dag koetje, dag paardje, dag varken
dag kipje, dag hondje, dag eend in de sloot
wie wil er haver en wie wil er brood?
dag schaapje, dag duifje, dag geitje
ik breng jullie zo een ontbijtje

En na het ontbijt zegt hij: prettig dag
dan pakt hij zijn harkje en gaat aan de slag

bron: Het grote versjes boek, Marianne Busser en Ron Schröder (2002)

Imiteren

- Activiteit:** elkaar nadoen alsof je in de spiegel kijkt
- Materiaal:** spiegels
- Doelstelling:** de kinderen laten ervaren hoe het is om elkaar na te doen
- Uitvoering:** ieder kind heeft een spiegel. Allereerst mogen de kinderen gekke bekken trekken terwijl ze in de spiegel kijken. Dit om aan de spiegel te wennen en te zien wat er gebeurt met hun gezicht.

De mogelijkheid bestaat om omstebeurt de kinderen iets te laten doen wat de andere kinderen vervolgens na moeten doen. Gedacht kan worden aan bijvoorbeeld het houden van de rechterarm in de lucht, of hinkelen op het linkerbeen.

Vervolgens is het de bedoeling dat twee kinderen tegenover elkaar staan. Wat het ene kind doet, moet het andere kind ook doen zodat je het spiegeleffect krijgt.

- Liedje 11:**
- Ik stond laats voor een poppenkraam,
oh, oh, oh.
Daar zag ik mooie poppen staan,
zo, zo, zo.
De poppenkoopman ging op reis,
de poppen raakten van de wijs.
Ze deden allemaal zo,
ze deden allemaal zo,
ze deden allemaal zo.
Steeds mag een ander kind bepalen hoe de poppen zullen doen.

- Liedje 12:**
- Aap mij, aap mij, aap mij maar na
Ik doe dit en jij aapt mij na



Muziekinstrumenten

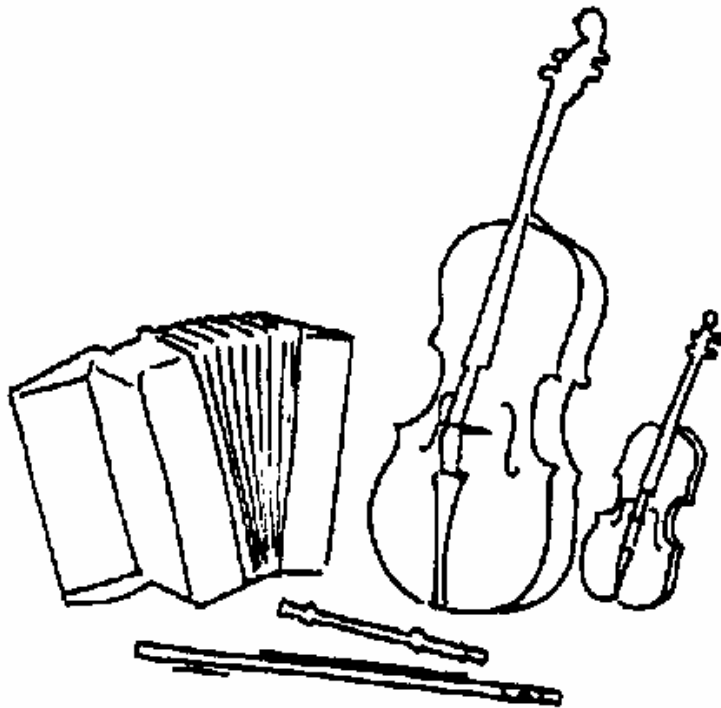
Activiteit: spelen met muziekinstrumenten

Materiaal: muziekinstrumenten zoals trommels, triangel, sambaballen, tamboerijn

Doelstelling: de kinderen kennis laten maken met verschillende ritmes en het zelf muziek maken.

Uitvoering: Je zorgt dat er verschillende soorten muziekinstrumenten op tafel liggen. De kinderen mogen zelf kiezen met welk instrument ze muziek willen gaan maken. De kinderen mogen eerst zelf aan de gang met de instrumenten om te ontdekken welke geluiden ze ermee kunnen maken.

Als de kinderen hier mee klaar zijn kan je hen kleine opdrachtjes geven. Je kunt hen bijvoorbeeld de opdracht geven om omstebeurt 1 keer hun instrument te gebruiken (u gaat het kringetje rond). Vervolgens kan je kijken of de kinderen dit 2 keer kunnen doen enzovoorts. Je kunt ook denken aan andere opdrachten zoals snel geluiden maken met de instrumenten of juist langzaam. Na verloop van tijd kunnen de kinderen van instrument ruilen.



Spelideeën

- Rollen, schoppen en stuiteren met een bal
- Rijden met een auto, garage erbij waar je in en uit kan rijden
- Met een bootje varen
- 'Winkeltje' spelen
- Doosjes en bakjes die open en dicht kunnen en waar je dingen in en uit kunt halen
- Achter elkaar aanlopen met grote passen, kruipen, klappen
- Torentje bouwen met blokken
- Functionele handelingen met concreet materiaal nadoen; kopje thee drinken, haren van de kop kammen
- Meehelpen met vegen, tafel schoonmaken
- Koekjes bakken
- Elkaar nadoen, alsof je een spiegel bent
- Dieren van bijv. de boerderij laten lopen, geluiden maken
- Eenvoudig verhaaltje vertellen kinderen laten uitbeelden
- Spelen met muziekinstrumentjes
- Dingen gaan sorteren; bijv, kurken bij kurken, wc-rollen bij wc-rollen etc.
- Geluiden raden
- Ballon op een kokertje en zo 'hoog houden'
- Plaatjes uitscheuren uit tijdschriften
- Collages maken met de gevonden plaatjes
- Ontdekken van verschillende geluiden; sleutelbos, potjes met knikkers, met vingers op de tafel trommelen
- Liedjes zingen met gebaren erbij
- Mutsen maken
- Schminken

