

Afstudeeronderzoek

Spel en ontwikkeling op één lijn



Organisatie: Horizon Jeugdzorg en Onderwijs
Locatie: Medisch Kinderhuis Oostvoorne (MKT)
Opdrachtgever: Annemarie Dekker



Hogeschool Rotterdam
Afstudeerdocent: Carolien Snoei
Tweede beoordelaar: Ewa Brand

Student: Mirre Kastelein
Opleiding: Pedagogiek

Studentnummer: 0836900
Klas: VQR4C

Dinsdag 16 juni 2014

VOORWOORD

Dit onderzoeksverslag is geschreven in het kader van de opleiding Pedagogiek aan de Hogeschool Rotterdam. Er is onderzoek gedaan naar het vrije spel van kinderen tussen de vier en twaalf jaar op drie verschillende groepen van het Medisch Kinderhuis van Horizon Jeugdzorg en Onderwijs in Oostvoorne. De focus in dit onderzoek ligt op de pedagogisch medewerkers en hoe zij spel aan kunnen laten sluiten bij de ontwikkelingsleeftijd en de behandeling van de kinderen.

Bij het tot stand komen van dit onderzoeksverslag zijn twee mensen in het bijzonder belangrijk geweest. In eerste instantie wil ik Annemarie Dekker bedanken voor de kans om op het Medisch Kinderhuis van Horizon Jeugdzorg en Onderwijs dit afstudeeronderzoek uit te voeren. Zij heeft mij geholpen en begeleid waar dit nodig was. Daarnaast wil ik Carolien Snoei bedanken voor haar begeleiding vanuit de Hogeschool Rotterdam, zij is voor mij een erg behulpzame en betrokken afstudeerbegeleider geweest die ondersteunend was waar nodig. Als laatste wil ik alle pedagogisch medewerkers van de Kameleon, de Klepel en de Boemerang bedanken en de twee gedragswetenschappers die op deze groepen werken. Zij hebben meegewerkt aan de enquêtes, interviews en observaties, zonder deze data-analyse had dit onderzoek niet uitgevoerd kunnen worden.

Mirre Kastelein

Geervliet, juni 2014

© 2014 Hogeschool Rotterdam

Alle rechten voorbehouden. Niets uit dit onderzoeksverslag mag worden verveelvoudigd of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opname of op enig andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de auteur.



SAMENVATTING

Voor u ligt een afstudeeronderzoek over de meerwaarde van vrij spel bij kinderen met gedragsproblemen. Dit onderzoek is uitgevoerd door een vierdejaars HBO Pedagogiek studente van de Hogeschool Rotterdam in opdracht van het Medisch Kinderhuis (MKT) van Horizon Jeugdzorg en Onderwijs in Oostvoorne. De opdrachtgever heeft ervoor gekozen om het onderzoek op drie groepen van het MKT uit te laten voeren. Zij heeft het idee dat veel kinderen op deze groepen niet op hun eigen niveau spelen en de doelen uit het behandelplan niet voldoende aansluiten op het spel. Op deze drie groepen, ook wel de structuurkant genoemd, wonen kinderen die een extra gestructureerde leefomgeving nodig hebben, vaak voortkomend uit een hechtingsproblematiek soms in combinatie met een diagnose als bijvoorbeeld ADHD of een Autisme Spectrum Stoornis (ASS).

De hoofdvraag van dit onderzoek is als volgt geformuleerd:

'Hoe kunnen de pedagogisch medewerkers van de structuurkant spel inzetten zodat het meer aansluit bij de doelen die opgesteld zijn vanuit de behandelplannen van de kinderen, de leeftijd en het ontwikkelingsniveau van de kinderen van 4 tot 12 jaar die op de Kameleon, de Klepel of de Boemerang wonen?'

Dit onderzoek is een kwalitatief onderzoek. Door middel van vijf deelvragen wordt uiteindelijk antwoord gegeven op de hoofdvraag, in deze deelvragen komt terug wat spel is, wat de invloed van spel op de ontwikkeling is, wat de invloed van gedragsproblemen op spel is, welke soorten spel er passen bij welk ontwikkelingsniveau en wat de rol van de pedagogisch medewerkers is binnen het spel van de kinderen. Om antwoord te geven op deze deelvragen en uiteindelijk op de hoofdvraag is er gebruik gemaakt van literatuurstudie en praktijkonderzoek. De literatuurstudie bestond uit het zoeken en bestuderen van de beschikbare theorie over dit onderwerp, dit vormt het theoretisch kader. Het praktijkonderzoek bestond uit een steekproef onder de achttien pedagogisch medewerkers van de structuurkant, vijftien van de achttien pedagogisch medewerkers hebben een enquête ingevuld. Op alle drie de groepen zijn zes pedagogisch medewerkers werkzaam, hiervan is er van elke groep één geïnterviewd. Beide gedragswetenschappers die werkzaam zijn op het MKT zijn geïnterviewd en er is een spelobservatie van een uur geweest op elke groep.

Als conclusie is uit het onderzoek naar voren gekomen dat de professionals en dus ook de pedagogisch medewerkers van het MKT in Oostvoorne een grote rol kunnen spelen binnen het spel van kinderen. Hun rol kan zowel een positieve als negatieve uitwerking hebben op spel. De belangrijkste aandachtspunten voor een pedagogisch medewerker bij het inzetten van spel, zijn:

1. Aantrekkelijk spelmateriaal en/of aantrekkelijke speelkameraadjes;
2. De afspraak dat het kind vrij is om te doen binnen duidelijke grenzen;
3. Minimale inmenging van buitenaf;
4. Een omgeving waarbinnen het kind zich veilig en op zijn of haar gemak voelt;
5. De afwezigheid van lichamelijk ongerief als vermoeidheid, honger of ziekte.

Uit de resultaten bleek dat de pedagogisch medewerkers en de gedragswetenschappers nu veel terug zien dat er te star wordt omgegaan met spel. De kinderen maken duidelijke afspraken en wanneer zij hiervan afwijken worden zij hier op aangesproken. Dit mag volgens de gedragswetenschappers wat soepeler worden en ook de theorie bevestigt dat je kinderen vrij kunt laten spelen en toch regels af kunt spreken. Het lijkt er op dat de pedagogisch medewerkers tijdens het spel het overzicht goed willen bewaren. Uit dit onderzoek is juist het belang van vrij spelen gebleken waarin het kind zich niet aan al te veel regels moet houden. Wanneer er op de bovenstaande punten wordt gelet, kan het spel van de kinderen op het MKT zich al voor een groot gedeelte verbeteren. De pedagogisch medewerkers kunnen spel meer aan laten sluiten op de behandeling van de kinderen door zich bewust te zijn van de doelen en kinderen af en toe uit te nodigen voor een spel dat betrekking heeft op een doel. Uit de theorie blijkt dat wanneer een kind uit zich zelf vrij speelt het hier ook al de ontwikkeling mee stimuleert. Belangrijk is wel om het spel aan te laten sluiten op de ontwikkelingsleeftijd van de kinderen. Bij te hoge verwachtingen haakt het kind af en bij te lage verwachtingen gaat het kind zich vervelen. Door van elk kind de ontwikkelingsleeftijd te weten kunnen de pedagogisch medewerkers goed in de gaten houden of het kind (samen) speelt op zijn eigen niveau en zo het beste uit het spel haalt.

