

Voorwoord

Voor u ligt mijn scriptie, welke ik heb geschreven in het kader van de afronding van mijn opleiding Culturele en Maatschappelijke Vorming.

Als titel heb ik gekozen voor “Recreatie in Hulpverleningsland”. Met deze scriptie wil ik de aandacht vestigen op de belangrijkheid van recreatie in de wereld van de hulpverlening. Ik wil naar voren brengen waarom ik recreatie zo belangrijk vind voor kinderen die op sociaal-, emotioneel en/of psychisch vlak problemen hebben. Want zeg nou zelf, het is toch belangrijk dat elk kind ongedwongen kan spelen zonder dat er een doel achter zit? Ik ga terug naar de basis van het spel, namelijk die van het spontaan spelen.

Gedurende de afgelopen drie maanden ben ik intensief met mijn scriptie bezig geweest. Ik heb dit met veel plezier gedaan en ben dan ook trots op het eindresultaat.

Ik bedank hierbij José Kouwenhoven als mijn scriptiebegeleidster die mij heeft ondersteund in het proces van het schrijven van deze scriptie. Daarnaast bedank ik ook Bertus Veldhuis van het centrum voor kinder- en jeugdpsychiatrie “De Jutters” die mij alles over deze instelling heeft verteld en laten zien.

De kinderen die op de foto's zijn te zien zijn tussen de 8 en de 12 jaar oud maar hebben niks te maken met de kinderpsychiatrie. Ik heb voor deze kinderen gekozen omdat ik geen kinderen van “De Jutters” wilde en kon gebruiken vanwege privacyredenen.

Ik wens iedereen veel leesplezier toe!
Denise Matla, juni 2004

Voorwoord	1
Inleiding	3
1. Recreatief leren	4
1.1 Recreatie	4
1.2 Recreatieve CMV-activiteiten	6
1.3 Drie belangrijke aspecten van recreatie	7
1.4 Leren door recreëren	12
1.5 Resumé	15
2. Kinderen	17
2.1 Kinderen van 8-12 jaar	17
2.2 Zelfbeeld	20
2.3 Resumé	23
3. De praktijk	24
3.1 Kinderpsychiatrie	24
3.2 De Jutters	24
3.3 In gesprek met De Jutters	26
3.4 Resumé	29
4. Rol als CMV'er	30
5. Conclusie	33
Nawoord	35
Literatuurlijst	36

Inleiding

Het bedenken van een onderwerp voor mijn scriptie was voor mij niet zo moeilijk. Ik wist namelijk al snel dat ik naar aanleiding van mijn derdejaars stage, het begeleiden van en leidinggeven aan kinderen met psychosociale en emotionele problemen op een kamp, een scriptie wilde schrijven over deze doelgroep. Daarbij wilde ik me verdiepen in de betekenis van recreatieve activiteiten voor kinderen met psychosociale en emotionele problemen.

Vanuit die gedachte ben ik gekomen op de doelgroep kinderen (8 – 12 jaar oud) die in een psychiatrische instelling wonen. Daarbij wil ik kijken hoe je door middel van recreatieve activiteiten deze kinderen kan helpen bij het ontwikkelen en versterken van hun positieve zelfbeeld.

Ik ben benieuwd naar de vrijetijdsbesteding en -beleving van kinderen met psychische problemen. In hoeverre worden er activiteiten voor deze kinderen georganiseerd zonder een hulpverlenend doel. Kunnen deze kinderen ook nog ongedwongen spelen en dingen doen die ze graag willen doen?

Ik ben daarbij tot de volgende vraagstelling gekomen:

“Hoe kunnen recreatieve CMV-activiteiten het zelfbeeld van kinderen (8-12 jr.) in een psychiatrische instelling op een positieve manier versterken”.

Om deze vraagstelling te kunnen beantwoorden ben ik tot de volgende deelvragen gekomen:

- *Wat zijn recreatieve CMV-activiteiten?*
- *Wat wordt er onder het zelfbeeld verstaan?*
- *Hoe gaan psychiatrische instellingen in de praktijk om met recreatieve activiteiten?*
- *Wat zou de rol van de CMV'er daarin kunnen zijn?*

Bij de aanpak van deze vraagstelling ben ik als eerste literatuur gaan zoeken over recreatieve CMV-activiteiten en over psychische aandoeningen bij kinderen en kinderen die in een psychiatrische instelling zitten.

Voor mijn eigen beeldvorming ben ik bij het centrum voor kinder- en jeugdpsychiatrie “De Jutters” gaan kijken hoe het daar allemaal werkt en om een indruk op doen.

In de eerste twee hoofdstukken zal ik de theoretische verdieping met betrekking tot het onderwerp naar voren laten komen. Het derde hoofdstuk zal gaan over mijn praktijkbevindingen en in het navolgende hoofdstuk kom ik op de rol van de CMV'er met betrekking tot dit onderwerp. Ik sluit af met een conclusie die mijn vraagstelling zal beantwoorden.

Hoofdstuk 1 Recreatief leren

In dit eerste hoofdstuk begin ik met een theoretische verdieping in recreatie en recreatieve CMV- activiteiten. Hierna ga ik in op 3 belangrijke aspecten bij recreatie en benader ik het leren door recreëren aan de hand van ervaringsleren en model leren. In de laatste paragraaf geef ik nog een resumé van het hoofdstuk.

Ik heb dit hoofdstuk recreatief leren genoemd omdat ik hierin duidelijk wil maken dat recreatie en dus recreatieve activiteiten een heel goed middel is om kinderen bepaalde vaardigheden te leren. Het is een manier van leren die tegenwoordig steeds vaker voorkomt. Hierbij gaat het vooral om de situatie waarin het leren zich afspeelt. Steeds meer mensen komen erachter dat een recreatieve leeromgeving het leren in positieve zin bevordert.

1.1 Wat is Recreatie

Wat recreatie nou eigenlijk is ga ik in deze paragraaf zo duidelijk mogelijk proberen weer te geven. Ik gebruik hierbij vooral de literatuur van Spierts, Van der Poel en De Waal en combineer dit met mijn eigen kijk op recreatie.

Recreatie komt van het woord *Recreatio* dat letterlijk herscheppen betekent. Door de jaren heen zijn er verschillende definities gegeven waar het bij recreatie om gaat. Het begon al in de 16^e eeuw bij feest, plezier en genoegten waarna in de 18^e en 19^e eeuw het om herstel na gedane arbeid ging en in de 20^e eeuw de nadruk op ontspanning is komen te liggen (De Waal, 2001).

Zoals De Waal beschrijft ligt de nadruk in deze tijd vooral op de ontspanning, iets wat Spierts in zijn beschrijving ook steeds terug laat komen in combinatie met vermaak en plezier.

Recreatie is volgens Spierts het handelen van mensen dat primair gericht is op het realiseren van ontspanning en vermaak. Door te recreëren bevredigen mensen een aantal elementaire behoeften. Elementaire behoeften kunnen bijvoorbeeld zijn de behoefte om te ontspannen door lichamelijk en geestelijk uit te rusten/bij te komen, de behoefte om zich ongedwongen, vrijwillig naar eigen behoefte, keuze en regels in te spannen, de behoefte aan gezelligheid, samenzijn met andere mensen en de behoefte aan genot of plezier. Recreatieve activiteiten kunnen ook bijdragen aan de bevrediging van gecompliceerdere behoeften zoals zelfrealisering of iets presteren, vrijheid en identiteitsvorming en een verlangen naar het onbekende avontuur. Door deel te nemen aan activiteiten ontwikkelen mensen zich, vormen ze hun eigen identiteit, smaak, stijl en voorkeur en blijven ze er ook door in contact komen met andere mensen (Spierts, 1994).

Het inspelen op de behoeften die Spierts hierboven noemt kan onder andere door inspanning gebeuren. Het gaat er hierbij om dat mensen zich naar eigen keuze inspannen. Men wil de behoeften bevredigen naar gezelligheid, genot, plezier, avontuur, en het verlangen naar het onbekende. Mensen zoeken in recreatie dan ook naar een evenwicht tussen verschillende verplichtingen, behoeften en verlangens: werk, ontspanning en plezier, vrijheid en verplichting, vertrouwde dingen en onbekendheid, nieuwe dingen en herhaling.

Mensen houden zich om verschillende redenen bezig met recreatie, iets dat afhangt van de interesses en behoeften van de individuele personen. Dit is ook de reden waarom er geen allesomvattende lijst te maken is waarom mensen recreëren. Geconcludeerd kan worden dat de mensen andere behoeften hebben dan die van hun dagelijkse leven.

Recreatie is gericht op ontspanning en uitrusten. Er bestaat een grote groep recreatievormen waarbij mobiliteit en recreatie samenvallen. De ontspanning wordt gevonden in de specifieke vorm van mobiliteit zelf, zoals wandelen, fietsen, zeilen, schaatsen, skaten. De belangstelling voor deze vormen van ontspanning neemt nog steeds toe. Er komen steeds meer recreatieterreinen op dat gebied en veel bedrijven/instellingen gaan zulke activiteiten ook aanbieden naast hun eigen aanbod. Het enige dat deze vorm van recreatie kan verstoren is het gebrek aan ruimte dat door de verstedelijking steeds vaker voorkomt (Van der Poel, 1999).

Net als De Waal en Spierts heeft ook Van der Poel het over ontspanning en dan vooral in combinatie met uitrusten en mobiliteit.

Recreatie wordt meestal beoefend vanuit een intrinsieke motivatie, dat wil zeggen dat mensen meedoen vanuit de eigen vrije wil en omdat ze er zelf zin in hebben. Tegenover de intrinsieke motivatie staat de extrinsieke motivatie, je doet dan mee omdat dat van bovenaf gezegd of besloten is. Soms hebben mensen in eerste instantie de extrinsieke motivatie nodig om over een drempel te gaan en dan kan het omslaan in een intrinsieke motivatie. Iets dat andersom veel minder vaak voorkomt.

Gekeken naar bovenstaande literatuur en mijn eigen ervaringen met recreatieve activiteiten zijn er een aantal overeenkomsten te vinden. Een opmerkelijke overeenkomst is dat recreatie gericht is op ontspanning, vermaak en plezier. Dit zijn de drie ingrediënten die naar mijn mening minimaal aanwezig moeten zijn bij recreatieve activiteiten. Ontspanning is dat wat mensen zoeken na hun werk en drukke bezigheden. Vermaak en Plezier is dat wat mensen willen meemaken, willen voelen en waar ze gelukkig van willen worden. Met deze drie ingrediënten willen mensen vanuit een intrinsieke motivatie deelnemen aan recreatie.

Deze deelname aan recreatie gebeurt in de vrije tijd van mensen. Maar wat is vrije tijd? Hierover worden in het boek "Tijd voor Vrijheid" van Van der Poel (1999) heel wat verschillende benaderingen gegeven. In al deze benaderingen komt in ieder geval terug dat vrije tijd vaak wordt gezien als tijd die niet gebruikt wordt voor het verrichten van arbeid of andere dagelijkse bezigheden. Mensen willen in hun vrije tijd de alledaagse werkelijkheid doorbreken, iets dat ze onder andere doen door middel van spel en door het opzoeken en bereiken van de kick- en flowervaringen. Mensen hebben in de vrije tijd en in de recreatie andere behoeften dan in het dagelijks leven. Het vrijetijdsgedrag kan omschreven worden als menselijke handelingen waaraan een keuzemoment ten grondslag ligt en die worden gekenmerkt door een ervaring van zelfbepaling (Van der Poel, 1999).

1.2 Wat zijn recreatieve CMV-activiteiten?

Culturele Maatschappelijke Vormings activiteiten zijn allemaal activiteiten die plaats vinden in de vrije tijd van mensen en waar deze mensen over het algemeen vrijwillig en vanuit een intrinsieke motivatie aan deelnemen. Deze CMV- activiteiten zijn er in veel verschillende soorten en maten. Allereerst is er de verdeling naar de verschillende domeinen:

- Samenlevingsopbouw
- Educatie
- Kunst&cultuur
- Recreatie

Daarnaast zijn er ook binnen deze domeinen veel verschillende activiteiten te plaatsen. Veel activiteiten zijn echter gericht op de leefbaarheid en het op een plezierige en betekenisvolle wijze besteden van de vrije tijd.

De Waal beschrijft in zijn boek Uitdagend Leren dat bij al deze verschillende activiteiten de kenmerken ontmoeting, ontwikkeling en ontspanning steeds terug komen. Ook Hortulanus (2003) spreekt over ontmoeting, ontspanning en ontplooiing. Ontmoeting betekent het in contact komen met mensen met dezelfde interesses en behoeften, waardoor het gesprek kan ontstaan en mensen sociale banden kunnen leggen. Dat is een belangrijke doelstelling bij elke CMV-activiteit. Het is zo belangrijk omdat veel mensen in een isolement zitten/geraken of heel individualistisch leven. Ook ontwikkeling komt vaak terug in CMV-activiteiten, in elke activiteit zitten bepaalde vaardigheden, houdingen, inzicht en/of kennis waardoor mensen – bewust of onbewust - werken aan hun ontwikkeling en deelname aan de samenleving. Dat is belangrijk omdat op die manier de vrije tijd op een zinvolle manier wordt besteed. Ontspanning is een element dat deelnemers graag ervaren in hun vrije tijd. Het kan zinvol worden besteed zolang de deelnemers enige ontspanning ervaren en enigszins fris en uitgerust weer aan de verplichtingen van de dag kunnen beginnen.