-

Spelniveau 4

Spelend construeren

Puzzelen

Activiteit: puzzels maken

Materiaal: verschillende puzzels op een verschillend niveau

Doelstelling: fijne motoriek oefenen

Uitvoering: Zet alle kinderen aan een tafel en geef hen een puzzel. Begin met een gemakkelijke inlegpuzzel. Laat de kinderen de puzzel maken, als het hen alleen niet lukt kan je hen helpen. Daarna kan je de kinderen een steeds moeilijkere puzzel geven. Vervolgens kunnen de kinderen de puzzels onderling wisselen.

Vorm en kleur

Activiteit: vorm en kleur

Materiaal: kaartjes in verschillende kleuren en verschillende vormen. Bijvoorbeeld rood, groen, blauw, geel en rond, vierkant, rechthoekig en driehoekig.

Doelstelling: het leren onderscheiden van verschillende kleuren en / of vormen.

Uitvoering: leg alle kaartjes op de grond, tafel of in een bak en pak één voor één de verschillende kleuren kaartjes uit de bak. Vraag aan de kinderen of zij weten welke kleur het is, zo niet benoem de kleur. Leg hierna de kaartjes terug en vraag of de kinderen alle bijvoorbeeld rode kaartjes willen pakken. Hierna kunnen zij ook nog de andere verschillende kleuren kaartjes bij elkaar zoeken. Als dit goed gaat legt je alle kaartjes terug. Laat nu de verschillende vormen zien aan de kinderen. Vraag of zij weten welke vorm het is, zo niet benoem deze. Laat de kinderen nu alle vormen bij elkaar zoeken. Bijvoorbeeld: een vierkante vorm kan dus alle kleuren hebben.

Spel tip: Je kunt het moeilijker maken door meer verschillende kleuren te gebruiken.

Bouwen

Activiteit: torens bouwen

Materiaal: blokken, nopper, lego of duplo

Doelstelling: het oefenen van de motoriek door te bouwen, en besef van ruimtelijk begrip vergroten door begrippen als hoog / laag en groot / klein te oefenen.

Uitvoering: zorg voor verschillende materialen waar de kinderen mee kunnen bouwen. Het is het handigste om de kinderen op de grond te laten bouwen. Als er zoveel mogelijk verschillende materialen zijn, kunnen de kinderen na verloop van tijd ruilen. Geef de kinderen de opdracht om een toren te bouwen. U kunt samen met de kinderen kijken hoeveel torens er gebouwd zijn, welke toren het grootste is, en welke toren het kleinste. Ook kan je voor en achter oefenen door alle kinderen achter hun eigen toren te laten staan. Daarna moeten de kinderen er voor gaan staan enzovoorts.

Liedje13:



Willen wij een toren bouwen,
moeten wij met stenen sjouwen.
1, 2 op elkaar,
en kijk nu is mijn toren klaar.
Komt er een reus héél dik en dom
gooit mijn hele toren om.
Bouwen wij hem snel weer op
en zetten een vlag in de top.
En nog één en nog één en nog één,
dag, lieve kinderen
dag, domme reus!

Het leukste is om bij het liedje gebaren te maken. Je vingers zijn de vlaggen.

Spelideeën:

Imitatiespel:

- Theeserviesje
- Keukengerei
- Etenswaren
- 'Winkeltje" spelen
- Telefoneren
- De pop wassen, aankleden etc.
- Strijkplank
- Poppenhuis
- Dokterskoffer
- Gereedschap
- Huishoudelijk materiaal

De volgorde van het volgende materiaal is van makkelijk naar moeilijk:

Bouw- en constructiemateriaal

- Blokken
- Noppen
- Duplo
- Lego
- Schroeven en moeren
- Plastic 'inelkaar schuif' systeem
- Blokken en stokjes
- Knex
- Meckyplay, blokken met klittenband

Fijn-motorisch materiaal

- Rijgblok (naald en draad)
- Kralen rijgen
- 'Klik'-kralen
- Insteekmozaïk (grof en fijn)
- Handvaardigheid
- Tekenend
- Kleuren
- Verven
- Scheuren / propjes maken
- Plakken
- Prikken
- Knippen
- Vouwen

Vorm / kleur / afmeting

- Vormen benoemen
- Kleuren sorteren
- Kleuren benoemen
- Oude tijdschriften; rode, gele en blauwe plaatjes zoeken, uitknippen en opplakken
- Kleuren aanwijzen
- Mozaïek

Puzzels

- Inlegpuzzels met knop
- Inlegpuzzels zonder knop
- Inlegpuzzels met en zonder kader
- Aanlegpuzzels

- Aanlegpuzzels recht / gegolfd
- Vloerpuzzels
- Vergroting van een foto opplakken en puzzel van maken
- Puzzels door elkaar in een bak doen en dan maken

Waarneming: Hetzelfde bij hetzelfde zoeken

- Concrete voorwerpen
- Memory
- Lotto
- Lotto met detailverandering
- Helftenlotto
- Combilotte
- Rubriceren (vb. Wat hoort er allemaal in de keuken?)
- Categoriëren (vb. Paarden bij paarden)

Zintuigen (concentratie) spelletjes

- Tastspelletjes
 - Kijkspelletjes
 - Luisterspelletjes
 - Smaak- en reukspelletjes
- Zie sensopathisch spel

Besef van zichzelf / Kennis van eigen lichaam

- Lichaamsdelen aanwijzen / benoemen
- Puzzel met lichaamsdelen
- Poppentje tekenen

Kennis van kledingstukken

- Aanwijzen / benoemen
- Veters strikken
- Ritsen
- Kopen etc.