SUMMARY

The graduate research in front of you is about the benefits of free play in the treatment of children with problematic behaviour issues. This research was conducted by a fourth-year graduate student pedagogy at the Hogeschool Rotterdam, commissioned by the Medisch Kinderhuis van Horizon Jeugdzorg en Onderwijs in Oostvoorne. The principal has chosen to focus the research on the structure side of the Medisch Kinderhuis because many children do not play at their own level and the goals of the treatment do not connect to the games. The three groups on the structure side consist of children with additional structured environmental needs, often a result of attachment problems. Sometimes these problems are comorbid with a diagnosis like e.g. ADD or an Autism Spectrum Disorder (ASD).

The main question for this study is the following:

"How can the pedagogical staff of the structure side use play to make this more consistent with the goals that have been formed out of the treatment plans for the children, the age and developmental level of the children aged 4 – 12 years old living at de Kameleon, de Klepel or de Boemerang?"

This research is a qualitative research. To answer the main question first the sub-questions must be answered. There are five sub-questions in this and they answer the questions what free play is, what is the impact of free play on the development, the impact of behavior on free play, what kinds of free play fits to a certain level of development and what the role of the pedagogical staff is within the free play of the children. To answer these questions, and ultimately the main question, there is a literature review and a practical study. The literature review consisted of reading different theory on this subject, this is the theoretical framework. The practical research consisted of a survey of eighteen pedagogical employees of the structure side, an interview with a pedagogical staff of each group, an interview with both behavioral scientists working in the MKT and free play observation of an hour on each group.

To answer this key question, we used literature review and practical research. This practical research consists of a survey of eighteen pedagogical employees of the structure side, an interview with a pedagogical staff member of each group, an interview with both behavioral scientists working in the Medisch Kinderhuis and play observation of an hour in each group.

The conclusion as a result of this research is that the professionals and therefore the pedagogical staff of the MKT in Oostvoorne can play a major role within the free play of the children. Their role can have both positive and negative effects on the free play.

The most important points of interest for the pedagogical staff in using game, are:

1. Attractive game material and / or attractive playmates;
2. The agreement that the child is free to do so within clear boundaries;
3. Minimal external interference;
4. An environment in which the child feels safe and comfortable;
5. The absence of physical discomfort, tiredness, hunger or disease.

The things that the pedagogical staff and behavioral scientists now experience, is that sometimes free play is handled too rigid. Deviate from these agreements, they are held accountable. This may, according to the behavioral scientists be more flexible. The theory as well suggests that children's free play and the existence of rules can co-exist. It seems that the pedagogical staff wants to keep a wide overview during the game. However, results of research show the importance of free play in which the child does not need to hold onto too many rules. When you pay attention to the points made above, the play of children at the Medisch Kinderhuis can already improve to great extent.

Pedagogical staff can better connect free play to the treatment of the children by being aware of the goals and ask children occasionally for a game that relates to a particular goal. There should not be too much focus on these goals. The theory shows that a child already encourages its development, by playing by itself. It is important to connect the developmental age of the children to the free play. With expectations set too high the child will drop out and with expectations set too low the child will get bored. By knowing the developmental age of each child, the pedagogical staff can monitor if the child plays (together) at its own level and gets the most out of the free play. This conclusion has been translated into a number of practical recommendations for the pedagogical staff.

INHOUDSOPGAVE

Voorwoord.....	2
Samenvatting.....	3
Summary	4
Inhoudsopgave	6
1. Inleiding	8
4.1 Aanleiding	8
4.2 Situatieanalyse.....	8
4.2.1 Horizon Jeugdzorg en Onderwijs	8
4.2.2 Het Medisch Kinderhuis Oostvoorne.....	9
4.2.3 De structuurkant.....	10
4.3 Probleemanalyse	10
4.4 Onderzoeksbeschrijving.....	12
4.4.1 Doelstelling.....	12
4.4.2 Onderzoeksvraag	12
4.4.3 Deelvragen	12
2. Theoretisch kader	13
2.1 Inleiding.....	13
2.2 Definitie van spel.....	13
5.2.1 Karakteristieken en kenmerken van spel	13
2.3 De invloed van spel op de ontwikkeling	14
5.3.1 Visies en spelindelingen.....	14
5.3.2 Het nut en de noodzaak van spel.....	17
2.4 Gedragsproblemen en spel.....	18
2.5 Spel passend bij het ontwikkelingsniveau	19
2.6 De rol van pedagogisch medewerkers binnen spel.....	21
2.7 Internationaal aspect.....	23
6. Onderzoeksmethode	24
6.1 Benadering.....	24
6.2 Type onderzoek	24
6.3 Databronnen	24
6.4 Dataverzamelingstechnieken	25
6.5 Betrouwbaarheid en validiteit	26
7. Resultaten.....	27
7.1 Inleiding.....	27
7.2 Praktijkonderzoek	27

7.2.1	Definitie van spel	27
7.2.2	De invloed van spel op de ontwikkeling.....	27
7.2.3	Gedragsproblemen en spel	28
7.2.4	Spel passend bij het ontwikkelingsniveau	29
7.2.5	De rol van pedagogisch medewerkers binnen spel.....	30
8.	Conclusie en aanbevelingen.....	32
8.1	Conclusie	32
8.2	Aanbevelingen	34
9.	Kritische blik	36
9.1	Doelstelling	36
9.2	Toegevoegde waarde	36
9.3	Reflectie	36
9.4	Beroepsproduct.....	37
9.5	Discussie.....	37
10.	Literatuur	38
11.	Bijlagen	40
	Bijlage 1: Blanco enquête	40
	Bijlage 2: Blanco interviews	43
	Bijlage 3: Blanco observatielijst	47
	Bijlage 4: Methodisch werken bij spelbegeleiding.....	48

1. INLEIDING

In deze inleiding wordt de aanleiding van het onderzoek verteld. De situatie- en probleemanalyse komen aan bod en daarin wordt Horizon als organisatie beschreven, daarna wordt er ingezoomd op het Medisch Kinderhuis (MKT) in Oostvoorne, een onderdeel van Horizon, en vervolgens wordt er ingezoomd op de structuurkant van het MKT, dit zijn drie groepen die duidelijk te onderscheiden zijn van de rest van het MKT. Verder kunt u de onderzoeksbeschrijving lezen met daarin onder andere de doelstelling, de onderzoeksvraag en de deelvragen. Tot slot een korte uitleg over de opbouw van dit verslag.