Er zijn verschillende soorten recreatieve CMV-activiteiten, deze zijn onder te verdelen in een aantal groepen:

- Openluchtrecreatie is het wandelen, fietsen, vissen en dergelijke. Relatief goedkope vormen van vrijetijdsbesteding.
- Recreatiesport, alle sporten waarbij het hoofddoel het spel, het vermaak en het plezier is. Het winnen staat niet op de eerste plaats.
- Recreatief spel, hieronder vallen de activiteiten waar een vorm van spel, met al zijn voorwaarden, in terug te vinden is zoals speurtochten en instuiven.
- Creatieve recreatie, hieronder vallen de activiteiten waarbij dingen gemaakt worden en muziek en kunsten worden vertoond zoals knutselmiddagen en optredens.

Recreatieve activiteiten staan vaak in verbinding met activiteiten op het terrein van participatie, educatie, cultuur of de kunsten. Ze bieden de mogelijkheid het alledaagse te ontstijgen en je te onttrekken aan de beperkingen die het dagelijks bestaan oplegt. Het spontane spel biedt net als het georganiseerde spel vele mogelijkheden tot ontwikkeling. Dit geeft een aantal overeenkomsten met de flow-ervaring die in de volgende paragraaf besproken wordt. De flow- en de kickervaring zijn bij het spelen van kinderen vaak – zij het onbewust - veelvuldig aanwezig.

1.3 Drie belangrijke aspecten van recreatie

Naast de drie eerder genoemde ingrediënten namelijk ontspanning, vermaak en plezier, die aanwezig dienen te zijn bij recreatieve activiteiten, zijn er drie belangrijke aspecten bij recreatie aanwezig die deze activiteiten elk op hun eigen manier een extra waarde kunnen geven. Als eerste is er het spel, dat in de meeste recreatieve activiteiten in een bepaalde vorm is terug te vinden. Het kan gezien worden als een grondzetter van recreatieve activiteiten, vooral gekeken naar het ontstaan van spontaan spel. Dit werk ik verder uit in deze paragraaf. Daarnaast zijn twee belangrijke aspecten de flow- en de kickervaring. Allebei zijn dit positieve ervaringen die vaak bij recreatieve activiteiten tot uiting komen. Deze ervaringen kunnen door recreatieve activiteiten ook gestimuleerd worden.

Spel

Er worden vele definities van spel gegeven, Huizinga (1938) heeft de meest complete definitie gegeven met alle kenmerken van spel erin verwerkt. Hij zegt:

“Spel is een vrijwillige handeling of bezigheid, die binnen zekere vastgestelde grenzen van tijd en plaats wordt verricht naar vrijwillig aanvaarde doch volstrekt bindende regel, met haar doel in zichzelf, begeleid door een gevoel van spanning en vreugde, en door een besef van “anders zijn” dan het “gewone leven” (Huizinga, 1938).

Naar mijn mening een hele goede en volledige definitie. Zeker gezien het feit dat er op vrijwillige basis aan meegedaan dient te worden. Op dat moment kan iemand vanuit een intrinsieke motivatie “spelen” en even uit de gewone dagelijkse leefwereld stappen. Het uit deze wereld stappen is ook kenmerkend voor de vrije tijd van de mens. Het is aan de mens zelf hoe deze verder ingericht wordt. Echter Huizinga was ook een beetje bang dat in de toekomst, de twintigste eeuw, het spelelement helemaal zou gaan verdwijnen. Hoewel veel activiteiten op spel lijken of een spelvorm bevatten blijkt toch de eigenlijke stemming van het spel, het niet-instrumentele en met het doel in zichzelf, steeds meer verloren te gaan. Er is steeds meer sprake van “vals spel”. Hiermee wordt bedoeld dat de spelvorm wordt misbruikt om een maatschappelijk of politiek voornemen te verbergen (Van der Poel, 1999).

Afgezien van dit toekomstbeeld zijn er een heleboel verschillende soorten spel van elkaar te onderscheiden. Zo is er receptief spel (het actief opdoen van zintuiglijke indrukken), sensopatisch spel (aangedaan zijn door middel van zintuiglijke indrukken), oefenspel (handelingen verrichten vanwege het plezier in dit handelen zelf), symbolisch spel (wordt een doen-alsof-werkelijkheid gecreëerd), constructiespel (vaardigheid om iets doelmatig en planmatig te benaderen, tijd voor bouwen, tekenen en knutselen) en regelspel (spel met als centraal element de regel). In al deze soorten van spel komt spel als spontaan gedrag terug. (Rosmalen, 1999).

Spontaan spel wordt gekenmerkt door de volgende punten. Spel is spontaan gedrag, het is vrij van extern opgelegde regels en verwachtingen. Het komt voort uit de eigen vrije wil en komt tegemoet aan de eigen behoefte van dat moment. De persoon is intrinsiek gemotiveerd, de beweegreden komt hierbij voort uit de persoon zelf. Daarnaast is spel een autotelische activiteit, dat wil zeggen dat het doel in zichzelf zit, er is geen einddoel aanwezig. De speler heeft het gevoel dat het zelf bepaalt wat er gebeurt, de zogenoemde interne locus of control. De speler schept een eigen andere

werkelijkheid, met andere regels en wetten dan buiten het spelkader en relatief losstaand van de alledaagse echte werkelijkheid. Bij spel is er sprake van spontane concentratie, met grote aandacht betrokken zijn bij de activiteit. Spontaan spel gaat gepaard met een positief gevoel (Rosmalen, 1999).

Huizinga en Rosmalen hebben het hierboven beide over spel als autotelische ervaring, dus met het doel in zichzelf. Er hoeft geen doel bereikt te worden, het is er al. Toch zitten er aan spel meestal onbedoelde en bedoelde effecten vast. Dat zijn de spelexterne effecten, bijvoorbeeld bij spel als sport. Het doel zit in zichzelf, maar er spelen externe effecten mee. Een positief extern effect kan zijn dat het goed voor de gezondheid is en een negatief extern effect dat er een kans op het opdoen van blessures is.

Naast bovengenoemde kenmerken dient er aan een aantal voorwaarden te zijn voldaan voor het kunnen ontstaan van spontaan spel. Deze voorwaarden liggen vooral in de omgeving van het kind. Zo dienen de ouders spel te stimuleren en zich in te kunnen leven in de spelwereld van het kind. Er dient een bepaalde basisveiligheid aanwezig te zijn. Het kind moet zich veilig voelen in een vertrouwde omgeving wil het spontaan gaan spelen. Naast de ouders bevat de woon- en leefomgeving een aantal voorwaarden. Kinderen moeten buiten kunnen spelen in een afgeschermd omgeving waar, als het kind het wil, toezicht van ouders mogelijk is en er moeten uitdagingen kunnen worden gecreëerd. Ze moeten dingen kunnen ontdekken, verkennen. Als laatste is het belangrijk dat de kinderen de mogelijkheid hebben zich zelfstandig te bewegen in een voor hun veilige omgeving. Als aan deze voorwaarden wordt voldaan is er een perfecte situatie gecreëerd voor het ontstaan van spontaan spel. En kunnen de kinderen ongedwongen spelen.

Het feit dat kinderen spelen is een natuurlijk proces dat constant gestimuleerd dient te worden, maar waarom spelen kinderen eigenlijk? Kinderen spelen in eerste instantie omdat ze het leuk vinden, het is echter lastig uit te leggen wat het nou zo leuk maakt. Kinderen spelen vanuit hun intrinsieke motivatie en zonder een bepaald doel voor ogen. Ze hoeven er niet speciaal iets mee te bereiken, het bezig zijn met iets leuks is belangrijker dan het doel. Kinderen bedenken ook niet van tevoren om te gaan spelen. Het is een natuurlijke beweging en het spel ontstaat vanzelf. Het leuke bij het spelen van een kind is dat ze de baas zijn in hun eigen gespeelde wereld, ze kunnen doen wat ze zelf willen en niks is daarbij onmogelijk (Houdt, Klein, 2001).

Binnen diverse ontwikkelingsgebieden heeft het echter een zeer duidelijke functie; om te beginnen is spelen goed voor de lichamelijke ontwikkeling. Kinderen oefenen hun motorische vaardigheden en kunnen hoe ouder ze worden hoe beter ze hun spieren beheersen. Daarnaast is het goed voor de verstandelijke ontwikkeling. Ze doen door spel ervaringen op en al ervarend leren ze denken waarbij ook de taal een grote rol speelt. Ook voor de sociale ontwikkeling is het goed, door met andere kinderen te spelen leren kinderen elkaar begrijpen, leren ze regels stellen en leren ze om te gaan met de wereld om hen heen. Als laatste is het goed voor de emotionele ontwikkeling. Door met andere kinderen om te gaan, leren kinderen hoe ze zich moeten gedragen en welke gevoelens daarbij horen. Spel is een middel voor kinderen om hen te leren hun houding te bepalen in de vele soorten van emoties. Door na te spelen wat er meegemaakt is leren kinderen gevoelens te verwerken (Houdt, Klein, 2001).

Spel als therapie

In de hulpverlening wordt er veel gewerkt met spel als middel bij de diagnostiek en bij de begeleiding van kinderen met ontwikkelingsbelemmeringen. Ze kunnen er dan door middel van observatie achter komen welke gedragingen bij specifieke situaties wordt vertoond. Daaruit kan dan opgemaakt worden wat het kind bezighoudt, hoe het zichzelf ziet en hoe het anderen ziet. Daarnaast is spel een waardevolle informatiebron over voorvallen die in het leven van een kind hebben plaatsgevonden en die het kind nog steeds bezig houden. Binnen de speltherapie zijn verschillende vormen te onderscheiden te weten: speltraining, spelstimulering, spelbegeleiding en speltherapie. Elk heeft zijn eigen aanpak, speltherapie komt binnen de kinderpsychiatrie het meeste voor. (De Groot, 2001).

Bij speltherapie is spel het middel en niet het doel zoals bovenaan beschreven. Wanneer het spel als middel gebruikt wordt is er duidelijk een ander doel aanwezig. In de kinderpsychiatrie is het doel vaak het wijzer worden uit bepaalde gedragingen van kinderen, waarbij het spelen vaak nog enigszins beïnvloed kan worden. Wanneer het spel echter doel op zich is vallen er eveneens veel gedragingen te observeren waarmee inzicht verkregen wordt in het kind. Op deze manier is het spelen echter niet te beïnvloeden, je staat totaal buiten het spel van het kind, maar de verkregen informatie zal heel dicht bij elkaar liggen.

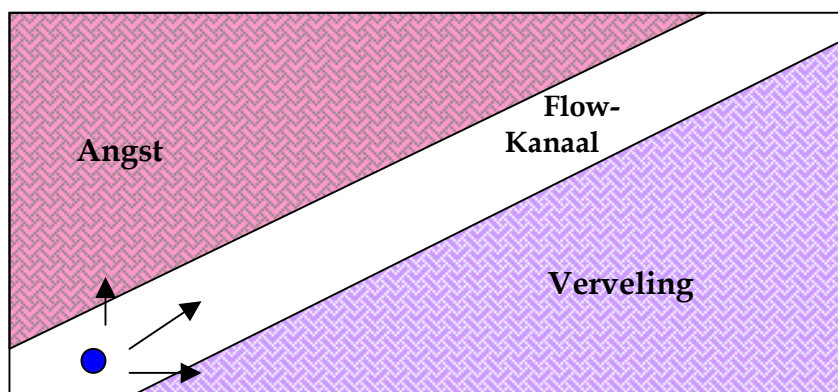
De Flow-ervaring

Vincent de Waal noemt in zijn boek *Uitdagend leren* (2001), verwijzend naar Csikzentmihalyi, de flow-ervaring een optimale ervaring. Een flow verwijst naar het beleven van optimale ervaringen waarop mensen diep geconcentreerd zijn en intens genieten. De handeling lijkt vanzelf te gaan en men verliest het zelfbewustzijn en wordt één met de omgeving. Alle onprettige momenten van het leven worden vergeten en er is geen besef meer van ruimte en tijd. Belangrijk hierbij is dat het autotelische ervaringen zijn, activiteiten die gedaan worden zonder bijbedoelingen of vanwege externe motieven.

Net als De Waal verwijzen de meeste auteurs naar Csikzentmihalyi (1999). Hij heeft grootschalig onderzoek gedaan naar de flow-ervaringen over de hele wereld en geconcludeerd dat het genot overal op dezelfde manier ervaren wordt. De naam flow bedacht hij naar aanleiding van dit onderzoek omdat de meeste mensen het beschreven alsof ze zweefden of vleugels hadden.

Bij een flow gaat het om activiteiten waarin men een helder doel voor ogen heeft, er sprake is van evenwicht tussen uitdaging en activiteit, er geen angst is om te falen, voortdurend sprake is van feedback, het tijdsbesef gedeeltelijk wordt losgelaten en de activiteit op zichzelf het doel is (Csikzentmihalyi, 1999).