Ruimtelijke begrippen

- In / uit
- Voor / achter
- Naast / tussen
- Boven / beneden etc.
- Oriëntatie binnen het gebouw

Afmetingen

- Groot / klein
- Lang / kort
- Dik / dun
- Hoog / laag etc.

Hoeveelheden

- Meer / minder
- Veel / weinig
- Evenveel
- Eerste
- Laatste
- Middelste
- Tellen

Geld

- Geldherkenning

Vorbereidende schrijfactiviteiten

- Schrijfactiviteiten, zoals het overtrekken of natrekken van een lijn

Cijfers en letters

- Herkenning van cijfers en letters

Tijdsbegrip

- Dagritme
- Diverse tijdsbegrippen, zoals straks, nu, ect.
- Kalender
- Klokken

Werken met de computer

- Omgaan met de muis, spelletjes doen

Spelniveau 5

Fantasie- / rollenspiel

Logeren

- Activiteit:** spelen dat we uit logeren gaan
- Materiaal:** verhaal over uit logeren gaan, koffertje, spulletjes die je meeneemt als je gaat logeren zoals een knuffel, kam, tandenborstel en een pyjama.
- Doelstelling:** het kind bewust maken van wat logeren inhoudt en wat je er voor nodig hebt.
- Uitvoering:** eerst wordt aan de kinderen het verhaal over logeren voorgelezen wat bij deze activiteit te vinden is. Op deze manier is het voor de kinderen die niet weten wat logeren is, duidelijk wat logeren is. Je kunt na het verhaal kort aan de kinderen vragen wie er wel een gelogeed heeft en wat ze toen hebben meegenomen. Vervolgens leg je alle materialen op tafel. Je kiest twee kinderen uit waarvan de een bij de ander gaat logeren. Het kind krijgt de lege koffer, en mag van tafel uitkiezen wat het mee gaat nemen. Als je genoeg materialen hebt, is het mogelijk om twee kinderen tegelijk hun koffer te laten inpakken.
- Eventueel kan je kijken of de kinderen hierop door willen spelen, en doen alsof ze gaan slapen. Als je inschat dat dit niet het geval is kan je als de kinderen de koffer hebben ingepakt de andere kinderen aan de beurt laten komen, en hierna de activiteit stoppen.

Drie kleine kleutertjes mogen logeren

'Wij gaan samen een weekeinde weg,' zegt papa. 'En daarom mogen jullie twee nachtjes bij opa en oma logeren.' 'Joepie!' roepen de drie kleine kleutertjes. 'Wat spannend.' 'Ga boven maar vast je knuffels bij elkaar zoeken,' zegt mama. 'Dan zal ik jullie kleren klaarleggen.' Maar eerst krijgen de jongetjes alledrie een cadeautje: Pief krijgt een rood koffertje, Paf een groen en Poef een blauw. Opgewonden gaan de jongens naar hun kamer. Mama legt eerst drie pyjama's klaar, dan de drie hemdjes, drie bloesjes en een stapeltje onderbroeken.

Daarna mogen ze alledrie hun tandenborstel pakken. 'Moeten we ook speelgoed meenemen?' vraagt Pief. 'Natuurlijk,' zegt mama. 'Maar dat moeten jullie zelf maar uitzoeken.' En dan gaat mama weer naar beneden. 'Wat zullen we meenemen?' vraagt Pief. 'Laten we allemaal iets kiezen,' zegt Paf. Maar dat lijkt gemakkelijker dan het is. Pief wil de trein mee, Paf alle auto's en Poef wil de krat met blokken mee.' En als we willen kleuren?' vraagt Pief. 'Of verven?' zegt Paf. 'Of kleien' zegt Poef. Dus leggen ze de stiften, de verfdoos en de klei ook klaar. 'En ik wil mijn eigen kussen mee,' zegt Pief. 'Dat is lekker zacht'. Ze leggen van alles boven op hun bedden: het dominospel, de knikkerbaan, de voetbal, hun rolschaatsen en nog veel meer.

Plotseling rent Pief de trap af en gaat naar de woonkamer. 'Zou oma ons willen voorlezen?' vraagt hij. 'Vast wel' zegt papa. Pief rent de trap weer op. 'We moeten ook boeken hebben, jongens.' In een paar tellen hebben ze een hele stapel boeken bij elkaar gezocht. Daarna leggen ze nog alle knuffels op hun bed en dan vinden ze het wel genoeg. 'Als we maar niks vergeten zijn' zegt Paf bezorgd. Voor de zekerheid kijken ze nog even in de speelgoedkast.

Pief pakt het schoolbord en de krijtjes. Paf vindt een grote kralendoos en Poef legt de sjoelbak op het bed.