4.1 AANLEIDING

De vraag voor dit onderzoek is ontstaan vanuit een andere vraag, René van Lierop vroeg zich af wat muziek en drama binnen de behandeling van kinderen met gedragsproblemen kan betekenen. René van Lierop is werkzaam als afdelingscoördinator op het Medisch Kinderhuis in Oostvoorne. Hij is afdelingscoördinator van de Koekoek, de Rakkers en de Zeppelin, drie residentiële groepen van het MKT. Na wat verdieping in de literatuur die er over drama te vinden is, bleek dat drama eigenlijk een vorm van spel is, namelijk het acteerspel. De minor 'Spel werkt!' vergrootte bij de onderzoeker de interesse in spel en dit leidde uiteindelijk tot een verdieping in de manier van spelen op het MKT.

Deze verdieping is het begin van dit onderzoek. Annemarie Dekker is net als René van Lierop afdelingscoördinator op het MKT. Zij coördineert de Kameleon, de Klepel en de Boemerang, ook drie residentiële groepen op het terrein. Zij heeft uitgelegd waarom spel onderzocht moet worden op het MKT. Zij denkt dat er nu te veel kinderen overvraagd worden in hun spel en wil er door middel van dit onderzoek achter komen hoe de pedagogisch medewerkers van de Kameleon, de Klepel en de Boemerang de kinderen meer op hun eigen niveau kunnen laten spelen. Zij denkt dat spel een positieve invloed heeft op de ontwikkeling van de kinderen en kinderen zo spelenderwijs kunnen leren. Annemarie hoopt dat er binnen de behandeling van de kinderen op de Kameleon, de Klepel en de Boemerang nu al gebruik wordt gemaakt van spel. En dat kinderen onder andere door spel aan de leerdoelen die zij hebben, kunnen werken. Deze leerdoelen zijn per kind opgesteld vanuit het behandelplan. Annemarie zegt verder dat het een mooie bijkomstigheid zou zijn als kinderen in spel hun emoties en gedachten kunnen laten zien. In spel kan de mens, volgens Van der Poel en Blokhuis (2008), uiting geven aan wensen, driften en emoties die hij in de werkelijkheid niet kan of durft te uiten. Naast de positieve invloed op de ontwikkeling kan een kind in zijn spel ook veel gevoelens kwijt die door de pedagogisch medewerkers van het MKT weer gesignaleerd kunnen worden en die van belang kunnen zijn in de behandeling van het kind.

4.2 SITUATIEANALYSE

Hierboven is de aanleiding van het onderzoek beschreven, nu zal er worden ingezoomd op Horizon Jeugdzorg en Onderwijs als organisatie. De missie, visie, doelgroep en kernwaarden zullen een beeld geven van Horizon als organisatie. Horizon heeft meerdere locaties waarbij de leeftijd van de kinderen varieert van nul tot 23 jaar. Het MKT is een van deze locaties en richt zich op kinderen in de leeftijd van vier tot en met zestien jaar met gedragsproblemen. Binnen het MKT zijn er verschillende groepen, drie daarvan vormen de structuurkant en hier vindt het onderzoek plaats. De structuurkant en waarom er voor deze naam is gekozen, komt aan het einde van dit hoofdstuk uitgebreid aan bod.

4.2.1 Horizon Jeugdzorg en Onderwijs

Horizon Jeugdzorg en Onderwijs is een organisatie voor jeugdzorg en speciaal onderwijs. Horizon heeft meerdere locaties zoals verschillende residentiële open maar ook besloten groepen, dagbehandelingsgroepen, verschillende cluster 4 scholen, pleegzorg, ambulante zorg en een onderwijsdienst. Al deze locaties zijn gericht op kinderen met gedragsproblemen. De ernst van de problemen is verschillend. Daarnaast heeft Horizon verschillende scholen. Onderwijs is volgens Horizon de beste garantie tot maatschappelijke integratie. Horizon biedt speciaal onderwijs, zogeheten cluster 4 onderwijs, op de eigen 26 locaties en twee locaties binnen andere organisaties. De scholen zijn verdeeld over de provincie Zuid-Holland en Gelderland.

Horizon verzorgt speciaal onderwijs aan kinderen met complexe gedragsproblemen of gedragsstoornissen en biedt onderwijs aan nagenoeg alle leerlijnen, van basisonderwijs tot vmbo en havo. Het merendeel van deze kinderen krijgt ook een vorm van jeugdzorg bij Horizon. Dat kan in de open of gesloten jeugdzorg zijn, maar ook via bijvoorbeeld de ambulante zorg. Dit is de organisatie in het kort, hieronder volgen de missie, visie, doelgroep en kernwaarden. (Horizon Jeugdzorg en Onderwijs, n.d.)

Missie

De missie van Horizon beschrijft in het kort waar zij voor staan. Horizon biedt begeleiding en ondersteuning aan kinderen die opnieuw de regie over hun eigen leven moeten vinden. Door middel van gedragsverandering moeten zij uiteindelijk weer zelfstandig deel kunnen nemen aan een maatschappelijk leven. (Horizon Jeugdzorg en Onderwijs, n.d.)

Visie

Horizon beschouwt elke persoon als uniek, iedereen heeft de ambitie om te presteren en zich te ontplooiën. Wanneer er gedragsproblemen, stoornissen of problemen in de leefomgeving ontstaan, kan dit voor sommige kinderen hun ontwikkeling belemmeren. Horizon creëert voor deze kinderen een veilige en stabiele leefomgeving waarin zij onderwijs kunnen volgen en zichzelf kunnen ontwikkelen. Horizon helpt kinderen zich te ontwikkelen tot een zelfstandig mens met dromen en mogelijkheden. (Horizon Jeugdzorg en Onderwijs, n.d.)

Doelgroep

De doelgroep van Horizon zijn kinderen van 0 tot 23 jaar en hun ouders. Hierbij gaat het om kinderen met complexe en diverse problemen op het gebied van gedragsstoornissen of problematiek in de thuissituatie. Horizon biedt verschillende vormen van zorg, passend bij de problematiek van de jongere. (Horizon Jeugdzorg en Onderwijs, n.d.)

Kernwaarden

Bij de kernwaarden van Horizon gaat het om de actie, de beweging en de ontwikkeling. De vier kernwaarden zijn respecteren, ontvankelijk zijn, ontmoeten en vernieuwen. Deze kernwaarden zijn met elkaar verbonden door te luisteren. Naar buiten toe luistert Horizon naar het kind en zijn sociale omgeving en naar de veranderende wereld. Naar binnen toe luistert Horizon als individu naar het eigen mens-zijn, de organisatie en de collega's. (Horizon Jeugdzorg en Onderwijs, n.d.)