De onderstaande figuur illustreert de momenten van de flow-ervaring. Het blauwe stipje staat in het flowkanaal en bevindt zich dus in een flow. Zoals te zien is is de kans eruit te geraken redelijk groot. Wil je in je flow blijven, dan zullen er geen aspecten van angst en verveling op moeten gaan treden. Beide aspecten zijn geen positieve ervaringen en zodra deze optreden zal daar iets aan gedaan moeten worden. Als je te hoge eisen aan jezelf stelt in een bepaalde activiteit zal er angst optreden. Je moet dan terug naar het niveau dat je aankan om weer in die flow terecht te komen. Als het niveau echter te laag is zal je in de verveling raken en dan moet je uitdagingen voor jezelf creëren om terug in de flow te komen.



De flow-ervaring is een typische ervaring die veel voorkomt in de vrije tijd van mensen. Op het werk zijn die ervaringen ook terug te vinden, maar vooral in de vrije tijd zoeken mensen grenzen op om te behalen en leggen die grenzen voor zichzelf en elkaar steeds hoger.

Mensen willen flowervaringen ervaren omdat ze onbewust weten dat door de flow-ervaringen de kwaliteit van het leven wordt verbeterd omdat elke keer na een flowervaring het zelf een stukje complexer is geworden.

Een flow werkt bij mensen grensverleggend omdat ze vaak tot het uiterste gaan en het werkt bij mensen ontspannend omdat de aandacht volledig op één iets is geconcentreerd waarmee afstand wordt genomen van het dagelijks leven. Waar mensen ook grenzen voor verleggen en vaak tot het uiterste voor gaan zijn de kickervaringen. Deze worden onder het volgende kopje beschreven.

De Kickervaring

De kickervaring verwijst naar een moment wanneer men een aangename shock ervaart. Als definitie van een kickervaring kan de volgende gegeven worden:

“Een kickervaring is een aangename emotie die voortkomt uit een prikkel, een stimulans, een shock of uit een extreme uitspatting”.

Tegenwoordig lijkt het wel of de mensen verslaaft zijn geworden aan kickervaringen. Het is een algemeen menselijk verschijnsel dat men op zoek gaat naar spannende ervaringen, avontuur en afwisseling. Het is ook een verschijnsel dat overal ter wereld op eigen schaal voorkomt. In de westerse cultuur zijn het vooral veel jonge mensen die belust zijn op extreme en sensationele uitspattingen die elkaar steeds vaker en sneller opvolgen. Maar het feit dat de grenzen hier in een sneltreinvaart worden verlegd en zelfs zelfmoord onder een kickervaring valt, is zeker zorgelijk te noemen.

Gelukkig gaat niet iedereen zo ver en zijn er genoeg soorten kicks die minder schadelijk zijn, het is maar net waar jij je grenzen legt en waar jij een aangename emotie beleeft. Zo is er onder andere de kick van de snelheid en fascinatie voor machines. Er komen steeds meer pretparken met steeds hogere, ingewikkeldere en snellere achtbanen. Een andere kickervaring kan gevonden worden in de schoonheid van de roes, een toestand van buiten zichzelf zijn door invloeden van buitenaf zoals drugs en alcohol. Vooral jonge mensen zoeken hier de kickervaringen in op, net als in de kicksporten, afstotelijkheid als kick zoals horrorfilms, schoonheid als kick en seksuele gemeenschap als kick. Vaak blijft dit bij eenmalige, of enkele kicks, maar men kan er ook verslaaft aan raken, zoals vaak met verdovende middelen gebeurt. Er is dan nauwelijks meer sprake van een kickervaring.

Net als bij de flowervaring is de kickervaring een ervaring die ergens tussen de verveling, te weinig prikkels, en de angst, teveel prikkels, in ligt en die zo aantrekkelijk is dat mensen hem bewust opzoeken.

1.4 Leren door recreëren

De huidige maatschappij wordt zich er steeds meer van bewust dat er binnen de vrije tijd veel geleerd kan worden. Zeker bij kinderen valt er op het sociale gebied veel te leren. Dat leren kan op een aantal verschillende manieren. Ik ga in deze paragraaf in op het leren door recreëren waarin ik de nadruk leg op ervarend leren en model leren.

Leren door recreëren vindt vooral plaats in de vrije tijd van mensen, omdat mensen in hun vrije tijd regelmatig recreëren. Door het hoger levenstempo van de maatschappij lijken mensen structureel meer tijd nodig te hebben voor herstel, anderen weten zich geen raad met al deze vrije tijd. Voor beide groepen dient een aanbod te zijn van vermaak, maar ook van vorming. Ik zie vorming en vermaak onlosmakelijk aan elkaar verbonden. Daarbij staat bij recreatie wel het vermaak voorop, maar altijd met een vorm van vorming in zich. Ook al is het vermaak het doel op zich, dan nog zijn er externe elementen aanwezig die gericht zijn op vorming en die op de achtergrond blijven meespelen.

Situaties waarin mensen recreëren zijn uitermate geschikt als leeromgeving. In deze situaties zijn de mensen meestal vanuit een intrinsieke motivatie, dus uit eigen vrije wil, aanwezig. Meestal zijn ze gekomen met als doel het ontspannen, plezier maken en om het vermaak. Door deze intrinsieke motivatie is de motivatie om naast het vermaak en plezier ook nog wat te leren veel sterker aanwezig dan wanneer er sprake is van extrinsieke en dus opgelegde motivatie. Ook is de ontspannen sfeer die tijdens het recreëren meestal aanwezig is een belangrijke voorwaarde tot leren. Mensen staan er dan meer open voor en voelen zich er lekker bij.

Deze situaties vinden wederom plaats in de vrije tijd en daar kan dan geleerd worden over, in en door de vrije tijd. Als er gesproken wordt over het leren van vrije tijd, gaat het over het voorbereiden van kinderen hoe ze hun tijd en vooral hun vrije tijd kunnen besteden. Hebben ze het echter over het leren in de vrije tijd, dan is het gericht op de activiteiten die plaatsvinden in de vrije tijd en waar bewust of onbewust sociale vaardigheden, houdingsaspecten, verantwoordelijkheid, sportiviteit en dergelijke worden geleerd. Er wordt geleerd door de vrije tijd op het moment dat het ingezet wordt om te motiveren. Door het leren te verbinden aan vrije tijd en eigen keuzes die daarin gemaakt worden, stimuleert en motiveert dat de kinderen op een positieve manier (De Waal, 2001).

Ervarend leren/Ervaringsleren

Erkamp (1986) geeft als algemene definitie van ervaringsleren: "Ervaringsleren is het verwerven van kennis, attituden en vaardigheden over jezelf en over je omgeving door eigen waarneming en deelname in concrete situaties en door systematisch nadenken daarover, al dan niet onder begeleiding".

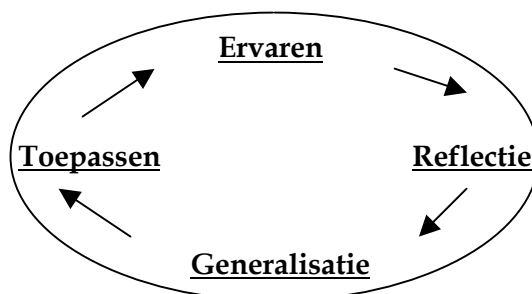
Hierbij gaat het zowel om het leren op basis van vroegere ervaringen als om het leren door middel van actuele ervaringen.

Onder ervaren verstaat Erkamp het zelf doen, meemaken en doormaken. De rechtstreekse zintuiglijke waarnemingen spelen daarbij een belangrijke rol. Ervaringen zijn de resultaten welke na het proces van ervaren in de herinnering achterblijven. Er zitten twee aspecten vast aan ervaringen, namelijk wat het concrete resultaat van de ervaring is en hoe de persoon de ervaring beleeft.

Ervaren is een proces waarin je zelf altijd zowel passief als actief betrokken bent. De wijze waarop je de werkelijkheid ervaart en betekenis geeft is sterk gekleurd door je eigen ervaringen en opvattingen. Jouw beeld van de werkelijkheid is altijd een interpretatie. Los van die interpretatie is iedere ervaring opgebouwd uit een kenniselement, een belevingselement en een motorisch element. Het kenniselement bestaat uit de voorstelling of uit de beelden die je over een situatie hebt. Het belevingselement wordt gevormd door de gevoelens en emoties welke door de voorstelling van de situatie worden opgeroepen. Het motorisch element verwijst naar de uitwendig waarneembare handelingen in het omgaan met objecten en middelen. Deze drie elementen zijn altijd in elke ervaring aanwezig, de ene keer overheerst de één en de andere keer overheerst de ander. Naast deze elementen zijn ervaringen in te delen naar individuele ervaringen, groepsgebonden ervaringen en collectieve ervaringen. Individuele ervaringen zijn typerende ervaringen voor een individueel persoon, die niet rechtstreeks samenhangen met de ervaringen van anderen. Groepsgebonden ervaringen hangen samen met gebeurtenissen die zich voordoen in de interacties tussen leden van een duidelijk te identificeren, en van andere sociale banden af te grenzen, groep. Collectieve ervaringen zijn ervaringen die door veel mensen in een of ander opzicht worden gedeeld en welke direct afhankelijk zijn van al dan niet belemmerende factoren in de maatschappij (Erkamp, 1986).

Kurt Hahn wordt gezien als de oprichter van het ervaringsleren. Hij ziet een aantal tekortkomingen bij de jeugd zoals tekort aan maatschappelijke participatie, tekort aan zorgzaamheid, gebrek aan initiatief en spontaniteit en afname van fysieke activiteit. Leren is volgens hem het middel om deze tekortkomingen weg te werken. En dan met name het leren door te ervaren, het verleggen van de eigen grenzen. Hij noemt als één van de vier elementen van zijn ervaringstherapie, fysieke training door middel van sport en spel. Deze staat naast de andere drie elementen, expeditie, project en dienstverlening. Het element fysieke training door middel van sport en spel sluit het beste aan bij het ervarend leren door recreëren (Riekes, 1994).

Leren door ervaring; gekeken naar de stadia van Kolb (1984) en Erkamp (1986) zijn er in een leerproces een aantal stadia te onderscheiden. De eerste is het ervaren, de tweede het onder woorden brengen, benoemen, doorleven en doordenken, de derde opdoen van nieuwe inzichten, houdingen- en waarde-aspecten en deze verbinden met reeds aanwezige inzichten en waarden, en de vierde is conclusies trekken voor het nieuwe handelen. In deze stadia is een cyclische cirkel te vinden, deze cirkel is constant in beweging en zorgt telkens voor een goede verwerking en leermomenten van de ervaring.



Voorwaarden voor ervarend leren zijn dat het in een specifieke situatie moet zijn, de kinderen moeten uit hun dagelijks leven gehaald worden en in een situatie gebracht die daar niet gelijk aan is. Het dienen authentieke ervaringen te zijn, dus ervaringen die fysiek voelbaar zijn en zowel emotioneel als mentaal doorwerken.

Door de specifieke situatie en de concrete ervaringen kunnen de kinderen op cognitief, sociaal, emotioneel en communicatief gebied vaardigheden op doen. Dit is dus geen leren vanuit abstracte theorieën, maar puur vanuit de ervaring die de kinderen opdoen.

Ervarend leren wordt vaak gebruikt als methode om uitdagingen aan kinderen aan te bieden, kinderen actief te laten zijn, keuzes te leren maken, vaardigheden te vergroten, gedrag te veranderen en een zinvolle en acceptabele levensinvulling te vinden. Zo is deze methode ook veel te vinden in met name instellingen die werken met jongeren die het “slechte pad” op zijn gegaan.

Model leren

Het volgende wat ik schrijf over model leren heb ik geschreven naar aanleiding van een internetartikel en naar aanleiding van het boek “Ontwikkeling van het kind” van Verhulst.

Model leren, ook wel observationeel leren of imitatie leren genoemd, verwijst naar het nadoen, het imiteren van andere mensen op allerlei gebieden, lichamelijk en geestelijk. Mensen worden heel makkelijk beïnvloed door het bekijken van andere mensen. Door te kijken leert men wat ze moeten doen, wat ze niet moeten doen, wanneer ze het moeten doen en wat te verwachten is als ze het doen.

Bandura (1977) gaat ervan uit dat een persoon gemotiveerd wordt door het observeren van het gedrag en de gevolgen van dat gedrag bij een model. Door het zien van de zowel positieve als negatieve gevolgen van dat modelgedrag kan een persoon gemotiveerd worden om hetzelfde gedrag te gaan vertonen. Dit noemt hij 'modeling'. Er zijn drie aspecten die van invloed kunnen zijn op modeling: Allereerst de overeenkomst in eigenschappen tussen model en observant, als tweede het zien van zowel positieve als negatieve gevolgen en als laatste het vertonen van hetzelfde gedrag door meerdere personen. Hij gaat er hierbij vanuit dat mensen leren door het zien van toekomstige gevolgen. Deze gevolgen hebben een aantal functies, het verstrekken van informatie (wat levert het op), het motiveren (aanzetten tot hetzelfde gedrag) en de respons verhogen (zorgen dat het gedrag ook werkelijk wordt vertoond).

Bandura beschreef de volgende vier componenten van het observationeel leren:

1. Aandachtsprocessen, bepalen datgene wat geobserveerd wordt.
2. Geheugenprocessen, bepalen datgene wat onthouden wordt van het geobserveerde.
3. Motorische reproductie processen, zetten de mentale beelden om in bepaald gedrag.
4. Motivationale processen, bepalen uiteindelijk welk gedrag uitgevoerd zal worden.