En dan gaat de bel. 'Ze zijn er!' roept mama naar boven. Lachend stappen opa en oma de gang in. 'En... hoe vinden jullie het om te logeren?' vraagt opa. 'Leuk,' zegt Pief. 'Spannend' zegt Paf. 'En ook een beetje eng' zegt Poef. 'Ligt alles klaar wat jullie mee willen nemen?' vraagt oma. 'Op ons bed,' zegt Pief. 'Kijk maar'. Met zijn allen lopen ze naar boven. 'Moet dat echt allemaal mee?' vraagt oma proestend van het lachen. Pief knikt. 'Alleen de knikkers moeten er nog bij.' Opa schudt zijn hoofd. 'Maar dat past nooit in mijn auto. Zoveel kan ik echt niet meenemen.' Pief, Paf en Poef staan er een beetje sip bij. 'Kan het echt niet?' vraagt Paf. 'Echt niet,' zegt opa. Opa en oma kijken elkaar aan. 'Anders draaien we het om,' zegt opa lachend. 'Dan komen jullie niet bij ons logeren, maar wij bij jullie.' 'Dat zou leuk zijn,' roepen de jongetjes in koor. 'Afgesproken,' zegt oma. 'Kan dat wel?' vraagt mama bezorgd. 'Natuurlijk,' zegt oma. 'Geen probleem. We moeten alleen wel even wat spullen halen. Dan gaan opa en oma snel naar huis om hun pyjama's te halen. Pief, Paf en Poef stoppen al hun speelgoed weer keurig in de kast. Als papa even later komt kijken, zijn ze bijna klaar. 'Wat moet er nu met onze nieuwe koffertjes?' vraagt Pief. 'Die bewaren we gewoon tot de volgende keer,' zegt papa. Even later staan er drie kleine jongentjes op de stoep. Samen met hun opa en oma. En ze zwaaien net zo lang tot ze de auto niet meer kunnen zien. 'Ik ben blij dat ik ook eens mag logeren,' zegt oma. 'Dat snap ik,' zegt Poef. 'En het is natuurlijk helemaal niet eng,' zegt Paf. Opa lacht. 'Tuurlijk niet!' En dan gaan ze samen naar binnen. 'Pannenkoeken eten,' zegt oma vrolijk. 'Lekker!' roepen de jongetjes. Want oma bakt de lekkerste pannenkoeken van de hele wereld.

Bron: Het grote verhaaltjesboek, Marianne Busser en Ron Schröder (2003)

Dokter

Activiteit: doktertje spelen

Materiaal: doktersspeelgoed zoals een dokterstas, stethoscoop, witte jas of overhemd, thermometer, eventueel een knuffelbeer of pop

Doelstelling: het oefenen met doen alsof, en kennis maken met het begrip dokter

Uitvoering: je kunt aan de kinderen vragen wie er wel eens bij de dokter is geweest. Je kunt een kort gesprekje houden met de kinderen over wat de dokter toen allemaal heeft gedaan. Vervolgens kan je bij de kinderen nadoen wat de dokter bij hun deed. Bijvoorbeeld met de stethoscoop op de borst luisteren. Je kunt ook kijken of de kinderen dit bij elkaar willen doen. Voor de kinderen die het niet fijn vinden om doktertje op elkaar te spelen, kan je proberen of zij dit wel op een knuffel willen doen. In dit geval is het de beer die naar de dokter gaat.



Haren kammen

Activiteit: haren kammen

Materiaal: kammen en of borstels, poppen en of knuffels

Doelstelling: vanuit een functionele activiteit oefenen met doen alsof.

Uitvoering: je kunt zelf je eigen haar kammen om aan de kinderen te laten zien wat de bedoeling is. De kinderen die zelf hun haren willen kammen mogen dit zelf doen. Bij de kinderen die niet zelf hun haren willen kammen kan jij het voor hen doen als zij dit willen. Vervolgens is het de bedoeling dat de kinderen het haren kammen richten op een symbolisch persoon zoals bijvoorbeeld een pop of een beer. Als de kinderen dit hebben gedaan kunnen zij zonder kam net doen alsof ze de haren van de pop of beer kammen. Als de kinderen dit kunnen kunt u samen met de kinderen andere net alsof activiteiten verzinnen om toe te passen. Je kunt hierbij denken aan denkbeeldig tanden poetsen, aankleden of veters strikken.

Spelideeën:

- Poppenkast
- Handpoppen
- Vingerpoppetje
- "Doe het zelf" orkest (muziek maken met zelf geïmproviseerde instrumenten)
- Telefoon
- Imiteren van emoties m.b.v. spiegel, foto's, tijdschriften
- Dieren nadoen
- Pop wassen, aankleden, etc.
- Huishoudelijke spelletjes (eten koken, thee zetten)
- Winkelspel
- Doktertje spelen
- Cowboys en indianen
- Verhalen vertellen (sprookjes) evt. ondersteunen met poppen, boeken, video etc.
- Zandtafel en / of waterbak / tafel evt. in combinatie met poppetjes, bootjes e.d.
- Auto's, boten, vliegtuigen, garage
- Boerderij
- Constructiemateriaal combineren met poppetjes e.d.
- Verkleeden
- Kijk, ruik, proef en voelhoekjes maken
- Verven en tekenen
- Hut bouwen
- Rollenspel (circus, cowboys, politie, vaders en moeders, ziekenhuis, boodschappen doen etc.)

Spelniveau 6

Succes- / gezelschapsspel

Memory

- Activiteit:** memory
- Materiaal:** memory spel
- Doelstelling:** het leren bij elkaar zoeken van verschillende plaatjes en het stimuleren van het korte termijn geheugen.
- Uitvoering:** leg alle memory kaartje met de plaatjes kant op tafel. Laat de kinderen één voor één een setje pakken. Als dit goed gaat draai je alle kaartjes om. Laat de kinderen nu één voor één 2 kaartjes omdraaien. Als het 2 dezelfde kaartjes zijn mogen ze deze pakken, zoniet moeten zij de kaartjes weer opdraaien en is de volgende aan de beurt.