Het MKT is een onderdeel van Horizon, hierover leest u in de volgende paragraaf meer. (Horizon Jeugdzorg en Onderwijs, n.d.)

4.2.2 Het Medisch Kinderhuis Oostvoorne

Het MKT is een residentiële open jeugdzorg voorziening, waar kinderen in de leeftijd van vier tot zestien jaar met ernstige, complexe gedragsproblemen wonen, eventueel in combinatie met een medische problematiek. Voor deze kinderen is eerdere preventie, zoals ambulante en/of (deeltijd)dagbehandeling niet voldoende geweest. Wanneer kinderen in het MKT worden opgenomen, betekent dit dat zij uit huis worden geplaatst. De opnameduur varieert van zes maanden tot maximaal drie jaar en is afhankelijk van de problematiek en de hulpvraag.

In totaal wonen er op het MKT zo'n 72 kinderen, elk kind maakt deel uit van één van de acht behandelgroepen. Een behandelgroep straalt een huiselijke sfeer uit en heeft net als een gezinswoning een huiskamer, keuken, badkamer en slaapkamers. De kinderen slapen alleen of met zijn tweeën op een kamer, hierbij wordt altijd de hulpvraag van het kind in het oog gehouden. Het MKT is gelegen in Oostvoorne (Zuid-Hollandse Eilanden) op een rustige plek aan de rand van het dorp, het maakt deel uit van een woonwijk.

De uitgangspunten binnen de behandeling zijn terugkeer van het kind naar het eigen gezin of, wanneer het kind oud genoeg is, toewerken naar zelfstandigheid. Het toewerken naar zelfstandigheid geldt op het MKT alleen voor de groep de Spetters, op andere locaties heeft Horizon meerdere 'pubergroepen'. Wanneer deze opties niet mogelijk zijn wordt er gekeken naar bijvoorbeeld een gezinshuis of een pleeggezin.

Binnen het MKT zijn er verschillende behandelgroepen (Horizon Jeugdzorg en Onderwijs, n.d.):

- Drie verschillende structuurgroepen: *de Kameleon*, *de Klepel* en *de Boemerang*: Dit zijn de drie groepen waar het onderzoek gehouden wordt, de doelgroep is erg breed. Hierover leest u meer in de volgende paragraaf.
- *De Zeppelin* is een groep voor kinderen met een IQ lager dan 70. Het IQ van deze kinderen is te hoog voor specifieke zorg voor mensen met een Licht Verstandelijke Handicap en te laag voor reguliere zorg;
- *De Koekoek* biedt een zorgarrangement waarbij ouders zelf aan kunnen geven welke zorg zij verwachten.
- *De Vlieger* is een algemene groep waar kinderen wonen die een redelijk alledaagse gezinssituatie aankunnen;
- *De Spetters* is een groep voor pubers (voor kinderen van twaalf tot zestien jaar). Zij hebben het doel uiteindelijk zelfstandig te kunnen wonen;
- *De Rakkers*, bij deze groep ligt de focus op dat het kind uiteindelijk weer terug naar huis gaat.

4.2.3 De structuurkant

De drie structuurgroepen worden samen 'de structuurkant' genoemd en hier vindt het onderzoek plaats. Elk kind heeft hier een andere hulpvraag, maar wat al deze kinderen nodig hebben is een extra gestructureerde leefomgeving, vaak voortkomend uit een hechtingsproblematiek soms in combinatie met een diagnose als bijvoorbeeld ADHD of een Autisme Spectrum Stoornis (ASS). De gemeenschappelijke factor van deze kinderen is in eerste instantie dus dat bijna alle kinderen een hechtingsproblematiek hebben. Daarnaast vinden zij het moeilijk om zelf invulling te geven aan hun dag. Op deze groepen wordt er voor de kinderen bepaald hoe de dag er uit gaat zien en hoe deze ingevuld gaat worden, dit lukt hun (nog) niet zelfstandig.

Natuurlijk worden er door de dag heen ook consequenties gegeven aan kinderen die zich niet gedragen. Wanneer er door de pedagogisch medewerker aan een van de kinderen een consequentie wordt gegeven, wordt het niveau van het kind in de gaten gehouden. Wanneer een van de gedragswetenschappers het kind heeft onderzocht, staat er een bepaald ontwikkelingsniveau vast. Wanneer dit (nog) niet is gebeurd, wordt het niveau door de pedagogisch medewerkers ingeschat aan de hand van het gedrag dat het kind laat zien. Een groot gedeelte van de dag bestaat voor de kinderen uit spelen. Over het spel van deze kinderen gaat dit onderzoek.

4.3 PROBLEEMANALYSE

Hierboven heeft u de situatieanalyse kunnen lezen. Hieronder wordt er nog verder ingezoomd op het probleem. De 5xW+H-formule van Migchelbrink (2010) is een van de vele manieren om een probleem op een overzichtelijke manier weer te geven. Door middel van zes vragen worden de verschillende kanten van het probleem belicht. De antwoorden op deze vragen zorgen voor een complete onderzoeksbeschrijving.

Wat is het probleem?

Het gaat om kinderen van vier tot dertien jaar met gedragsproblemen die op de structuurkant van het MKT wonen. Kinderen hebben vaak dezelfde leeftijd maar een ander ontwikkelingsniveau. De pedagogisch medewerkers zien dat de verschillende ontwikkelingsniveaus zorgen voor andere interesses en ruzies tijdens het spelen of dat kinderen niet weten wat zij kunnen spelen. Zij denken dat dit komt omdat de kinderen nu vaak niet op hun eigen niveau spelen en hier niet in worden gestimuleerd. Zij zien dat kinderen soms met oudere of jongere kinderen spelen of met speelgoed dat voor oudere of jongere kinderen bedoeld is. Zij willen de kinderen niet onder- of overvragen in hun spel, dit gebeurt volgens de pedagogisch medewerkers nu wel.

Wie heeft het probleem?

Het kind ondergaat het probleem, het kan niet zichzelf zijn binnen het spel en past zich aan, aan het niveau van andere kinderen. Zo zie je op de groep regelmatig kinderen die gefrustreerd raken, zij worden bijvoorbeeld boos of kinderen begrijpen het spel niet waardoor zij verliezen. Het ene kind kiest een bordspel naar keuze en het andere kind heeft toegezegd mee te doen. Er wordt niet gekeken of dit spel voor beide kinderen geschikt is. Dit geldt ook voor vrij spel. Het ene kind bedenkt bijvoorbeeld om winkeltje te spelen en het andere kind stemt toe. Sommige kinderen zijn echter nog niet in staat om op een bepaald niveau te spelen. Wanneer het kind waar gespeeld mee wordt dit niveau nog niet heeft behaald kan dit een negatieve invloed hebben op de ontwikkeling van beide kinderen. De pedagogisch medewerkers geven aan dat kinderen ondanks de verschillende niveaus soms alsnog goed met elkaar spelen. Toch merken zij vaker dat dit niet het geval is en het kind het plezier in zijn spel verliest. Wanneer kinderen geen plezier meer hebben in het spelen, is er volgens van der Poel en Blokhuis (2008) geen sprake van spel.