Model leren is goed te gebruiken om het gedrag van kinderen te beïnvloeden of te veranderen. Het krijgen van een beloning stimuleert de kinderen vaker zulk gedrag te vertonen.

1.5 Resumé

Zoals in bovenstaande teksten te lezen is komt het erop neer dat het bij recreatie draait om ontspanning, vermaak en plezier. Door te recreëren bevredigen mensen bepaalde behoeften. Ze zijn echter ook bezig met ontmoeting en ontwikkeling. De ontmoetingsfunctie is hierbij zeker belangrijk, het maakt drempels tot sociale integratie lager en het leggen van contacten makkelijker, het haalt mensen uit hun sociaal isolement.

Recreatieve activiteiten dragen bij aan de ontwikkeling van de mens en helpen bij het vormen van hun eigen identiteit. De activiteiten vinden plaats in de vrije tijd en mensen doen er op vrijwillige basis en vanuit een intrinsieke motivatie aan mee. Belangrijk bij recreatieve activiteiten is dat mensen er hun eigen keuzes in kwijt kunnen en mede daardoor momenten van geluk kunnen ervaren. Er zijn verschillende soorten recreatieve activiteiten zoals openluchtrecreatie, recreatiesport, recreatief spel en creatieve recreatie.

Drie belangrijke aspecten van recreatie zijn spel, flow- en kickervaring. Een overeenkomst tussen deze aspecten is dat ze alledrie de persoon in een bepaalde gemoedstoestand brengen die als zeer prettig ervaren wordt. Een andere overeenkomst is dat het alledrie grensverleggend is.

De definitie die Huizinga (1938) aan spel geeft is een complete omschrijving van de kenmerken van spel. De intrinsieke motivatie is ook hierbij van belang en uit zich vooral in het spontaan spel. Spel heeft voor kinderen een hele belangrijke functie. Via spel leren kinderen meer voor hun leven dan het ooit op school zal doen. Zo leren ze door middel van spel veel op lichamelijk, verstandelijk, sociaal en emotioneel gebied. Er zijn veel verschillende soorten spel waarvan spontaan spel in ieder spelsoort terug komt omdat het spontaan gedrag is.

De flowervaring is zoals Csikzenthmihalyi (1999) beschrijft een optimale ervaring met een diepe concentratie en een intens genot. De persoon heeft alleen nog maar oog voor de activiteit en heeft een bepaald bewustzijnsverlies. Als men in een flowervaring verkeert liggen de angst en verveling op de loer om hen uit deze ervaring te halen. Het is de kunst om dat niet te laten gebeuren en erop in te spelen.

Een overeenkomst tussen spel en de flowervaring is dat ze allebei soortgelijke ervaringen blijken op te roepen. Spel is onderdeel van recreatie, plezier en ontspanning en wordt gekenmerkt door intrinsieke motivatie en een hoge concentratie. Flow is een kenmerk van een activiteit waarbij de vaardigheden van iemand volledig worden aangesproken en iemand opgaat in de activiteit. Het scheppen van optimale mogelijkheden om te spelen in recreatieve programma's en activiteiten kan flow-ervaringen oproepen (Spierts, 2000).

Als laatste aspect de kickervaring die verwijst naar momenten dat er een aangename shock ervaren wordt. De kick wordt veroorzaakt door een prikkel, een extreme uitspatting. En net als bij de flowervaring is er de kans dat de kick omslaat in angst of verveling, doordat het te hoog gegrepen of te laag gegrepen is. Een verschil met de flow-ervaring is echter dat de kickervaring vaak opgezocht moet worden en het je vaak niet zomaar overkomt. Iets dat bij de flow-ervaring veel sneller het geval is.

Ook is in dit hoofdstuk duidelijk geworden dat recreatie met zijn activiteiten een uitstekende leeromgeving is. Doordat recreatie zich veelal in de vrije tijd van mensen afspeelt en de mensen daar vanuit een intrinsieke motivatie aan meedoen, is de motivatie om te leren ook sterker aanwezig. Ervarend leren is een manier van leren gericht op het vergroten van de kennis, vaardigheden en houdingen door het zelf mee te maken en te kijken naar de manier hoe het meegemaakt wordt en wat dat met iemand doet. Dat kan op individueel niveau, groepsniveau of op collectief niveau. Bij ervarend leren komt men snel in een cyclische cirkel terecht omdat er steeds nieuwe ervaringen worden opgedaan die verwerkt en gereflecteerd worden waarna het geleerde in praktijk wordt gebracht en daar weer ervaringen worden opgedaan. De kenmerken van ervaringsleren en van spel komen redelijk met elkaar overeen en hebben uiteindelijk ook hetzelfde doel. Door deze twee punten met elkaar te combineren versterken ze elkaar en zal het leerproces sneller gaan. Recreatieve activiteiten zijn dus goed te gebruiken bij ervaringsleren.

Model leren, ook wel “modeling” genoemd, is een manier van leren door te observeren. Het gaat in zijn werk door naar anderen te kijken, te onthouden wat er geobserveerd is, deze beelden om te zetten in bepaald gedrag en uiteindelijk te bepalen welk gedrag uitgevoerd zal worden. Model leren is een goede methode om te gebruiken om het gedrag van kinderen te veranderen. Kinderen zijn zeer gevoelig voor een rolmodel en doen snel dingen na.

Hoofdstuk 2 Kinderen

In dit hoofdstuk ga ik in op de doelgroep kinderen van 8 tot 12 jaar oud. Ik beschrijf de ontwikkelingsfase die deze kinderen doormaken en richt me specifiek op de sociale en cognitieve ontwikkeling van het kind. Ik heb voor deze ontwikkelingsgebieden gekozen omdat het kind in deze leeftijd de ruimte en tijd gebruikt zich op dat vlak te ontwikkelen. Daarnaast ga ik in op de omschrijving en benadering van het zelfbeeld bij kinderen.

2.1 Kinderen van 8 tot 12 jaar oud

De ontwikkeling van kinderen wordt meestal weergegeven aan de hand van ontwikkelingsfasen. In elke fase wordt er wat meer verwacht van het kind waarin ze zich in vele opzichten moeten aanpassen. De fase waar kinderen van 8 tot 12 jaar in vallen wordt de basisschoolperiode genoemd. In deze periode breidt de sociale omgeving zich uit, nemen de cognitieve vermogens toe en kunnen ze concreet-logisch denken en daarbij oorzaak en gevolg onderscheiden. Daarnaast kunnen ze zich steeds beter en langer op één ding concentreren, en steeds meer informatie in zich opnemen.

Een kind dat op de basisschool zit is te herkennen aan een aantal opvallende kenmerken. Het kind is op de realiteit ingesteld en kan zich aan spelregels houden, de gewetensontwikkeling heeft plaatsgevonden waardoor het kind beter in staat is verleidingen te weerstaan, het kind kan uitstel van bevredigingen verdragen en daarom de onlust opbrengen eerst iets minder leuks te doen met de wetenschap dat het daarna juist iets leuks kan doen. Daarnaast is het kind in staat zonder scheidingsangst op school te zitten, kan het luisteren naar wat er van hem verwacht wordt, kan het met vriendjes en vriendinnetjes spelen en heeft het plezier in lezen, schrijven en rekenen. De kinderen hebben hierbij wel de motivatie en stimulans van hun ouders en omgeving nodig om naar school te gaan, met leeftijdsgenoten om te gaan, toenemende autonomie en onafhankelijkheid te verwerven, morele normen verder te ontwikkelen en om te gaan met angst en daardoor conflicten op te kunnen lossen (Verhulst, Sanders-Woudstra, 1993).

Wanneer deze motivatie en stimulatie bij kinderen mist, kunnen ze het heel moeilijk krijgen op school en bij het samenspelen met vriendjes/vriendinnetjes. Deze motivatie heeft ook te maken met de basisveiligheid en het vertrouwen die voor kinderen thuis gecreëerd dient te worden. Kinderen leren van zich afbijten en hun mening geven vanaf hun achtste jaar. Ze komen dan in een fase waarin ze op alles kritiek hebben en op een geheel andere manier tegenover goed en kwaad komen te staan. Dit is te wijden aan een grote verandering in de gevoelshouding van het kind, het leven in een fantasiewereld wordt afgesloten en er komt een vijandige donkere wereld voor in de plaats. De kinderen gaan meer voelen dan denken. Ze kunnen zich eenzaam gaan voelen en er komen angsten naar boven die er nooit waren zoals angst in het donker (Lievengoed, 2003).

Kinderen leren in deze leeftijd ook het verschil tussen goed en kwaad. Wat goed en kwaad inhoudt wordt door hun omgeving en met name hun ouders bepaald. Door dit onderscheid te kunnen maken zijn de kinderen ook bezig hun normen en waarden te ontwikkelen. Met deze normen en waarden en daarbij hun ontwikkelde geweten kunnen ze in een bepaald geval het verschil inschatten tussen goed en kwaad en daar hun handelen op afstemmen. Ze ontwikkelen hierbij hun empathisch vermogen.

Het empathisch vermogen is het vermogen zich in te kunnen leven in de ander en in te kunnen schatten wat zijn gedrag op de ander voor invloed heeft. Hoe beter een kind in staat is zich in de gevoelens van een ander te verplaatsen hoe beter het ook kan meevoelen en hoe meer dit zijn morele ontwikkeling ten goede komt. Dit empathisch vermogen is essentieel in het ontwikkelen van de sociale omgang met anderen door middel van kijken, luisteren en vragen.

Sociale ontwikkeling

De sociale ontwikkeling is een ontwikkeling die het hele mensenleven door in ontwikkeling is. Kinderen van 8 tot 12 jaar gaan steeds meer met elkaar spelen in plaats van alleen. Op die manier ontwikkelen ze sociaal gedrag en sociale vaardigheden. Ze zijn steeds liever en vaker bij vriendjes en vriendinnetjes en zijn goed in het verzinnen van spelletjes met hun eigen regels daarbij. Deze regels worden vaak in overeenstemming met elkaar besloten waarin één kind de leiding op zich neemt. Vervolgens kunnen kinderen van deze leeftijd zich goed aan de gestelde spelregels houden. Ook kunnen ze steeds beter zelf kiezen wat ze willen doen en met wie ze dat willen doen.

Typisch voor deze leeftijd zijn de clubs die ze zelf oprichten. Er wordt met elkaar een bepaald verbond gesloten en ze dagen elkaar constant uit en zoeken grenzen op om te verleggen.

Sociale competentie

Bij het ontstaan van de sociale competentie speelt de omgeving een grote rol. Het begint al met de reacties die de opvoeders aan het kind geven, welke een stimulerende werking op de ontwikkeling van het zich competent voelen heeft. Door het ontwikkelen van competentiegevoelens op sociaal gebied ontstaat basisveiligheid, een fundamenteel vertrouwen dat de ouders er voor het kind zijn en dat groei en ontwikkeling mogelijk is. Het kind moet kunnen vertrouwen op zijn omgeving doordat zijn omgeving consistent op hem reageert. Als hij weet wie hij kan vertrouwen geeft het hem de ruimte om initiatieven te nemen, de wereld te ontdekken en geleidelijk aan meer zelfstandigheid te leren. Ook is het empathisch vermogen, zoals hierboven beschreven, een onderdeel van de sociale competentie.

De sociale competentie staat in nauw verband met het vormen van een zelfbeeld, ook daar zijn basisveiligheid en vertrouwen uit de omgeving belangrijke punten waar het ontwikkelen van het zelfbeeld op gebaseerd is.

Cognitieve ontwikkeling

De cognitieve ontwikkeling is gericht op de ontwikkeling van het denken. Via het actieve proces van waarneming wordt iets uit de buitenwereld “genomen” en in de eigen binnenwereld tot bewustzijn gebracht waar een proces van associatie met andere waarnemingen optreedt waardoor een voorlopig beeld ontstaat dat op ervaring berust. Bij het bewuste denken wordt de waarnemingsinhoud geconfronteerd met het ik en het ik ordent dat wat opgenomen is en maakt het tot zijn persoonlijke bewuste eigendom. Het ik leeft met deze denkbeelden en vormt van de oude steeds nieuwe (Lievegoed, 2003).

Zoals Lievegoed hierboven beschrijft is de cognitieve ontwikkeling constant in beweging. Kinderen van deze leeftijd doen door hun activiteiten constant ontdekkingen die betrekking hebben op voorwerpen, personen of hun eigen lichaam.

Deze ontdekkingen worden in hun binnenwereld geassocieerd met andere waarnemingen en daaruit ontstaat een bepaalde kennis van de wereld om hen heen.

De Zwitserse Psycholoog Piaget is de grondlegger van de veelomvattende cognitieve ontwikkeling. Hij beschrijft het als een proces dat niet continu aanwezig is maar dat volgens duidelijk te onderscheiden stadia verloopt. Hij beschouwde kinderen als in aanleg actieve onderzoekers die door interactie met hun omgeving een eigen beeld van de werkelijkheid construeren (Verhulst,1991).

Deze cognitieve ontwikkeling is goed te koppelen aan het eerder beschreven ervaringsleren. Door in activiteiten bepaalde vaardigheden te ervaren worden ervaringen en waarnemingen door de kinderen opgenomen die ze weer kunnen associëren en kunnen confronteren met het ik en waaruit een bepaalde denkwijze kan ontstaan.