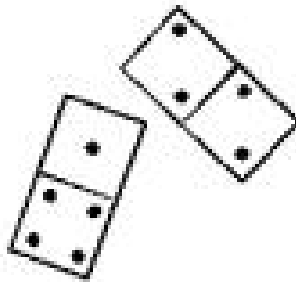
Domino

Activiteit: domino

Materiaal: domino

Doelstelling: het leren herkennen en combineren van plaatjes en of cijfers

Uitvoering: domino heb je in twee soorten: met plaatjes en cijfers. Kies één van deze twee varianten (plaatjes is makkelijker voor de kinderen). Geef de kinderen allemaal 5 stenen en leg een domino steen op tafel. Laat de kinderen er één voor één een steentje aan leggen. Als er iemand niet kan moet deze een steentje erbij pakken. Aan het einde van het spel kan je samen met de kinderen een rij maken van alle domino steentjes en het eerste steentje om laten gooien, dit geeft een leuk effect.



Ren spelletjes

- Activiteit:** ren spellen
- Materiaal:** geen speciale materialen nodig
- Doelstelling:** oefenen van samenspel, het leren omgaan met regels en winnen en verliezen
- Uitvoering:** bij schipper mag ik over varen: Het kind dat de schipper is mag bepalen hoe de kinderen naar de overkant moeten komen. Gedacht kan worden aan hinkelen, springen etc. Kinderen die onderweg aangetikt worden, zijn af. Het kind dat overblijft, heeft gewonnen en mag nu de schipper zijn. De andere kinderen die af waren mogen weer mee doen.

Liedje 14:

Schipper mag ik over varen,
ja, of nee
Moet ik dan een cent betalen,
ja, of nee?



Kinderen vragen aan de schipper: "Hoe?" En de schipper mag zeggen hoe de kinderen naar de overkant moeten gaan.

Moeder, moeder hoe laat is het? 1 kind is moeder en staat tegen een muur. De andere kinderen staan op een afstand. De kinderen vragen aan moeder hoe laat het is. Moeder mag zeggen hoe laat het is. Zegt ze 1 uur, dan mogen de kinderen 1 stap zetten, is het 2 uur dan 2 stappen etc. Als moeder zegt dat het kinderbedtijd is, moeten de kinderen naar de muur rennen zonder dat moeder hen aantikt. Wie aangetikt wordt is af.

Moeder, moeder hoe laat is het?
Moeder zegt: uur



In het geval van een jongen is er uiteraard geen sprake van een moeder maar van een vader.

Spelideeën:

- memory: pas het aantal kaartjes dat je gebruikt aan. Begin met de afbeelding naar boven gedraaid en laat de kinderen om de beurt dezelfde plaatjes bij elkaar zoeken. Als dat goed gaat kan je de kaartjes uitbreiden en /of om de kop neerleggen.
- Het kleuren – ballonnenspel van Dick Bruna; Vaak moet je eerst oefenen met het gooien van de dobbelsteen, dan bewust maken van welke kleur ze hebben gegooid en welk kaartje ze er dan bij moeten zoeken. Uiteindelijk moeten ze dan het kaartje weer op de goede plek van het bord leggen. Vooral in het begin moet je het spel dus het in stapjes aanbieden.
- Lotto; ieder kind krijgt een kaart en jij laat iedere keer een kaartje zien. De kinderen moeten kijken of het plaatje op hun kaart hoort en bijvoorbeeld 'ikke' zeggen. Begin met een eenvoudige lotto met duidelijke plaatjes, anders vraag je wel heel veel tegelijk van de kinderen.
- Namenspel; de kinderen zitten in de kring en om de beurt mogen ze zeggen welk kind er naast hun zit.
- iets verstoppen; de kinderen moeten hun ogen dicht doen, nadat jij uitgebreid het voorwerp hebt laten zien dat je gaat verstoppen. Als het verstopt is mogen ze het gaan zoeken. Om het makkelijker te maken kan je beginnen met het verstoppen van iets dat geluid maakt. Het spreekt voor zich dat je het voorwerp op een niet te moeilijke plek verstopt. Als de kinderen het verstoppen van de voorwerpen goed doorhebben, kan je eens echt verstoppertje proberen.
- Renspelletjes; zoals wie is er het eerste aan de overkant.
- Commando pingelen; eerst ben jij degene die de commando's geeft, later zou je dat aan een kind kunnen overlaten.
- Stoelendans
- Met een bal over rollen, gooien, stuiten etc
- Domino; dezelfde plaatjes tegen elkaar aanleggen.
- 'racing domino'; de domino stenen rechtop laten zetten en daarna een zetje geven.

Gebied: spel Onderwerp: spelfasen Spelniveau: spelend bewegen Lijst: 1	1 = nee 2 = veel hulp 3 = weinig hulp 4 = zelfstandig	1 = nee 2 = soms 3 = meestal 4 = ja	a = nee b = enigszins c = redelijk d = goed	Naam kind:..... Geboortedatum:.....
---	--	--	--	--

Het kind doet ervaringen op met het eigen lichaam en bewegingsmogelijkheden. Verwondering, exploreren en herhalen. Effectspeelgoed, baby / peuterspeelgoed, actie en reactie- materiaal

Invuldatum:

--	--	--	--	--	--

Interesse

Toont plezier bij het spelen van effectspeelgoed	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Zoekt bewust bepaald effectspeelgoed op	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Toont interesse als de begeleider er iets mee voordoet	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Houdt van variatie in het aanbod van effectspeelgoed	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