Naast de kinderen hebben ook de pedagogisch medewerkers een probleem. Zoals hierboven al wordt uitgelegd spelen de kinderen niet altijd op het zelfde niveau met elkaar. Van de pedagogisch medewerkers mag verwacht worden dat zij de kinderen sturen in hun spel. Kinderen moeten alles leren: praten, fietsen, zwemmen, etc. Vaak denkt men dat spel iets is wat kinderen automatisch doen, dit is absoluut niet het geval volgens Van der Poel en Blokhuis (2008).

De speelafspraken zijn van verschillende duur, er wordt hierbij gekeken naar wat het kind aankan. Kinderen mogen altijd langer door gaan maar veel kinderen hebben moeite om de tijd die hen gegeven is, vol te maken met dezelfde bezigheid. Een speelafpraak is een afspraak met de groepsleiding. Het kind vertelt dan wat hij gaat doen, waar hij dat gaat doen, met wie hij dat gaat doen en hoe lang hij dat gaat doen. Dit kan variëren van buiten boompje klimmen tot binnen met de blokken. De pedagogisch medewerker bepaalt of het een goede afspraak is en houdt toezicht tijdens het spel.

Bij Horizon wordt het gezin als een systeem gezien. Alles staat met elkaar in verbinding en het is belangrijk dat het kind met een zo goed mogelijke basis verder kan of het nu wel of niet naar huis gaat, spelen hoort hier ook zeker bij.

Wanneer is het een probleem?

Het is een probleem tijdens de speelmomenten van de kinderen. Dit is eigenlijk elke dag wanneer zij uit school komen of in de weekenden tijdens het vrij spelen. Omdat spelen de ontwikkeling beïnvloedt kan het ook een probleem zijn voor de verdere ontwikkeling van het kind.

Waarom is het een probleem?

Wanneer een kind niet op zijn eigen niveau speelt, kan het volgens Brok en De Zeeuw (2008) overvraagd worden. Dit kan volgens hen leiden tot frustraties bij het kind of er voor zorgen dat het kind zich niet optimaal ontwikkelt. De kinderen en de pedagogisch medewerkers zien het als normaal dat kinderen met dezelfde leeftijd ook met elkaar spelen, bij kinderen waar hun kalenderleeftijd en ontwikkelingsleeftijd gelijk loopt is dit ook zo. Wanneer de ontwikkelingsleeftijd afwijkt van de kalenderleeftijd wordt het een ander verhaal. Het kan zo zijn dat het juist niet goed is voor een kind om op een te hoog of te laag niveau te spelen. Het ontwikkelingsniveau en het spelniveau kunnen ongelijk lopen met de leeftijd, het spelniveau en het ontwikkelingsniveau lopen vrijwel altijd gelijk (Van der Poel en Blokhuis, 2008).

Hoe is het probleem ontstaan?

Het probleem begint allereerst bij de ontwikkelingsachterstand van de kinderen, een kind van acht jaar gaat dan bijvoorbeeld met een ander kind van acht jaar spelen. Het ene kind heeft een ontwikkelingsniveau van een kind van vijf jaar en de ander een 'normaal' ontwikkelingsniveau van acht jaar. Een voorbeeld van wat er tijdens dit spel kan gebeuren: het kind met een ontwikkelingsniveau van vijf jaar kan het kind met het ontwikkelingsniveau van acht jaar niet volgen en raakt hierdoor gefrustreerd. Ook kan het zo zijn dat het kind van acht jaar zich gaat vervelen en zich niet meer aan de afspraken houdt of hij of zij verliest het plezier in het spel.

Waar doet het probleem zich voor?

Het probleem doet zich voor op het MKT in Oostvoorne, op de groepen de Kameleon, de Klepel en de Boemerang. Dit zijn de groepen waar het onderzoek plaats gaat vinden. Het probleem zal zich misschien ook op meerdere plekken voordoen, het onderzoek kan dan ook voor deze plekken bruikbaar zijn, maar is in eerste instantie gericht op de structuurkant van het MKT.

Door de vragen die hierboven beantwoord zijn, is het probleem vanuit verschillende kanten beschreven. Met deze informatie is de onderzoeksmethode bepaald, deze vindt u in hoofdstuk 6.

4.4 ONDERZOEKSBSCHRIJVING

Aan de hand van de hierboven gegeven probleemanalyse is de onderzoeksvraag opgesteld. Om achter het antwoord van de onderzoeksvraag te komen is er gebruik gemaakt van vijf deelvragen. Daarnaast heeft de onderzoeker de doelstelling in het oog houden om niet van de onderzoeksvraag af te wijken.

4.4.1 Doelstelling

De doelstelling voor dit onderzoek is om een manier te vinden waarop de pedagogisch medewerkers de kinderen kunnen sturen om op een veilige en vertrouwde manier te kunnen spelen op hun eigen niveau. Vanuit de aanbevelingen van dit onderzoek is er een product ontworpen waar direct mee gewerkt kan worden in de praktijk.

4.4.2 Onderzoeksvraag

Hoe kunnen de pedagogisch medewerkers van de structuurkant spel inzetten zodat het meer aansluit bij de doelen die opgesteld zijn vanuit de behandelplannen van de kinderen, de leeftijd en het ontwikkelingsniveau van de kinderen van 4 tot 12 jaar die op de Kameleon, de Klepel of de Boemerang wonen?

4.4.3 Deelvragen

Hieronder ziet u de verschillende deelvragen:

Deelvraag 1

Wat is spel?

Deelvraag 2

Welke invloed heeft spel op de ontwikkeling van kinderen in de leeftijd van 4 tot 12 jaar?

Deelvraag 3

Welke invloed hebben gedragsproblemen op het spel van kinderen in de leeftijd van 4 tot 12 jaar?

Deelvraag 4

Welke soorten spel passen er bij welk ontwikkelingsniveau?

Deelvraag 5

Wat kunnen pedagogisch medewerkers betekenen binnen het spel van kinderen?

2. THEORETISCH KADER

2.1 INLEIDING

Binnen dit theoretisch kader worden de onderwerpen uit de verschillende deelvragen door middel van bestaande literatuur besproken. De literatuur uit dit theoretisch kader wordt later in het onderzoek vergeleken met het praktijkonderzoek. Aan de hand van deze literatuur en het praktijkonderzoek worden daarna de deelvragen en uiteindelijk de hoofdvraag beantwoord.