De taalontwikkeling is ook een belangrijk aspect van de cognitieve ontwikkeling. Kinderen moeten een zekere woordenschat hebben ontwikkeld, waarbij een voorstelling oproepen kan worden. Op die manier kunnen ze communiceren en weten waar ze het over hebben.

Daarnaast is de motorische ontwikkeling een belangrijk aspect, het is essentieel om ervan op de hoogte te zijn met het werken van kinderen. Wat kunnen ze lichamelijk, waar zijn ze toe in staat? De motorische ontwikkeling is als het goed is volgroeit bij deze leeftijd. Ze hebben geleerd te lopen, rennen, fietsen en gebruik te maken van hun lichaam bij diverse handelingen. Het is voor kinderen heel belangrijk om te bewegen, zowel voor de gezondheid als voor de sociale contacten die daar vaak mee gepaard gaan.

Het zelfbeeld van kinderen

Er is in de literatuur veel geschreven over het zelfbeeld van kinderen. De ideeën zijn allen gebaseerd op het positief omgaan met kinderen. In het volgend stuk heb ik literatuur gebruikt van Gordon uit de Gordon-methode die beschreven staat in het boek "Kinderen zijn zichzelf" en heb ik het artikel gebruikt van drs. T. de Vos- van der Hoeven, psycholoog klinische kinder- en jeugdpsychologie, gevonden op de internetsite <http://www.opvoedadvies.nl/zelfbeeld.htm>.

Het zelfbeeld is de manier van denken over jezelf, de eigenschappen waarmee iemand zichzelf beschrijft. Dit kunnen zowel positieve als negatieve eigenschappen zijn. En van daaruit wordt dan gesproken over een positief of negatief zelfbeeld. Een kind dat alleen of vooral zijn negatieve eigenschappen beschrijft kan last hebben van een negatief zelfbeeld. Dit wil niet gelijk zeggen dat het kind geen positieve gedachten over zichzelf heeft, of het idee heeft dat het niets kan. Het betekent dat voor het kind de weegschaal doorslaat naar de negatieve kant. Iets wat andersom ook kan gebeuren.

Hoe kinderen over zichzelf leren denken ligt vooral aan de behandeling en omgang van de ouders met het kind. Met de ouders heeft het kind de eerste en meeste ervaringen en omdat de relatie heel intensief en belangrijk voor beide is, zal het kind veel waarde hechten aan de opmerkingen van de ouders. Het herhalen van opmerkingen zal het kind sterker doen geloven in de waarheid van de opmerking, hierdoor zal het zelfbeeld dat het kind gevormd heeft bevestigd worden.

Het ontwikkelde zelfbeeld bepaalt hoe het kind zich gedraagt en voelt. Een kind dat het gevoel heeft door zijn ouders lief gevonden te worden, zal sneller geneigd zijn iets te doen voor zijn ouders dan een kind dat het gevoel heeft dat zijn ouders hem maar vervelend vinden. Een kind dat het gevoel heeft niet de moeite waard te zijn, kan neerslachtig worden, zich terugtrekken en geen hulp meer accepteren. Het kind moet eerst weer positiever over zichzelf leren denken, voordat het zich weer positiever kan gaan gedragen. Het positief over zichzelf denken wordt voor een groot deel bepaald door een heleboel kleine situaties in het dagelijks leven. Kleine ruzies waar straf uit voortkomt zal het zelfbeeld van het kind niet direct naar beneden halen, vooral niet wanneer het kind in het dagelijks leven wel gewaardeerd wordt. Aan de andere kant kan een kind dat nooit straf krijgt maar wel iedere dag kleine negatieve opmerkingen krijgt, wel een negatief zelfbeeld ontwikkelen.

De manier waarop iets gezegd wordt is ook heel belangrijk. Dat begint al bij de gebaren en gezichtsuitdrukkingen tijdens het praten. Wanneer deze uitdrukkingen overeenkomen met wat er gezegd wordt, zal dat wat gezegd wordt snel geloofd worden. Als iemand echter zegt dat het niet erg is wat je gedaan hebt, maar hier verdrietig of boos bij kijkt, kan dit voor grote verwarring en onzekerheid zorgen. Kinderen weten dan niet meer wat ze moeten geloven, de uitdrukkingen of de tekst. Kinderen zullen dan vooral afgaan op de gebaren, uitdrukkingen en de toon waarop iets gezegd wordt, ze zijn daar erg gevoelig voor.

Ouders zijn dus heel belangrijk voor hun kind bij het ontwikkelen van het zelfbeeld. Ze kunnen een positief zelfbeeld bevorderen door de "ik"-boodschap te gebruiken, complimenten te geven, te waarderen wat er goed gaat ook al gaat er ook iets niet goed, opbouwende kritiek te geven en kinderen de kans te geven de gevolgen van hun eigen gedrag te ervaren.

“Ik”- boodschap gebruiken

Gordon (1976) spreekt in zijn “Gordon-methode” over hoe belangrijk het is om te werken aan een positief zelfbeeld bij kinderen. Het werken met de “ik”-boodschap, vanuit jezelf vertellen aan het kind wat jij niet leuk vind, en het beoordelen van het gedrag en niet van het kind zelf zijn heel belangrijk bij het ontwikkelen van een positief zelfbeeld bij kinderen.

Voorbeeld

“Ik vind het vervelend dat je het zand uit de zandtafel op de grond gooit, nou moet ik het nog een keer opruimen”. In plaats van: *“Wat ben jij een vervelend kind”.*

Complimenten geven

Waardering is heel erg belangrijk voor kinderen. Ze moeten weten welk gedrag op prijs wordt gesteld en wat hen de moeite waard maakt. Bij het geven van een compliment is het dan ook belangrijk dat het compliment duidelijk en niet te algemeen is. Een goed compliment vertelt een kind:

- welk gedrag gewaardeerd wordt
- waarom dat gedrag gewaardeerd wordt.

Zoals eerder beschreven werkt ook een compliment het beste wanneer het gecombineerd wordt met de juiste gezichtsuitdrukking en gedrag, zoals een lach, een knuffel of een kus. Ook wanneer het kind iets gedaan heeft wat verwacht werd, kan het goed zijn een compliment te geven: “wat fijn dat je gedaan hebt wat ik je vroeg”.

Waardeer dat wat goed gaat eerst

Vaak gebeurt het dat kinderen iets proberen te doen, maar dat het niet helemaal goed gaat. De nadruk kan dan gelegd worden op wat er mis is gegaan, maar dit zal het kind niet motiveren het nogmaals te proberen. Wanneer eerst de nadruk wordt gelegd op het feit dat het kind heeft geprobeerd iets te doen dat op prijs gesteld wordt, dan zal dit wel motiveren het nogmaals te proberen. Natuurlijk mag er wel iets gezegd worden over wat er verkeerd is gegaan, maar voorkomen moet worden dat dit het positieve van het proberen overschaduwet.

Opbouwende kritiek geven

Het zal ook vaak genoeg gebeuren dat kinderen iets doen wat helemaal niet positief is, wat boosheid opwekt en waar iets over gezegd moet worden. Voor het geven van deze kritiek geldt eigenlijk het zelfde als voor het geven van een compliment. Wees duidelijk en concreet. Opbouwende kritiek vertelt:

- welk gedrag niet gewenst is en
- waarom het niet gewenst is.

Goed is om meteen te vertellen welk gedrag er wel gewaardeerd zou worden in deze situatie. Ook belangrijk bij het geven van kritiek is dat duidelijk gemaakt wordt dat het gedrag wordt afgekeurd en niet het kind. 'Wat ben je toch vervelend' klinkt een stuk zwaarder dan 'Wat doe je toch vervelend'. Het is één woord verschil, maar voor een kind gevoelsmatig een wereld van verschil. Iets wat Gordon ook al benadrukte in de “ik”- boodschap.

Gevolgen van gedrag leren ervaren

Vooraf kleine kinderen hebben nog niet door dat zij zelf verantwoordelijk zijn voor hun eigen gedrag, dat moet ze geleerd worden door de gevolgen van hun gedrag te ervaren. Wat de gevolgen van gedragingen zijn hangt af van wat de kinderen aankunnen. In veel gevallen hoeft het kind niet beschermd te worden. De vervelende gevolgen leren het kind verantwoordelijk te zijn voor zijn eigen gedrag en leren het kind dit gedrag de volgende keer niet meer te vertonen.

Gordon benaderd het straffen echter ook vanuit een andere hoek. Het te snel en veelvuldig straffen van kinderen kan het ontwikkelen van een negatief zelfbeeld stimuleren, zeker als dat samengaat met negatieve reacties van belangrijke volwassenen om hen heen. Het gevoel dat niemand hem aardig vindt wordt dan aldoor bevestigd. Beloningen hebben vaak wel effect, echter alleen als het beloningen zijn die het kind echt graag wil en als er niet te vaak en te snel beloond wordt. Dus zowel straffen en belonen kunnen volgens Gordon een negatief effect hebben op het zelfbeeld van een kind.

Door het kind te complimenteren en te waarderen voor goed, gewenst gedrag, door opbouwende kritiek te geven bij ongewenst gedrag en het kind soms ook de gevolgen van zijn eigen gedrag te laten ervaren, kan het kind een positief zelfbeeld en zelfstandigheid ontwikkelen en zullen ouders minder de boeman zijn.

2.3 Resumé

Kinderen van 8 tot 12 jaar oud hebben al verschillende ontwikkelingsfasen doorlopen. Ze zitten op de basisschool, de sociale omgeving breidt uit en de cognitieve vermogens nemen toe. De kinderen kunnen zich langer concentreren en steeds meer informatie in zich opnemen.

Ze dienen in hun ontwikkeling te worden gemotiveerd en gestimuleerd door vooral hun ouders. Een vertrouwde omgeving en basisveiligheid is daarbij een voorwaarde. Van hen leren ze het verschil tussen goed en kwaad en ze ontwikkelen een empathisch vermogen.

De sociale ontwikkeling is in deze groep volop in beweging. De kinderen hebben meer aandacht voor andere kinderen. Er kunnen hechte vriendschappen ontstaan en ze krijgen meer interesse voor het groepsgevoel en het horen bij een groep. Hierdoor ontwikkelen ze sociale vaardigheden en leren ze met elkaar regels te maken. Ze kunnen steeds makkelijker kiezen wat ze willen doen en met wie ze dat willen doen. Ze bereiken ook de fase van niet meer zomaar aannemen dat iets zo is, maar overal kritiek op hebben en uitspreken.

Ze ontwikkelen doorgaans de sociale competentie, mits gestimuleerd vanuit de ouders die voor veiligheid en vertrouwen moeten zorgen om het kind de ruimte te geven zich te ontwikkelen. Voorwaarden die ook bij het ontwikkelen van het zelfbeeld aanwezig dienen te zijn.

De cognitieve ontwikkeling is gebaseerd op ontdekkingen in kennis, het denken en de verandering en/of toename in cognitie naar aanleiding van het ervaren van kinderen. Het leren door ervaring is dus al constant aanwezig bij kinderen, een ingang om mee aan het werk te gaan.

Binnen de cognitieve ontwikkeling spelen ook de taalontwikkeling en de motorische ontwikkeling een grote rol.

Het zelfbeeld is de manier van denken over jezelf, de eigenschappen waarmee je jezelf beschrijft. Dit kunnen positieve en/of negatieve eigenschappen zijn.

Kinderen leren van jongs af aan over zichzelf te denken, door middel van reacties die het van de ouders krijgt. Een goede relatie met veiligheid en vertrouwen is daarbij belangrijk. Het ontwikkelde zelfbeeld bepaalt hoe het kind zich gedraagt en voelt.

Een positief of negatief zelfbeeld hangt dus af van de benadering naar kinderen toe. Het bevorderen van een positief zelfbeeld kan door middel van het altijd gebruiken van de "ik"-boodschap, complimenten te geven, eerst te wijzen op wat er goed gaat en daarna op wat er mis ging, opbouwende kritiek te geven en gevolgen van gedrag te leren ervaren.

Het straffen en belonen na gedragingen van het kind hoeft niet altijd positief te werken, er zal dus genuanceerd mee omgegaan dienen te worden.

Hoofdstuk 3 De praktijk

Allereerst begin ik dit hoofdstuk met de algemene kenmerken van kinderpsychiatrie, wat het is en wanneer kinderen ervoor in aanmerking komen. Daarna beschrijf ik het centrum voor kinder- en jeugdpsychiatrie “De Jutters” en het interview dat ik daar afgenomen heb.

3.1 Kinderpsychiatrie

Kinderpsychiatrie is gericht op de diagnostiek, preventie en behandelingen van stoornissen in de ontwikkeling van kinderen. In de ontwikkeling van kinderen kunnen er bepaalde psychische problemen optreden. Tussen de ontwikkelingspsychologie, dat gericht is op variaties in de normale ontwikkeling, en de kinderpsychiatrie zit een wetenschappelijk interessegebied dat ontwikkelingspsychopathologie wordt genoemd. Deze ontwikkelingspsychopathologie benadert stoornissen in psychisch functioneren vanuit een ontwikkelingsperspectief. Het richt zich onder andere dus op de verschillende gedrags- en emotionele problemen die zich voordoen op de kinderleeftijd. Daarnaast richt het zich ook op hoe het verloop van problemen op de kinderleeftijd is en welke factoren hierop van invloed zijn.