Omgang met effectspeelgoed

Manipuleert ermee	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Brengt speelgoed naar de mond	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Herhaalt een bepaald effect met speelgoed	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Imiteert na voordoen	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d
Verkent de mogelijkheden van het effectspeelgoed	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d
Speelt ermee, zoals het bedoelt is (bijv. schudden met een rammelaar)	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Speelt ermee op gevarieerde wijze (bijv. blijft niet op één speelwijze vastzitten)	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

Gebied: spel Onderwerp: spelfasen Spelniveau: spelend bewegen Lijst: 1 (vervolg)	1 = nee 2 = veel hulp 3 = weinig hulp 4 = zelfstandig	1 = nee 2 = soms 3 = meestal 4 = ja	a = nee b = enigszins c = redelijk d = goed	Naam kind:..... Geboortedatum:.....
---	--	--	--	--

Invuldatum:

--	--	--	--	--	--

Soort effectspeelgoed

Heeft belangstelling voor:						
- groot effectmateriaal (bijv. activity borden)	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
- klein effectmateriaal (bijv. baby / box speelgoed)	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
- speelgoed met geluid (bijv. piepbeestjes, rammelaars)	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
- speelgoed met visueel effect (bijv. spiegeltjes, lampjes)	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
- speelgoed met bewegingselementen (bijv. windmolentjes)	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

Aandachtsconcentratie bij effectspeelgoed

De aandacht kan korte tijd vastgehouden worden voor een effectspelletje (dwaalt niet steeds af, er is geen sprake van vluchtige belangstelling)	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d
Speelt:						
- kortdurend met een speeltje (max. 5 minuten)	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
- langere tijd met een speeltje (max. 10 minuten)	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
- geruime tijd met een speeltje (langer dan 10 minuten)	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

Gebied: spel Onderwerp: spelfasen Spelniveau: sensopatisch spel Lijst: 2	1 = nee 2 = veel hulp 3 = weinig hulp 4 = zelfstandig	1 = nee 2 = soms 3 = meestal 4 = ja	a = nee b = enigszins c = redelijk d = goed	Naam kind:..... Geboortedatum:.....
---	--	--	--	---

Spelen met ongevormd materiaal, het kind doet zintuiglijke ervaringen op.
 Het gaat om de beleving: hoe voelt of ruikt iets? Zand, water, scheerschuum .

Invuldatum:

--	--	--	--	--	--

Scheerschuum

Proeft / bevoelt met mond / tong	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Ruikt eraan	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

Bevoelt het voorzichtig met vingers / handen (bijv. één vinger)	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Bevoelt het voorzichtig met voeten / tenen	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

Gaat er uit zichzelf vrij mee om (bijv. met hele hand uitsmeren)	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d
--	---------	---------	---------	---------	---------	---------

Rijst / macaroni

Proeft / bevoelt met mond / tong	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Ruikt eraan	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

Bevoelt het voorzichtig met vingers / handen (bijv. met één vinger roeren)	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Bevoelt het voorzichtig met voeten / tenen	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

Gaat er uit zichzelf vrij mee om (bijv. woelt erdoor met handen)	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d
--	---------	---------	---------	---------	---------	---------

Gebied: spel Onderwerp: spelfasen Spelniveau: sensopatisch spel Lijst: 2 (vervolg)	1 = nee 2 = veel hulp 3 = weinig hulp 4 = zelfstandig	1 = nee 2 = soms 3 = meestal 4 = ja	a = nee b = enigszins c = redelijk d = goed	Naam kind:..... Geboortedatum:.....
---	--	--	--	---

Invuldatum:

--	--	--	--	--	--

Zand

Proeft / bevoelt met mond / tong	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Ruikt eraan	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

Bevoelt het voorzichtig met vingers / handen (bijv. één vinger)	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Bevoelt het voorzichtig met voeten / tenen	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

Gaat er uit zichzelf vrij mee om (bijv. met hele hand uitsmeren)	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d
Gebruikt zandspeelgoed om mee te scheppen, over te gieten e.d.	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

Water

Proeft / bevoelt met mond / tong	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Ruikt eraan	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

Bevoelt het voorzichtig met vingers / handen (bijv. één vinger)	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Bevoelt het voorzichtig met voeten / tenen	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

Gaat er uit zichzelf vrij mee om (bijv. met hele hand uitsmeren)	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d
Gebruikt waterspeelgoed om te scheppen, over te gieten e.d.	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

Gebied: spel Onderwerp: spelfasen Spelniveau: sensopatisch spel Lijst: 2 (vervolg)	1 = nee 2 = veel hulp 3 = weinig hulp 4 = zelfstandig	1 = nee 2 = soms 3 = meestal 4 = ja	a = nee b = enigszins c = redelijk d = goed	Naam kind:..... Geboortedatum:.....
---	--	--	--	---

Invuldatum:

--	--	--	--	--	--

Klei / brooddeeg

Proeft / bevoelt met mond / tong	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Ruikt eraan	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

Bevoelt het voorzichtig met vingers / handen (bijv. één vinger)	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Bevoelt het voorzichtig met voeten / tenen	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

Gaat er uit zichzelf vrij mee om (bijv. kneedt het materiaal met beide handen)	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d
--	---------	---------	---------	---------	---------	---------

Vingerverf

Proeft / bevoelt met mond / tong	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Ruikt eraan	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

Bevoelt het voorzichtig met vingers / handen (bijv. één vinger)	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Bevoelt het voorzichtig met voeten / tenen	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

Gaat er uit zichzelf vrij mee om (bijv. met de hele hand uitsmeren)	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d
---	---------	---------	---------	---------	---------	---------

Gebied: spel Onderwerp: spelphasen Spelniveau: sensopatisch spel Lijst: 2 (vervolg)	1 = nee 2 = veel hulp 3 = weinig hulp 4 = zelfstandig	1 = nee 2 = soms 3 = meestal 4 = ja	a = nee b = enigszins c = redelijk d = goed	Naam kind:..... Geboortedatum:.....
--	--	--	--	--

Invuldatum:

--	--	--	--	--	--

Papier (proppen / snippers e.d.)