Dat er veel over spel geschreven is en dat er veel verschillende visies over spel zijn, blijkt als je kijkt naar hoe veel literatuur er over spel te vinden is. In het boek 'Wat je speelt ben je zelf' van Van der Poel en Blokhuis (2008) komen een aantal visies aan bod. Dit boek is binnen dit onderzoek een leidraad geworden, het geeft een goed beeld van de waarde van spel voor de ontwikkeling van het individu.

2.2 DEFINITIE VAN SPEL

Spel is een nogal complex begrip, waarschijnlijk weten veel mensen dat spel bestaat en dat kinderen in de meeste gevallen automatisch gaan spelen. Alleen weet men vaak niet hoe je spel kunt definiëren, wat is spel nu eigenlijk en kan het wel gedefinieerd worden? In dit hoofdstuk wordt een poging gedaan om aan de hand van eerder geschreven literatuur zo helder mogelijk te vertellen wat spel is.

5.2.1 Karakteristieken en kenmerken van spel

Van der Poel en Blokhuis (2008) zijn twee van de velen mensen die literatuur hebben geschreven over spel. Zij beschrijven spel als 'een spontane en vrijwillige ontmoeting van een kind met zijn omgeving' (Van der Poel en Blokhuis, 2008, p. 15). Wanneer zij proberen aan te geven waarin spel zich echt onderscheidt van ander soort gedrag en wanneer zij de typische kenmerken van spel zoeken, blijkt de vraag 'Wat is spel?' allesbehalve simpel te zijn. Tot de dag van vandaag is er nog geen eenduidige definitie van spel. Garvey (1977) denkt dat spel zo moeilijk te definiëren is omdat je niet aan het gedrag zelf kunt zien of er gespeeld wordt. 'De bedoeling waarmee het gedrag wordt uitgevoerd, bepaalt of er gespeeld wordt', aldus Garvey (Van der Poel en Blokhuis, 2008, p.18). Of er sprake is van spel hangt af van de intentie waarmee het gedrag wordt uitgevoerd. Rubin, Fein en Vandenberg (1983) hebben de vele definities over spel met elkaar vergeleken en kwamen tot zes karakteristieken van spel die meerdere keren opvallend terug kwamen:

1. Spelen gebeurt vanuit een intrinsieke motivatie;
2. In spel staat niet zo zeer het doel maar vooral het middel centraal;
3. Spelen wordt geleid door de vraag 'wat kan ik allemaal met dit object doen?' waarmee het zich onderscheidt van exploratiegedrag dat zich laat leiden door de vraag 'wat kan dit object allemaal doen?';
4. Spel is simuleren; de speler doet alsof;
5. Spel is vrij van extern opgelegde regels;
6. Spel impliceert een actieve betrokkenheid.

Rubin e.a. (1983) benadrukken bij deze vergelijking wel dat er niet alleen sprake is van spel als meerdere van deze karakteristieken aanwezig zijn. Er kan ook zeker sprake zijn van spel als één van deze kenmerken niet aanwezig is of als er een ander, onbekend, kenmerk wel aanwezig is. Het eerste kenmerk van spel komt het meeste terug, de intrinsieke motivatie. Dit betekent dat je iets doet, puur om het plezier wat je daarmee beleeft (Rubin, Fein en Vandenberg, 1983). Daarnaast zijn alle regels en betekenissen mogelijk binnen spel, hiermee creëert het kind een eigen wereld waarin eigenlijk alles mogelijk is. Het kind bepaalt hoe deze speelwereld eruitziet (Piaget, 1951). Zo kan een speelgoedauto als telefoon gebruikt worden of een speelgoed blok veranderen in een broodje. De vanzelfsprekende betekenis van een object kan binnen spel oneindig veranderen.

Naast de karakteristieken die hierboven omschreven staan, zijn zorgt spel ook voor een positieve stemming, voor gerichte aandacht, het is een universeel middel tot zelfexpressie en het heeft een dubbelzinnige relatie met de werkelijkheid (o.a. Chazam, 2002; Chetnik, 2000; Hellendoorn e.a., 1992; Sweeny & Landreth, 2003; Landreth, 1993; Singer, 1993; Singer & Hellendoorn, 1988; Singer, 1973/1990).

In deze paragraaf zijn een aantal kenmerken en karakteristieken van spel naar voren gekomen. Een allesomvattende definitie wordt niet gegeven omdat de definities die er zijn veel van elkaar verschillen en er in verschillende literatuur terug komt dat er geen allesomvattende definitie is.

2.3 DE INVLOED VAN SPEL OP DE ONTWIKKELING

In deze paragraaf wordt de invloed van spel op de ontwikkeling van kinderen in de leeftijd van vier tot twaalf jaar omschreven. Deze leeftijdscategorie is gangbaar op het MKT, toch blijkt uit het boek 'Wat je speelt ben je zelf' van Van der Poel en Blokhuis (2008) dat de spelontwikkeling niet afgebakend is voor die leeftijd. Kinderen spelen in deze jaren veel omdat zij op de basisschool zitten en daar vaak veel aandacht en tijd in spel wordt geïnvesteerd. De meeste literatuur over spel is geschreven voor kinderen van nul tot zes jaar, deze leeftijdscategorie is niet overeenkomstig met de leeftijdscategorie van dit onderzoek. Zoals uit de inleiding van dit onderzoek al bleek, heeft de afdelingscoördinator van de Kameleon, de Klepel en de Boemerang het idee dat de kinderen van deze drie groepen niet op hun eigen niveau spelen. Er is een kans dat kinderen onder het niveau van een vierjarige spelen daarom heeft de onderzoeker er voor gekozen om de invloed van spel vanaf het eerste levensjaar te beschrijven.

Zoals veel mensen denken, weten of verwachten is spel goed voor de ontwikkeling van een kind. Alle kinderen spelen, kinderen die dit niet doen zijn volgens Verhulst (2008) meestal ernstig in hun ontwikkeling gestoord. Spel kan een kind op verschillende ontwikkelingsgebieden helpen om verder te komen op een leuke en leerzame manier. (Verhulst, 2008) In dit hoofdstuk wordt duidelijk hoe spel invloed uitoefent op de ontwikkeling van kinderen. Eerst komen er een aantal visies en spelindelingen van bekende en minder bekende geleerden aan bod. Daarna wordt specifiek omschreven wat het nut en de noodzaak is van spel.

5.3.1 Visies en spelindelingen

Verschillende geleerden hebben een visie op spel. Piaget (1951) vond de relatie tussen spel en de cognitieve ontwikkeling belangrijk. Vermeer (1955) heeft van spel in relatie tot de persoonlijkheidsontwikkeling een spelindeling gemaakt. Belsky en Most (1981) hebben verschillende spelindelingen samengevoegd. Parten (1932) benadrukte het verband tussen spel en de sociale ontwikkeling, wat ook weer een bepaalde spelindeling tot gevolg had en Sutton-Smith (1997) onderscheidt drie stromingen over de functie van spel. Hieronder worden deze verschillende visies en spelindelingen omschreven.