De meeste kinderen die in de kinderpsychiatrie belanden komen daar omdat de omgeving merkt dat ze de normale dagelijkse dingen niet meer aankunnen. Dit kan zich op verschillende manieren uiten zoals ernstige concentratiestoornissen, hyperactief gedrag, contactmoeilijkheden of door emotionele of gedragsproblemen. In een aantal gevallen komen de kinderen daardoor in een vicieuze cirkel terecht. Gevolgen van deze cirkel kunnen grote leerachterstand, een negatief zelfbeeld en opvoedingsmoeilijkheden zijn.

De thuissituatie speelt hierbij vaak een grote en belangrijke rol. Kinderen die veel hebben meegemaakt hebben eerder last van deze problemen, en wanneer de thuissituatie niet veilig is, is de kans groot dat de kinderen deze problemen houden en opgenomen dienen te worden. Vaak genoeg komen de verschillende problemen voort uit verwaarlozing door de ouders. Ook komen er veel kinderen in de kinderpsychiatrie waar na onderzoek ADHD, autisme, tics, angststoornissen, depressie of trauma wordt vastgesteld.

Er zijn dag-, weekend en weekbehandelingen, per kind wordt bekeken of een dagbehandeling voldoende is of dat het kind een 24-uurs opname moet hebben. Dit wordt in overleg met alle partijen gedaan en er wordt een behandelingsplan opgezet.

3.2 De Jutters

Stichting “De Jutters” is een centrum voor kinder- en jeugdpsychiatrie in de regio Haaglanden. Stichting de Jutters bestaat sinds 1 april 2003 en hierin zijn de jeugdafdelingen van Parnassia, psycho-medisch centrum, gefuseerd met Stichting De Jutter, centrum voor kinder- en jeugdpsychiatrie Den Haag e.o.

De nieuwe organisatie De Jutters, centrum voor Jeugd-GGZ Haaglanden is inmiddels uitgegroeid tot een professionele, gespecialiseerde organisatie met ongeveer 400 medewerkers.

Stichting De Jutters behandelt kinderen en jongeren met psychisch-sociale of psychiatrische problemen, zodat ze meer kans hebben op te groeien tot stabiele volwassenen binnen de maatschappij.

De Jutters richt zich primair op kinderen en jongeren van 0 tot 21 jaar (en hun ouders) met klachten van primair psychiatrische aard zoals angst-, persoonlijkheids- en gedragstoornissen, depressies, trauma's en sociale fobieën

In de huidige organisatiestructuur, waarbij gekozen is voor een indeling naar doelgroepen, worden zeven circuits onderscheiden:

- Ambulante en poliklinische zorg
- Intensieve zorg
- Kinderen
- Open behandeling adolescenten
- Orthopsychiatrie en forensische psychiatrie
- Licht verstandelijk gehandicapten (De Banjaard)
- Chronische psychiatrie (Logeervoorziening)

Het circuit kinderen

Voor de doelgroep kinderen zijn er twee klinische afdelingen voor kinderen van 4 tot en met 12 jaar, twee groepen voor dagbehandeling voor kinderen van 6 tot en met 12 jaar en een sterk gestructureerde orthopsychiatrische behandelafdeling voor kinderen van 8 tot en met 14 jaar.

De twee klinische afdelingen en de orthopsychiatrische behandelafdeling zijn groepen die dag en nacht bij De Jutters wonen en per persoon verschilt het of ze in de weekends en met vakanties naar huis mogen/kunnen. In alle groepen zitten gemiddeld tussen de 6 en de 8 kinderen en de meeste kinderen blijven gemiddeld één tot anderhalf jaar op de groep. Ze zijn dan uitbehandeld en gaan naar bureau jeugdzorg of op poliklinische basis verder.

Op de verschillende groepen staan sociotherapeuten die de dagen met de kinderen doorbrengen en eerste aanspreekpunt zijn. Er wordt door verschillende behandelaren met de kinderen gewerkt, afhankelijk van het behandelingsprogramma. Zo zijn er de psychiaters, psychologen (dragen meestal zorg voor de sociaal communicatieve trainingen), ouderbegeleiders, gezinstherapeuten en de vaktherapeuten zoals de psychomotorische therapeut, creatieve- en muziektherapeut, activiteitenbegeleider en sport- en spelmedewerker.

Daarnaast is er voor kinderen van 6 tot en met 14 jaar die chronisch psychiatrische klachten hebben het circuit chronische psychiatrie, een logeervoorziening. De kinderen komen hier in de weekenden logeren om enerzijds een leuk weekend te hebben en anderzijds de thuissituatie een adempauze geven. Deze weekenden zijn dan ook vooral gericht op ontspanning, plezier en vermaak. De nadruk ligt dus niet zoals elders op de behandeling.

3.3 In gesprek met De Jutters

Ik heb verschillende mensen gesproken waaronder een psychomotorisch therapeut en een sociotherapeut en ik heb een rondleiding door het gebouw gekregen. In het navolgende stuk verwerk ik de gesprekken met deze mensen en beschrijf ik mijn bevindingen en indrukken.

Met de sociotherapeut heb ik de dagbesteding van de kinderen doorgenomen. De kinderen staan 's ochtends op, ontbijten en gaan naar school. Deze basisschool zit in het complex van de Jutters en het onderwijs wordt verzorgd door leerkrachten verbonden aan het pedologisch instituut. De kinderen gaan elke dag alleen de ochtend naar school, de rest van de dag is onder andere gericht op de individuele en groepsgerichte therapieën. Daarnaast zijn er een aantal momenten van kamertijd, waarin elk kind op zijn eigen kamer speelt en tot rust komt, en verder worden er een aantal keer per dag halfuur afspraakjes gemaakt, de kinderen kunnen dan zeggen wat ze willen doen. Als er kinderen buiten willen spelen, wordt dat onder toezicht gedaan, dit omdat de kans altijd aanwezig is dat er een kind tussenuit glipt.

De kinderen hebben elke week een eigen weekdoel, dat kan zijn elke avond met de leiding een compliment verzinnen van de dag over zichzelf of elke dag even alleen spelen en 's avonds kijken of het gelukt is. Het doel van het weekdoel is dat ze bewust bezig zijn een "opdracht" te vervullen, ze krijgen dan een stempel en bij een bepaald aantal stempels mogen ze grabbelen. Ze kunnen dan bijvoorbeeld grabbelen dat ze langer op de playstation mogen, of dat de leiding hun bed verschoond enz.

De kinderen vinden vrije tijd over het algemeen erg leuk, ze mogen het dan ook zelf invullen. Vrij spelen heeft meer de voorkeur dan georganiseerd spel, wat dan ook minder vaak voorkomt. Als ze vrij mogen spelen, tijdens de halfuursafspraken, spelen ze vooral veel buiten, ze hebben een hele grote binnenplaats en veel speelattributen. Verder heeft vooral de playstation een grote aantrekkingskracht.

Recreatieve activiteiten worden gestimuleerd in de vrije tijd van de kinderen waarin ze zelf mogen kiezen wat ze willen doen. Er wordt door De Jutters dus vraaggericht gewerkt op het gebied van de invulling van de vrije tijd. Dit gebeurt weliswaar binnen vastgestelde grenzen, maar geven de kinderen wel de keuzevrijheid. Vrije tijd wordt altijd overlegd en sommige kinderen moeten gestimuleerd worden in hun eigen keus, omdat ze vaak niet meer weten wat ze leuk vinden en maar achter de tv of computer zitten. Deze kinderen moeten opnieuw geprikkeld worden en weer meemaken hoe het is om zelf te mogen kiezen.

Omdat deze kinderen vaak moeite hebben met kiezen wat ze zelf leuk vinden om te doen worden ze niet vaak betrokken bij de organisatie van activiteiten voor de hele groep. Het is voor hen moeilijk om het overzicht te hebben voor de hele groep en te beslissen wat iedereen leuk vindt. Dit zou te hoge eisen stellen aan de kinderen, iets dat dan vaak negatieve gevolgen heeft in het gedrag. De kinder- en jongerenraad worden wel vaak betrokken bij de organisatie van bijvoorbeeld een sportdag en een playbackshow. Deze kinderen kunnen vaak meer aan en vinden het interessant. Toch geldt ook hier weer dat er niet teveel en te hoge eisen aan het kind gesteld moeten worden.

Kinderen kunnen elke week in hun eigen huisvergadering meepraten over hoe het er in huis aan toe gaat. Ze kunnen dan zeggen wat ze niet bevalt, of wat ze juist graag zouden willen enz.

Visie van De Jutters m.b.t. recreatieve activiteiten

We hebben gesproken over de visie die De Jutters heeft op recreatieve activiteiten. Hieruit bleek dat De Jutters vooral een ziekenhuis wil zijn. Hun doelstellingen liggen dan ook voornamelijk op het vlak van de zorg en de maatschappij. Alles is dan ook gericht op de hulpverlening. De vraag is dan welke rol recreatie en vrije tijd dan in het behandelplan speelt, hoe belangrijk is dat? De medewerkers onderling vinden recreatieve activiteiten een hele grote waarde hebben. Ze geven aan dat door middel van recreatieve vrijetijdsbesteding kinderen veel kunnen leren op sociaal gebied. Het grote nadeel dat hieraan vast zit is dat ze het niet te leuk kunnen maken in de instelling. Het gevaar is dan dat de kinderen niet meer weg willen en er een nieuw probleem gecreëerd is. Dat is ook de reden dat er niet teveel eigenheid in het huis is. De kamers van de kinderen zijn dan ook betrekkelijk kaal vergeleken met hun eigen kamers thuis.

Toch wordt het belang van recreatie zeker ingezien. Dat is te zien aan het feit dat kinderen die al op een club zitten voordat ze in de instelling komen daar gewoon naartoe kunnen blijven gaan, mits het positief is voor het kind zelf. De kinderen moeten niet helemaal van hun eigen wereld worden afgesloten. Soms heeft een kind vanuit De Jutters een verlangen naar een nieuwe club, in overleg kan dat dan worden gedaan mits ze het kind er geschikt voor achten.

Combinatie recreatieve activiteiten en leren

De Jutters vindt leren erg belangrijk, iets waar de behandelingen om draaien bij de kinderen. Het gaat vaak om gedragsveranderingen en het aanleren van (sociale) vaardigheden. Hierbij komt ook het samenspelen of alleen spelen kijken, iets waar deze kinderen nog veel moeite mee hebben. De vrije tijd van de kinderen zit vaak in de behandelprogramma's inbegrepen, dus de combinatie leren en recreatieve activiteiten is wel degelijk aanwezig, alleen op een minder bewust niveau.

Gekeken naar de verschillende vormen van leren kent De Jutter het ervaringsleren en komt dat op een onbewust niveau ook veel voor bij de behandelingen, zeker bij de non-verbale therapieën. De psychomotorische therapie is er wel heel bewust mee bezig. Ervarend leren is namelijk een onderdeel van gedragstherapie. Voor deze doelgroep is ervaringsleren een goede therapie, de meeste van deze kinderen pakken dat beter op dan inzicht. Naar mijn mening is ervaringsleren sowieso een goede manier van leren bij alle soorten kinderen. Bijvoorbeeld bij sport- en spelactiviteiten, waar de kinderen altijd benaderd worden door kort te vertellen wat er gaat gebeuren, het even laten zien en het gelijk laten doen. Zo is te zien dat het een goede leermethode is voor kinderen in het algemeen.

Een andere vorm van leren, het model leren oftewel "modeling" is bij de Jutters te weinig bewust aanwezig. Vanuit hun professie zijn de meeste medewerkers zich automatisch bewust van hun voorbeeldfunctie naar de kinderen toe, maar het wordt niet als manier gebruikt om bijvoorbeeld gedrag te veranderen bij de kinderen. Er wordt dus te weinig expliciet mee omgegaan. Ook het feit dat kinderen een voorbeeld voor elkaar kunnen zijn wordt bij De Jutters niet benadrukt en gebruikt, terwijl kinderen juist van elkaar veel kunnen leren. De Jutters geeft aan dat modeling een bepaalde automatische manier van leren is die bij deze kinderen niet zo automatisch is. Mijn mening daarbij is dat als een kind bijvoorbeeld ziet dat een ander kind iets goed doet en een compliment of beloning daarvoor krijgt, dat dat eerste kind daar ook de neiging toe zal hebben. Mij werd echter verteld dat in de kinderpsychiatrie het vaker gebeurt dat er alleen negatief gedrag wordt gekopieerd. Ik denk toch dat als er in zulke instellingen bewuster met model leren om wordt gegaan, er weldegelijk met deze kinderen mee te werken valt.

Andere vormen van leren zijn niet echt te noemen. Wel is een doelstelling bij de opzet van nieuwe activiteiten dat het vooral gericht is op het ontlokken van succeservaringen bij de kinderen. Belangrijk hierbij is dat de therapeuten van tevoren weten waar een kind in uitblinkt en hem daarbij de succes- (net als mijn eerdergenoemde flow-) ervaring laten beleven. Op die manier voelen kinderen wat het is om ergens goed in te zijn en wordt dat ook benadrukt in plaats dat er steeds op de mislukkingen wordt gewezen wat deze kinderen veelal gewend zijn.