Proeft / bevoelt met mond / tong	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Ruikt eraan	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

Bevoelt het voorzichtig met vingers / handen (bijv. raakt papier met één vinger aan)	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Bevoelt het voorzichtig met voeten / tenen	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

Gaat er uit zichzelf vrij mee om (bijv. woelt erdoor met handen)	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d
--	---------	---------	---------	---------	---------	---------

Aandachtsconcentratie bij sensopatisch spel

De aandacht kan korte tijd vastgehouden worden voor sensopatische Spelactiviteiten (dwaalt niet steeds af, is niet voortdurend afgeleid)	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d
--	---------	---------	---------	---------	---------	---------

Speelt::						
- kortdurend één zelfde spel (max. 5 minuten)	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
- langere tijd één zelfde spel (max. 10 minuten)	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
- geruime tijd één zelfde spel (langer dan 10 minuten)	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

Gebied: spel Onderwerp: spelfasen Spelniveau: spelend omgaan Lijst: 3	1 = nee 2 = veel hulp 3 = weinig hulp 4 = zelfstandig	1 = nee 2 = soms 3 = meestal 4 = ja	a = nee b = enigszins c = redelijk d = goed	Naam kind:..... Geboortedatum:.....
--	--	--	--	---

Al spelend ontdekt het kind de functie van iets. Kernwoorden: herhaling en functioneel gebruik. Een auto kan rijden en een theepot kan gieten.

Invuldatum:

--	--	--	--	--	--

Imitatie van spelhandelingen

Imiteert:						
- eenvoudige spelhandelingen van andere kinderen	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d
- functionele handelingen met concreet materiaal (bijv. drinkt "alsof" uit een kopje)	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d
- functionele handelingen met spelmateriaal zoals auto (rijden / botsen), boot (varen)	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d
- de begeleider (wil ook een doekje om te poetsen)	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d

Functionele spelhandelingen

Speelt uit zichzelf (zonder direct voorbeeld op dat moment) functioneel met:						
- grote spelmaterialen (bijv. rijden met een loopwagentje)	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
- kleine spelmaterialen (bijv. roeren in een kopje)	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
- huishoudelijke materialen	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Herhaalt bekende handelingen / speelwijzen met functiespeelgoed	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Past nieuw aangeleerde handelingen / speelwijzen met functiespeelgoed toe	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d
Ontdekt nieuw aangeleerde handelingen / speelwijzen aan functiespeelgoed	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d

Gebied: spel Onderwerp: spelfasen Spelniveau: spelend construeren Lijst: 4	1 = nee 2 = veel hulp 3 = weinig hulp 4 = zelfstandig	1 = nee 2 = soms 3 = meestal 4 = ja	a = nee b = enigszins c = redelijk d = goed	Naam kind:..... Geboortedatum:.....
---	--	--	--	---

Door te experimenteren en te onderzoeken komt het kind tot resultaat..
 Eenvoudige “werkstukjes” worden door het kind gemaakt.

Invuldatum:

--	--	--	--	--	--

Kenmerkende spelactiviteiten bij spelend construeren

Maakt (op eigen manier) van grote blokken eenvoudige bouwwerkjes (bijv. bouwt een toren)	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d
Stapelt / bouwt met kleinere blokken	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d
Stapelt / bouwt met duplo / lego	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d
Zet grote schroeven / moeren in elkaar om onderdelen te verbinden	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d
Maakt met zand taarten, gebakjes en kastelen	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d
Maakt van klei / brooddeeg “werkstukjes”	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d
Knutselt met waardeloos materiaal eenvoudige “werkstukjes”	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d
Maakt “werkstukjes” van hout, spijkers, touw e.d.	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d

Gebied: spel Onderwerp: spelfasen Spelniveau: fantasie- / rollenspel Lijst: 5	1 = nee 2 = veel hulp 3 = weinig hulp 4 = zelfstandig	1 = nee 2 = soms 3 = meestal 4 = ja	a = nee b = enigszins c = redelijk d = goed	Naam kind:..... Geboortedatum:.....
--	--	--	--	---

Het kind is bezig met: zelf verzinnen, doen alsof-spel, nabootsing van de werkelijkheid.

Invuldatum:

--	--	--	--	--	--

Kenmerken van fantasie- / rollenspel

Kan een fantasie- / rollenspel spelen:						
- met 1 of 2 andere kinderen	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d
- met meer kinderen tegelijk	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d

Komt zelf op het idee, om een fantasie- / rollenspel te spelen	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Zoekt de nodige attributen voor een fantasie- / rollenspel bij elkaar	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

Imiteert tijdens fantasie- / rollenspel, wat een ander heeft voorgedaan	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d
Legt eigen fantasie in een rol	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d
Er is sprake van over-en-weer spel (rekening houden met ieders rol)	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d

Verwoordt spelhandelingen:	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
- voor zichzelf	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
- in "tweegesprek" met de ander(en) waar mee gespeeld wordt	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

Gebied: spel Onderwerp: spelfasen Spelniveau: succes- / gezelschapsspel Lijst: 6	1 = nee 2 = veel hulp 3 = weinig hulp 4 = zelfstandig	1 = nee 2 = soms 3 = meestal 4 = ja	a = nee b = enigszins c = redelijk d = goed	Naam kind:..... Geboortedatum:.....
---	--	--	--	--

Het kind richt zich op het samen plezier hebben en het zich houden aan de regels van het spel. Winnen of verliezen. Kleurenspelletjes, domino, lotto.