De visie van Piaget op spel

Piaget (1951) heeft de relatie tussen spel en de cognitieve ontwikkeling omschreven. Hij onderscheidt drie verschillende soorten spel. Bij elke soort hoort een specifieke functie. Het *oefenspel* kenmerkt zich door het herhalen van zintuiglijke en/of motorische handelingen puur om het plezier wat daaraan beleeft wordt. Een voorbeeld hiervan is het open en dicht doen van iets, alleen deze handeling zorgt al voor voldoende bevrediging bij het kind. Het kind oefent hiermee zijn motorische en zintuiglijke vaardigheden. De grove motoriek en de fijne motoriek worden gestimuleerd, de grove door bijvoorbeeld met een loopauto te oefenen en de fijne door bijvoorbeeld een pop aan te kleden. Het *symbolisch spel*, in dit spel stellen objecten, handelingen en/of personen andere, veelal afwezige, objecten en/of personen voor (Piaget, 1951). Denk bijvoorbeeld aan vader en moedertje, juffrouw en leerling of winkeltje spelen. Het kind leert hierdoor dat een voorwerp ook een andere betekenis kan hebben, het voorwerp kan iets anders voorstellen dan hoe het normaal gesproken gebruikt wordt. Deze spelsoort komt vaak tegelijkertijd op gang met de ontwikkeling van taal. Zowel bij symbolisch spel als bij taal leert het kind om symbolen te gebruiken. Bij het *regelspel* staat de competitie tussen meerdere spelers centraal, vaak wordt dit spel geleid door regels die met elkaar afgesproken zijn. Deze regels kunnen zelf verzonnen zijn, overgeleverd zijn door eerdere generaties of door derden verzonnen zijn.

Binnen deze manier van spelen leert het kind om regels en codes te herkennen en te gebruiken. Hier heeft het kind vooral binnen de sociale wereld profijt van maar naast de sociale wereld leert het kind ook om verder te kijken in de materiële wereld. Het leert verder te kijken dan de duidelijk zichtbare plannen en aan de hand hiervan strategieën op te zetten (Piaget, 1951). Piaget is er van overtuigd dat er een sterke relatie is tussen de spelontwikkeling en de cognitieve ontwikkeling. Van der Poel en Blokhuis (2008) hebben dit in een tabel gezet.

Tabel 5.1 De relatie tussen de cognitieve ontwikkeling en spel

<i>Leeftijd</i>	<i>Schema's</i>	<i>Cognitief stadium</i>	<i>Spelsoort</i>
Vanaf 3-4 maanden	Sensori-motorisch	Sensori-motorisch	Oefenspel
Vanaf 2 jaar	Symbolisch	Preoperationeel	Symbolisch spel
Vanaf 6 jaar	Operationeel	Concreet-operationeel	Spelletjes met regels
Vanaf 11 jaar		Formeel-operationeel	

De leeftijd die in de tabel staat aangegeven is gemiddeld, het kan heel goed voorkomen dat een kind eerder of later is in zijn ontwikkeling en dat dit niet problematisch is. De volgorde van de spelsoorten staat wel zo goed als vast, het komt bijna niet voor dat kinderen een bepaalde spelsoort overslaan. De hierboven genoemde begrippen zullen bij sommige mensen vragen oproepen, daarom hieronder een korte uitleg. Sensori-motorisch betekent het bewegen (motorisch) vanuit het zintuiglijke (sensorisch). Bijvoorbeeld een baby met een kraakdoekje, hij beweegt het kraakdoekje omdat het geluid en het gevoel zijn zintuigen prikkelen. Na dit stadium komt het preoperationele stadium aan bod. Volgens Piaget is het hoofdkenmerk van dit stadium het ontbreken van logische denkstrategieën. In het concreet-operationele stadium is het kind wel in staat tegenstrijdigheden of onjuistheden te ontdekken. Kinderen kunnen nu al simpele causale relaties in het dagelijks leven leggen. Naast de net genoemde kenmerken binnen deze twee stadia is er nog iets opvallends wat in beide stadia terugkomt, namelijk het magisch denken. Het geloof in Sinterklaas is hier een goed voorbeeld van. Als laatste wordt in tabel 5.1 nog het formeel-operationele stadium genoemd, dit is het stadium waarin het abstract-logisch denken zich begint te ontwikkelen. Het verschil met het concreet-operationele stadium is dat het logisch denken daar beperkt bleef tot dat wat concreet waarneembaar is. In het formeel-operationele stadium ontstaat het vermogen om logische denkoperaties uit te voeren. De manier waarop een kind op een bepaalde leeftijd speelt heeft volgens Piaget met deze stadia te maken, hoe uitgebreider het cognitieve vermogen, hoe uitgebreider het spel vaak is (Piaget, 1951).

De spelindeling van Vermeer

Naast de spelindeling van Piaget heeft ook Vermeer (1955) een indeling van spel gemaakt. Vermeer onderscheidt de volgende spelwerelden. *Spel in de lichamelijke wereld*, het tasten en aanraken staat hier centraal, doormiddel van de zintuigen beleven kinderen de wereld en het eigen lichaam. *Spel in de hanteerbare wereld*, kenmerkend is dat het kind zich nu laat leiden door het voorwerp waarmee het speelt, zo kun je een balletje rollen maar je kunt hem ook ergens in doen of onder leggen. *Spel in de esthetische wereld*, in deze wereld laat het spelen zich meer leiden door de vorm en minder door de inhoud. Het aanbrenge van orde komt veel terug, denk aan het inrichten van een legohuis. *Spel in de illusionaire wereld*, het spel is nu heel dynamisch en daarnaast thematisch met een symbolisch karakter. Waar eerst alleen het legohuis werd ingericht wordt nu ook een scene met de bewoners gespeeld.

Bij Piaget kwam meer terug wat een kind per stadium leert, bij Vermeer komt dit minder terug maar uit de theorie van Van der Poel en Blokhuis (2008) blijkt dat wat de kinderen volgens Vermeer per wereld leren, ongeveer gelijk is met wat Piaget zegt. Er zijn nog verschillende andere indelingen waar binnen dit onderzoek naar is gekeken. Deze hebben ook allemaal hun eigen visie en indeling maar ook hier komt wat er in welk stadium geleerd wordt vrijwel overeen met wat Piaget en Vermeer zeggen (Van der Poel en Dijkhuis, 2008).

Toch zijn de indelingen van Piaget en Vermeer kenmerkend voor de geschiedenis over spelontwikkeling. Beide zijn al even geleden ontwikkeld, maar nog steeds veel in gebruik. Het is niet haalbaar om voor dit onderzoek alle onderzoeken en bijbehorende beschrijvingen te bespreken.