Ik heb met de psychomotorische therapeut en de sociotherapeut gesproken over het zelfbeeld van deze kinderen. Mijn idee dat kinderen die met uiteenlopende problemen te maken hebben vaak last hebben van weinig zelfvertrouwen en een laag zelfbeeld werd hiermee bevestigd. Negen van de tien kinderen heeft last van een negatief of laag zelfbeeld. En alle kinderen gaan daar op hun eigen manier mee om. De één wordt tegendraads en de ander trekt zich terug.

Bij De Jutters komt het behandelen en bespreekbaar maken van het zelfbeeld van kinderen bijna in elke therapie terug. Bij de jongere kinderen gaat dat vooral door ze successen te laten ervaren en te laten zien wat ze allemaal wel in plaats van wat ze niet kunnen. Hierdoor ervaren ze een positief gevoel en dat zal de kinderen bijblijven zeker naarmate dat vaker tegen ze gezegd wordt. Ook bij sport en spel laten ze de kinderen een positief gevoel meemaken, belangrijk hierbij is dat ze dit onder gecontroleerde omstandigheden doen.

In het begin van de behandeling zijn er altijd gesprekjes met de kinderen over of ze weten waarom ze in De Jutters zijn. De therapeuten kunnen daar al veel informatie uit halen over hoe ze over zichzelf en de omgeving denken en of ze naar zichzelf kunnen kijken of dat het altijd de schuld van een ander is. Toch is het nog heel moeilijk om het op deze leeftijd te hebben over het zelfbeeld omdat veel kinderen het nog niet onder woorden kunnen brengen.

3.4 Resumé

Kinderpsychiatrie is gericht op de diagnostiek, preventie en behandelingen van stoornissen in de ontwikkeling van kinderen. In de ontwikkeling van kinderen kunnen er bepaalde psychische problemen optreden. Kinderen die in de kinderpsychiatrie terecht komen hebben meestal al een zwaar leven achter de rug. De thuissituatie speelt een grote rol bij kinderen met meervoudige problemen. Vaak genoeg komen de verschillende problemen voort uit verwaarlozing door de ouders. Maar vaak zit het ook in het kind zelf zoals ADHD of aan autisme verwante stoornissen. Per kind wordt een juiste behandelingswijze uitgeschreven.

De Jutters is een centrum voor kinder- en jeugdpsychiatrie in de regio Haaglanden. Hun doelstelling is de kinderen te behandelen zodat ze meer kans hebben uit te groeien tot stabiele volwassenen binnen de maatschappij. Ze hebben voor de kinderen deeltijd en klinische afdelingen. Op de klinische afdelingen zitten kinderen die dag en nacht daar wonen. De kinderen blijven daar gemiddeld één tot anderhalf jaar.

De kinderen hebben bij hun verblijf in De Jutters vooral te maken met de sociotherapeuten die dag en nacht op de groep staan. Daarnaast hebben ze af en toe te maken met de psycholoog, psychiater, gezinstherapeut en de vaktherapeuten. Naast dat de kinderen elke ochtend naar school gaan, die in het gebouw aanwezig is, plannen ze per half uur hun eigen vrije tijd in en hebben ze een paar keer per dag kamertijd. Ze hebben elke week een weekdoel om te bereiken en doen ze dat goed dan krijgen ze na een paar weken een beloning. Vrije tijd vinden de kinderen heel leuk, ze kiezen vooral veel voor buitenspelen. De kinderen hebben dus een eigen keus waar door de therapeuten ook veel waarde aan wordt gehecht. De therapeuten zien dan ook de waarde in van recreatieve activiteiten. De Jutters wil echter vooral een ziekenhuis zijn en richt zich dus vooral op de hulpverlening. Iets wat mij betreft samen kan gaan omdat recreatieve activiteiten prima situaties zijn om hulpverlening in uit te oefenen. Eigenlijk gebeurt dat ook al gezien de muziek en creatieve therapie en sport en spel therapie. Leren vinden ze bij De Jutters heel belangrijk, daar draaien veel behandelingen om. Zowel ervarend leren als model leren is er aanwezig zij het in een onbewustere vorm. Beide manieren van leren zijn uitstekend om gedrag op een positieve manier te beïnvloeden. Het is dus zaak dat daar in de toekomst bewuster mee wordt omgegaan. Ze zijn op het gebied van zelfbeeld en zelfvertrouwen heel actief bezig bij de Jutters. Gebleken is dat de meeste kinderen last hebben van een laag en negatief zelfbeeld. Veel behandelingen hebben dan ook als doel deze punten te versterken.

Zoals hierboven in het gesprek met “De Jutters” te lezen is willen ze vooral een hulpverleningsinstelling zijn. Ze hebben er dan ook bewust voor gekozen het niet TE leuk te maken voor de kinderen, omdat de kans dan bestaat dat ze niet meer weg willen en er een nieuw probleem is gecreëerd. Dat is ook de reden dat er niet teveel eigenheid in het huis is. De kamers van de kinderen zijn dan ook betrekkelijk kaal vergeleken met hun eigen kamers thuis.

Gekeken naar de reden om dit dus niet te doen ben ik gaan nadenken over de reden om dat juist wel te doen. Het juist leuk maken voor de kinderen zodat hun verblijf ook leuk wordt en ze er een leuke periode aan overhouden. Deze kinderen verdienen het een leuk thuis te hebben, iets dat ze vaak zelf niet kennen. Het moet ergens mis zijn gegaan en dat begint bij de thuissituatie. Als de kinderen na een leuke periode in “De Jutters”, waar ze heel veel geleerd hebben, niet meer weg willen omdat ze het er zo fijn hebben is dat alleen maar een extra leerpunt voor hun verdere leven. En dient dat wel goed begeleid te worden. Door het leuk te maken komen de kinderen vanuit een intrinsieke motivatie en staan ze veel meer open om te leren.

Hoofdstuk 4 De rol van de CMV'er

In dit hoofdstuk behandel ik wat mijn rol als CMV'er zou kunnen zijn om met behulp van recreatieve activiteiten het zelfbeeld van kinderen in een psychiatrische instelling op een positieve manier te versterken.

De CMV'er heeft een groot werkgebied open liggen bij het werken met kinderen in psychiatrische instellingen. Zeker nu deze instellingen stukje bij beetje in gaan zien hoe belangrijk recreatieve activiteiten voor kinderen zijn en hoe handig deze activiteiten zijn om als leersituatie en omgeving te gebruiken. Op dit moment zijn er weinig tot geen CMV'ers werkzaam in deze instellingen en wordt er vrij weinig gedaan aan recreatieve activiteiten. Een reden te meer om de waarde daarvan hier uiteen te zetten.

Als CMV'er heb ik veel bekwaamheden en ben ik breed inzetbaar opgeleid. Bij het werken met kinderen ga ik een agogische relatie met ze aan, iets dat zeker bij deze kinderen erg belangrijk is. Door een agogische relatie met ze op te bouwen moeten ze zich veilig, vertrouwd en gewaardeerd gaan voelen. Wil je goed met ze kunnen werken dan zijn dat ook de minimale voorwaarden waar aan voldaan moet worden. Het is echter de kunst niet te dichtbij de kinderen te komen om te voorkomen dat ze zich aan je gaan hechten, een agogische relatie is namelijk altijd voor een bepaalde periode en stopt zodra het doel is bereikt. Door het aangaan van deze agogische relatie creëer ik ruimte om agogisch te gaan handelen.

Onder agogisch handelen versta ik dat ik als CMV'er arrangeer, animeer, informeer, adviseer en onderricht. Dat zijn de grondvormen van het methodisch-agogisch handelen. Van deze 5 grondvormen zal bij recreatieve activiteiten de laatste grondvorm, het onderrichten, het minste voorkomen.

In het volgende voorbeeld leg ik aan de hand van mijn stage uit hoe ik deze grondvormen gebruik. Waarbij mijn stage een goed uitgangspunt is gezien het feit dat ik ook daar met kinderen uit psychiatrische inrichtingen werk.

Voorbeeld

Ik ga met een groep kinderen uit psychiatrische instellingen op kamp en organiseer daar een bosspel. Allereerst ga ik methodisch te werk door het doel van de activiteit vast te stellen. In dit geval zal dat het maken van plezier zijn en het stimuleren van samenwerking. Ik kijk naar het soort kinderen en kijk wat in hun mogelijkheden ligt alvorens ik het spel ga arrangeren. Hierna ga ik verder met het arrangeren van de activiteit. Ik breng structuur aan door bepaalde randvoorwaarden te scheppen zoals zorgen voor genoeg spelmateriaal en een geschikte veilige plek in het bos. Daarnaast stel ik van tevoren bepaalde regels op ten aanzien van het spel zelf en ten aanzien van hoe je daarbinnen te gedragen. Hierbij krijgen de kinderen van mij geen inspraak gezien het feit dat ze juist structuur van bovenaf nodig hebben. Na het arrangeren ga ik aan het animeren. Ik maak de kinderen enthousiast om aan het spel mee te doen door zelf enthousiast te zijn en dat op de kinderen over te brengen. Als ik de kinderen heb uitgenodigd voor het spel ga ik ze informeren over de regels die ik heb opgesteld in de fase van het arrangeren. Ik probeer dat zo helder mogelijk naar voren te brengen en controleer of iedereen het heeft gesnapt. Op het moment dat tijdens het spel een kind steeds bepaald probleemgedrag zal vertonen en dat duurt het hele kamp voort dan zal ik in mijn rol van adviseur stappen en zal ik hem of zijn ouders/verzorgers advies geven en/of doorverwijzen.

Op het moment dat de kinderen geschikt zijn om mee te denken over de vorm van de activiteit en/of de regels die daarbij horen zal ik daar als CMV'er direct op inspelen. Ik vind dat een belangrijk aspect om gebruik van te maken.

Het enthousiasmeert de deelnemers zelf ook als ze mee hebben mogen denken. Naderhand zal ik de activiteit evalueren om eventuele aanpassingen en verbeteringen voor een volgende keer te maken.

Het doel van recreatieve activiteiten vanuit mijn gestelde vraagstelling is het brengen van ontspanning, vermaak en plezier aan kinderen in moeilijke situaties. Door de kinderen dat op allerlei gebieden aan te bieden draag je als CMV'er bij aan de ontwikkeling van deze kinderen.

Daarnaast heb ik bij het behandelen van deze vraagstelling gekeken naar recreatieve activiteiten als middel om verschillende (sociale-) vaardigheden te leren. Ik heb hierover een stuk geschreven dat te lezen is in hoofdstuk 1 onder het kopje "leren door recreëren". Ik ben hierdoor eigenlijk tot de volgende visie daarbij gekomen:

Gekeken naar de situatie van kinderen in een psychiatrische instelling is het als CMV'er van belang veel bezig te zijn met recreëren. Doordat de kinderen recreëren zijn ze op een spelende en ongedwongen manier bezig en ervaren daarin, afhankelijk van hun interesses, momenten van geluk. Deze momenten van geluk kunnen ook gezien worden als flow- en/of kickervaringen. Zoals in hoofdstuk 1 over de flowervaring te lezen is, is het een optimale ervaring waarbij een hoge mate van concentratie aanwezig is en waar het kind intens geniet en alles om zich heen vergeet. Gezien de omstandigheden van de doelgroep zullen zij deze momenten waarschijnlijk weinig mee hebben gemaakt en is het extra belangrijk dat de CMV'er de voorwaarden schept om hen in een flow te laten geraken. Veel van deze kinderen hebben weinig momenten van waardering meegemaakt en hebben dus geen hoge dunk van zichzelf. Door middel van recreatieve activiteiten creëert de CMV'er een veilige maar uitdagende ruimte waarin deze kinderen kunnen spelen en kunnen doen waar ze goed in zijn. Als CMV'er moet je erop gericht zijn veel complimentjes te geven, op die manier merken de kinderen dat ze gewaardeerd worden.

De CMV'er arrangeert in deze context dus recreatieve programma's die gericht zijn op ontspanning, vermaak en plezier oftewel, het is ontspannend, geeft energie en houdt de kinderen actief. Bij dit type programma kan ervarend leren gebruikt worden als middel om de kinderen tegemoet te komen in hun natuurlijke drang om te leren. Dit leren is bij de activiteiten geen hoofddoel, dat is immers het plezier en vermaak, maar het is een doel dat extern meespeelt en waar kinderen soms zelf om vragen. De recreatieve programma's hebben een hoog fun-gehalte, de activiteiten "spreken voor zichzelf", waardoor weinig reflectie en support nodig is. Veel van deze projecten verhogen het zelfvertrouwen, versterken de interne locus of control (gevoel van zelf bepalen wat er gebeurt), verhogen de assertiviteit, hebben een positieve invloed op de sociale vaardigheden, verminderen agressie en verhogen de zelfcontrole. Dit gebeurt overigens bij de meeste programma's die rondom het ervaringsleren zijn opgesteld. Ervaringsleren is zeer geschikt om te gebruiken bij kinderen, omdat kinderen vooral leren door het zelf te doen. Toch wordt het het meeste in de hulpverlening toegepast waar met jongeren gewerkt wordt die dreigen de "verkeerde kant op te gaan".

De CMV'er kan een belangrijke rol spelen in het model leren. Het kan de rol aannemen van het model en zorgen dat de kinderen hem gaan imiteren. Op die manier kan gewenst en ongewenst gedrag worden beïnvloed. Anderzijds kan de CMV'er het proces van modeling sturen door het model en de observanten in de gaten te houden en eventueel te helpen.