Invuldatum:

--	--	--	--	--	--

Interesse

Beleeft plezier aan het samenspelen met anderen bij gezelschapsspelletjes	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Neemt zelf initiatief tot dergelijke spelletjes	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

De spelregels

"Kent" de wijze waarop het spel gespeeld wordt (geeft uitleg aan andere kinderen over speelbord, dobbelsteen e.d.)	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d
Wacht op beurt	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d
Houdt zich aan spelregels, afspraken	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d
Kan tegen het verlies	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d

Gebied: spel Onderwerp: spelfasen Spelniveau: speluitvoering	1 = nee 2 = veel hulp 3 = weinig hulp 4 = zelfstandig	1 = nee 2 = soms 3 = meestal 4 = ja	a = nee b = enigszins c = redelijk d = goed	Naam kind:..... Geboortedatum:.....
---	--	--	--	---

Invuldatum:

--	--	--	--	--	--

Speelruimte bij buitenactiviteiten

Speelt graag:						
- buiten	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
- binnen	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

Speelt graag:						
- aan een tafel(tje)	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
- op de grond	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
- in een bepaalde speelhoek	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
- op een eigen plekje	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

Neemt de juiste ruimte in beslag voor het spel	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d
--	---------	---------	---------	---------	---------	---------

Blijft tijdens het spel op de daarvoor bestemde plaats (bijv. poppenhoek)	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
---	---------	---------	---------	---------	---------	---------

Aandacht voor het spel:

Blijft in het spel. (aandacht dwaalt niet af, spel niet voortdurend onderbroken)	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Komt uit zichzelf na onderbreking weer terug in spel waar het mee bezig was	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Blijft geruime tijd (langer dan 10 minuten) met iets spelen / in het spel	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

Gebied: spel Onderwerp: spelphasen Spelniveau: speluitvoering (vervolg)	1 = nee 2 = veel hulp 3 = weinig hulp 4 = zelfstandig	1 = nee 2 = soms 3 = meestal 4 = ja	a = nee b = enigszins c = redelijk d = goed	Naam kind:..... Geboortedatum:.....
--	--	--	--	---

Invuldatum:

--	--	--	--	--	--

Spelinhoud

Speelt graag:						
- een actief spel	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
- een rustig spel	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

Varieert in spelkeuzes (kiest niet steeds hetzelfde spel)	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d
Neemt initiatief tot eigen spelactiviteiten	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

Gebruikt een juiste hoeveelheid spelmateriaal, passend bij activiteit (geen dosering nodig)	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d
---	---------	---------	---------	---------	---------	---------

Geeft het spel vorm en inhoud:						
- zonder steun van de begeleider	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d
- zonder steun van andere kinderen	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d

Voegt elementen toe, door spelmaterialen met elkaar te combineren	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
---	---------	---------	---------	---------	---------	---------

Gebied: spel Onderwerp: spelfasen Spelniveau: speluitvoering (vervolg)	1 = nee 2 = veel hulp 3 = weinig hulp 4 = zelfstandig	1 = nee 2 = soms 3 = meestal 4 = ja	a = nee b = enigszins c = redelijk d = goed	Naam kind:..... Geboortedatum:.....
---	--	--	--	---

Invuldatum:

--	--	--	--	--	--

Speelt bij voorkeur:						
- alleen	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
- met 1 ander kind	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
- met meerdere kinderen	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
- met leeftijdsgenootjes	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
- met jongere kinderen	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
- met oudere kinderen	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

Heeft aandacht voor het spel van andere kinderen (kijkt ernaar, geniet ervan)	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Imiteert het samenspel van andere kinderen	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d

Samenspelen:						
- gaat in op uitnodiging van andere kinderen	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
- neemt zelf initiatief om samen te spelen	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
- kan samenspelen binnen hetzelfde spel	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d
- kan zelf conflicten oplossen binnen het samenspelen	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d
- reageert positief op het spel van anderen	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

Rol binnen het spel:						
- leidend	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
- positief stimulerend naar andere kinderen	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

Gebied: spel Onderwerp: spelphasen Spelniveau: speluitvoering (vervolg)	1 = nee 2 = veel hulp 3 = weinig hulp 4 = zelfstandig	1 = nee 2 = soms 3 = meestal 4 = ja	a = nee b = enigszins c = redelijk d = goed	Naam kind:..... Geboortedatum:.....
--	--	--	--	---

Invuldatum:

--	--	--	--	--	--

Afpakken van speelgoed:						
- verweert zich	a b c d	a b c d	b c d	a b c d	a b c d	a b c d
- pakt zelf bij anderen af	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

Delen van speelgoed:						
- staat speelgoed aan een ander kind af	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
- speelt samen met een ander kind met hetzelfde materiaal	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d
- deelt speelgoed samen met meerdere kinderen	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d	a b c d

Uiting van emoties in het spel

Legt gevoelens in het spel (troost de pop, spreekt pop bestraffend toe)	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Speelt ervaringen die meegemaakt zijn, uit in het spel	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Komt los in het spel	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Komt tot rust in het spel	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Geniet zichtbaar tijdens het spelen	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Houdt in zijn spel contact met de werkelijkheid ("verliest" zich niet, raakt niet ontremd)	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4