Ik zou een heel programma op papier kunnen zetten met activiteiten die naar mijn idee goed zouden zijn voor deze kinderen. Activiteiten die helpen bij het positief beïnvloeden van het zelfbeeld en activiteiten gericht op het leren van sociale vaardigheden. Dat doe ik echter niet omdat de CMV'er er juist op is gericht in te spelen op de wensen en behoeften van de klanten. Ik zou eerst met de kinderen moeten gaan praten en aan de hand daarvan zou ik een programma op kunnen stellen. Op het moment dat je je namelijk bewust bent van de wensen en behoeften kan je een goed en aansluitend programma maken met activiteiten die gericht zijn op de ontwikkeling en met name het zelfbeeld van de kinderen. De kinderen zullen dan ook een intrinsieke motivatie hebben om mee toe doen omdat ze het zelf hebben bedacht. Daarbij is het de taak van de CMV'er om deze activiteiten op een bewuste manier te begeleiden en vooral te signaleren en eventueel op signalen in te springen.

Als ik mijzelf als CMV'er binnen "De Jutters" zie, zou ik zorgen voor een divers aanbod van recreatieve activiteiten die ik samengesteld heb uit de ideeën van de kinderen zelf. Van daaruit kunnen de kinderen dan elke week kiezen wat ze willen doen. Op die manier blijft het de vrije keuze van het kind, maar heeft het wel een meer gevarieerde en gestuurde keuze. Hierbij zorg ik voor een veilige maar uitdagende omgeving waar de activiteiten zich afspelen. Zodat er volop kansen zijn voor de kinderen om in een flow te geraken en ze daarbij te kunnen stimuleren.

Als CMV'er ben ik dan aanwezig om de kinderen te begeleiden en daarbinnen te animeren. Ik zal veelvuldig gebruik maken van het geven van complimenten en zoveel mogelijk zorgdragen voor een vertrouwde sfeer en omgeving.

De CMV'er kan de vraagstelling dus bereiken door vooral te luisteren naar de vraag van de kinderen zelf, daarin een programma te arrangeren en dat programma uit te voeren. Tijdens het uitvoeren dient de CMV'er de kinderen zo te begeleiden dat ze regelmatig kansen hebben in een flow terecht te komen.

Hoofdstuk 5 Conclusie

In dit laatste afsluitende hoofdstuk geef ik een antwoord op de vraagstelling waar deze scriptie op is gebaseerd. Ik heb ervoor gekozen de deelvragen niet te beantwoorden, omdat deze in de voorgaande hoofdstukken uitgebreid behandeld zijn.

Mijn vraagstelling:

“Hoe kunnen recreatieve CMV-activiteiten het zelfbeeld van kinderen (8-12 jr.) in een psychiatrische instelling op een positieve manier versterken”.

Een kort en bondig antwoord hierbij is niet mogelijk. Er komen namelijk heel wat zaken bij kijken zoals onder andere hoe de omgang met de doelgroep is, welke soorten activiteiten er zijn en of het zelfbeeld überhaupt positief te versterken is.

Door al deze onderwerpen grondig uit te zoeken en beschreven te hebben in de voorgaande hoofdstukken heb ik voor mijzelf een antwoord op de vraag kunnen neerzetten.

Kinderen die in een psychiatrische inrichting wonen hebben veelal een laag en negatief zelfbeeld. Dat kan verschillende redenen hebben. Meestal komt het echter voort uit te weinig waardering vanuit het thuisfront, en te veel kritiek, waardoor het kind geen vertrouwen meer in zichzelf en zijn omgeving heeft.

Voor deze kinderen dient er een nieuwe basisveiligheid te worden gecreëerd, met een omgeving waar een sfeer van vertrouwen en respect heerst. Binnen deze nieuwe situatie kunnen de kinderen zich dan weer verder ontwikkelen en weer leren vertrouwen in zichzelf te hebben.

Hierbij zijn recreatieve activiteiten een zeer geschikt middel. Deze activiteiten zijn gericht op het plezier en vermaak van het kind en kunnen eraan bijdragen dat het kind zich gelukkig voelt. De waarde van recreatieve activiteiten voor kinderen zit hem vooral in het feit dat ze het leuk vinden, er veelal vrijwillig aan meedoen en daarvoor een intrinsieke motivatie hebben. In deze activiteiten kunnen kinderen hun eigen interesse en behoeften kwijt, want de CMV'er zal de recreatieve activiteiten zo moeten arrangeren dat de kinderen daar inspraak in hebben. Hierdoor kunnen de kinderen volop genieten van dat waar ze mee bezig zijn.

Zodra kinderen bezig zijn met iets dat ze heel leuk vinden en er daarbij enige vorm van spel aanwezig is verliezen kinderen zichzelf daar vaak in, ze gaan er helemaal in op en kunnen daarmee in een flowverving terecht komen. Kinderen hebben dat zelf niet door, maar het moment dat ze de omgeving vergeten en een gelukservaring beleven is een flowverving. Kinderen komen veel vaker in een flow terecht dan volwassenen, omdat ze in het spelen vaak zo bezig zijn dat ze alles vergeten en diep geconcentreerd zijn. Terwijl bij volwassenen de omgeving vaak nog duidelijk aanwezig is. Spel is daar een uitstekend middel voor en kan er als geen ander aan meewerken de flowervaringen op te wekken.

Op het moment dat een kind in een flow-ervaring terecht komt heeft het een gevoel van eigenwaarde, het kind groeit en beseft heel wat te kunnen. Een gevoel dat voor hen niet zo vanzelfsprekend en misschien zelfs wel voor het eerst aanwezig is. Hoe vaker dit soort momenten bij de kinderen voorkomen, hoe vaker ze erop gewezen worden heel wat te kunnen en heel wat voor te stellen. Op die manier wordt het zelfvertrouwen en vooral het zelfbeeld van kinderen op een positieve manier beïnvloed. Voor de begeleiding is het noodzakelijk de kinderen er steeds op te wijzen.

Het zelfbeeld wordt namelijk vooral gevormd door de reacties uit de omgeving. Deze kinderen hebben bevestiging nodig in alles wat ze doen, het geven van complimentjes is daarbij een goed handvat. Als de kinderen door deze positieve aandacht in een gelukkig stadium komen is de kans op de flowervaring aanwezig. Kinderen zullen vaker in een flowervaring komen dan een kickervaring beleven. Ze zijn zich er minder bewust van en zullen de kick dan ook niet bewust op gaan zoeken. Iets dat bij de kickervaring vaak wel een vereiste is. Het kan wel zo zijn dat kinderen achteraf een kick ervaren kunnen hebben. Dat kunnen ze dan vaak verwoorden als: "Dat was kikke!!!"

De recreatieve activiteiten die bij deze doelgroep te gebruiken zijn, zijn in eerste instantie om plezier te maken en ervan te genieten. Belangrijk hierbij is dat kinderen de natuurlijke drang hebben om te willen leren. Het is daarom ook van belang dat daar door de CMV'er op in wordt gespeeld. Kinderpsychiatrische instellingen zijn er ook veelal op gericht de doelgroep bepaalde vaardigheden aan te willen en vaak ook moeten leren. Het belang van leren voor deze kinderen komt dus van twee kanten. Enerzijds vanuit het kind zelf en anderzijds vanuit de hulpverlening. Leren binnen de recreatieve activiteiten is dus een heel belangrijk punt waar zeker iets mee gedaan dient te worden.

Nou is het zo dat recreatieve activiteiten een krachtige leeromgeving bieden. Dat komt doordat de kinderen niet gedwongen worden maar vrijwillig aanwezig zijn, vanuit een intrinsieke motivatie en het dus veelal leuk vinden daar te zijn en mee te doen. In deze situatie is het dus een buitenkans om de kinderen het één en ander te leren, waarbij de nadruk vaak op verschillende sociale vaardigheden komt te liggen. Daarnaast leren de kinderen tegelijk ook verschillende sporten en spelletjes. Zoals ik in hoofdstuk 1 beschreven heb zijn er wat mij betreft twee leersoorten die geschikt zijn voor deze doelgroep en hun leefomgeving, binnen de recreatieve activiteiten. Het betreft aan de ene kant het ervaringsleren en aan de andere kant het model leren. Zoals ik beschreven heb zijn beide manieren van leren bij kinderen goed toe te passen. Ze moeten zelf zien of meemaken hoe bepaalde vaardigheden in elkaar steken en pakken het dan zelf heel snel op. In dit proces dient de CMV'er wel motiverend en begeleidend op te treden en voor de kinderen dient de meeste nadruk nog steeds gelegd te worden op het plezier en vermaak van de activiteit.

In de praktijk komt het steeds meer voor dat er recreatieve activiteiten gebruikt worden als krachtige leeromgeving, maar nog lang niet genoeg en zeker ook niet bewust genoeg. Als de hulpverleners op de activiteiten terugkijken zien ze vaak wel dat er enige vorm van spel en recreatie in de leeromgeving aanwezig is, dat is echter niet genoeg om als krachtige leeromgeving te dienen. Er zal van tevoren over nagedacht dienen te worden en de begeleiding zal zich er van tevoren bewust van moeten zijn willen ze de kinderen goed kunnen begeleiden.

Nawoord

Terugkijkend op het schrijven van deze scriptie kan ik zeggen dat ik erg tevreden ben over het resultaat. Ik heb naar behoren mijn vraagstelling behandeld en er alles weten uit te halen.

Gekeken naar de theorie zou ik nog dieper in willen en kunnen gaan op de logeervoorziening bij “De Jutters” voor Chronisch Psychiatrische kinderen. Hoe komt het dat deze kinderen nu al onder de noemer chronisch worden genoemd? En ik zou het leuk hebben gevonden meer in te gaan op het feit dat in die logeervoorzieningen de nadruk op ontspanning ligt en niet op behandeling, wat overal elders in “De Jutters” wel zo is.

Als ik naar het verloop kijk van het schrijven van mijn scriptie wordt de eerste fase gekenmerkt door een snelle start. Ik had de grote lijnen snel op papier en daarbij het kader waar ik mij in wilde gaan begeven. Halverwege ben ik een aantal obstakels tegengekomen, zoals het beschrijven van de doelgroep. Ik kon heel veel boeken over de ontwikkeling van kinderen tussen de 8 en 12 jaar oud vinden, maar deze theorie ging vaak gelijk heel diep op de ontwikkeling in. Wat ik wel heel interessant vond, maar wat niet van belang bij mijn vraagstelling was.

De tussenfase wordt gekenmerkt door een aantal haperingen. Ik heb de scriptie op die momenten opzij gelegd om hem er later weer bij te pakken. Dat was een goed systeem voor mij. Dit systeem heeft mij ook naar behoren richting de eindfase gebracht welke ik goed heb doorlopen en mijn scriptie op een goede manier heb kunnen afronden.

Literatuurlijst

In deze lijst zijn boeken terug te vinden die ik op school gebruikt heb en boeken die ik in de verschillende bibliotheken heb gevonden.

- Csikszentmihalyi, (1999) *Flow. Psychologie van de optimale ervaring*. Amsterdam.
- Erkamp, Ad, (1986) *Ervaringsleren. Praktijkinformatie voor vorming en onderwijs*. Schoten.
- Gabeler, J., Weeda, W., & Wieringen, J. van, (1996) *Kinderen zijn zichzelf. Werken met kinderen volgens Thomas Gordon*. Amsterdam.
- Groot, R., (2001) *Kinderen en Spelen. Spelenderwijs wijzer worden*. Amsterdam.
- Houdt, A. van & Klein, M. (2001) *Van twee tot twaalf*. Kampen.
- Kohnstamm, R. (1992) *Kleine ontwikkelingspsychologie II. De schoolleeftijd*. Amsterdam.
- Klarus, R. & Dool, P. van den, (1989) *Ontwerpen van leerprocessen*. Schoten.
- Lievegoed, B., (2003) *Ontwikkelingsfasen van het kind*. Zeist.
- Poel, van der, (1999) *Tijd voor Vrijheid*. Amsterdam.
- Rosmalen, Jan van, (1999) *Het woord aan de verbeelding*. Houten.
- Ruikes, T., (1994) *Ervaren en Leren*. Utrecht.
- Spierts, Marcel, (1998) *Beroep in Ontwikkeling*. Maarssen.
- Spierts, Marcel, (1994) *Balanceren en Stimuleren*. Utrecht.
- Spierts, Marcel, (2000) *Werken aan Openheid en Samenhang*. Maarssen.
- Strubbe, W., (1989) *Anders dan gewoon; inleiding in de kinderpsychiatrie*. Nijkerk.
- Verhulst, F.C., (1991) *De ontwikkeling van het kind*. Assen.
- Verhulst, F.C., & Sanders-Woudstra, J.A.R., (1993) *Kinderpsychiatrie voor de praktijk*. Houten.
- Waal, Vincent de, (2001) *Uitdagend Leren*. Bussum.

Artikel over Bandura

<http://odur.let.rug.nl/~vuijk/courses/ic/theorie/organisatie/cultuur/motivatie/start.html>

Artikel over model leren

<http://www.leren.nl/cursus/sociale-vaardigheden/overtuigen-beinvloeden/model-leren.html>

Artikel over Kickervaring

http://www.kuleuven.ac.be/thomas/actualiteit/indekijker/6/index_main.htm#beginsituatie