De spelindeling van Belsky en Most

Om toch een wat recentere indruk te geven van de ontwikkelingsstappen die je kunt onderscheiden binnen het spel, hebben Van der Poel en Blokhuis (2008) in hun boek 'Wat je speelt ben je zelf' een spelindeling van Belsky en Most (1981) toegevoegd. Deze indeling is één van de meest gedetailleerde en in deze indeling komen vrijwel alle spelstadia terug die in andere onderzoeken ook genoemd worden. Belsky en Most (1981) onderscheiden de volgende ontwikkelingsstadia:

- Verkennen. Speelgoed verkennen met de mond of ogen.
- Simpel manipuleren. Speelgoed op een willekeurige manier bewegen, aanraken of ermee slaan.
- Functioneel manipuleren. Speelgoed gebruiken op de manier waarvoor het bedoeld is.
- Relationeel manipuleren. Speelgoed combineren op een willekeurige manier.
- Functioneel relationeel manipuleren. Speelgoed combineren dat bij elkaar past.
- Spelend manipuleren. De overgang tussen functioneel spel en doen-alsof spel.
- Doen-alsof, gericht op zichzelf. Losse doen-alsof handelingen, uitgevoerd op of door het kind.
- Doen-alsof gericht op de ander. Losse doen-alsof handelingen, uitgevoerd op of door een ander, veelal 'zogenaamde' persoon.
- Doen-alsof sequenties. Losse doen-alsof handelingen, logisch en op elkaar volgend.
- Doen-alsof sequenties met substitutie. Substitutie houdt in dat de functie van een bepaald voorwerp wordt vervangen door een andere functie. Zo wordt een pen bijvoorbeeld gebruikt als lepel.
- Dubbele substitutie. Er vinden meerdere substituties tegelijkertijd plaats in het spel.

Deze ontwikkelingsstadia worden in de meeste gevallen doorlopen zoals in de volgorde hierboven.

De stromingen van Sutton-Smith

Sutton-Smith onderscheidt drie stromingen over de functie van spel. De eerste is *spel als motor voor de ontwikkeling*. Belangrijke namen binnen deze stroming zijn Piaget en Vygotsky. Beiden zagen spel als een context waarbinnen kinderen veilig nieuwe competenties en inzichten kunnen ontwikkelen. Een van de belangrijkste kenmerken van spel is dat de speler eigen regels en betekenissen aan zijn bezigheden en omgeving toekent. Hiermee creëert de speler een soort alternatieve omgeving waarin hij kan laten gebeuren wat hij graag wil, zonder dat zijn handelen consequenties heeft voor de wereld buiten die spelomgeving. De tweede stroming is *spel als verbeelding*, in deze stroming ligt het accent op het verbeeldende element in het spel. In deze benadering heeft spel vooral een verwerkende en wens vervullende functie. Het kind kan de wereld invullen en vormgeven naar eigen wil en behoefte, alles is mogelijk. De derde stroming is *spel als zelfverwerkelijking*: binnen deze stroming wordt spel gezien als een geheel eigen en persoonlijke manier van omgaan met de wereld. Een belangrijke naam binnen deze stroming is Csikszentmihalyi (1975, 1999, 2003), hij zag spelen als een manier om een steviger zelf op te bouwen.

Samenspel volgens Parten

Hierboven zijn drie spelindelingen beschreven, die van Piaget, Vermeer, Belsky en Most en die van Sutton-Smith. Deze drie spelindelingen zijn gericht op de individuele spelontwikkeling. Volgens Van der Poel en Blokhuis (2008) staat de individuele spelontwikkeling los van de ontwikkeling van het samenspel. Toch zie je veel overeenkomsten tussen deze twee. Parten (1932) heeft zich gericht op de ontwikkeling van samenspel en zegt hierover dat vanaf ongeveer zes jaar kinderen verdieping in hun spel gaan aanbrengen en zij vanaf dit moment voldoende ontwikkeld zijn om echt samen te gaan spelen in plaats van naast elkaar.

5.3.2 Het nut en de noodzaak van spel

Nu bekend is op welke manier de spelontwikkeling wordt doorgemaakt kan er gekeken worden naar waar spelen precies goed voor is. Uit de eerdere uitleg over de verschillende ontwikkelingsstadia is al één en ander op te maken, hieronder wordt concreet omschreven wat er gestimuleerd wordt met spel.

Invloed van spel op de ontwikkelingsgebieden

Spel is voor kinderen één van de belangrijkste manieren om tot ontwikkeling te komen en te leren. Kunnen spelen en willen spelen is een voorwaarde voor alle ontwikkelingsprocessen. Spel is volgens Janssen-Vos e.a. (2000) een onderdeel van de basisontwikkeling. Soms denkt men dat er sprake is van spel maar er kan volgens Janssen-Vos e.a. ook spraken zijn van aanrromelen, experimenteren verkennen of van het werken, waarin doelgerichte handelingen en prestaties het accent vormen. De ontwikkeling kan in deze gevallen ook zeker gestimuleerd worden maar er is in beide gevallen geen sprake van spel.

Spelen heeft volgens Janssen-Vos e.a. onder meer betrekking op de ontwikkelingsgebieden hieronder.

- Fijn- en grof-motorische vaardigheden;
- Nauwkeurig waarnemen;
- Woorden en relatieve begrippen op het gebied van kleuren en vormen, ruimte en tijd, hoeveelheden en taal-denken leren;
- Materialen, gereedschappen en technieken uit de sociaal-culturele omgeving leren;
- Specifieke kenmerken en eigenschappen uit de natuurlijke omgeving herkennen;
- Symbolen van verschillende aard en betekenis leren: op het gebied van geschreven en gedrukte taal en van aantallen en getallen.

Tot slot beschrijven Janssen-Vos e.a. (2000, p.83) de relatie van spelen en functieontwikkeling. Zij zeggen daarover het volgende:

‘Spel is uitermate belangrijk voor de totaliteit van ontwikkeling. Kinderen doen er vele ervaringen en veel kennis in op, zoals begrippenkennis, taal en sociale vaardigheden. Dat spelen invloed heeft op de motorische ontwikkeling en op de sociale ontwikkeling lijkt voor de hand te liggen. Maar er is tevens een relatie tussen de cognitieve ontwikkeling en spel. Dit komt doordat het oplossen van problemen en creativiteit toepassen in oplossingen essentiële cognitieve kwaliteiten zijn. Door spel komt fantasie tot ontwikkeling en fantasie is een voorstellingsvermogen dat alles met probleemoplossend en creatief denken te maken heeft. Onderzoek heeft laten zien dat kinderen met een speltraining fantasievoller gebruik van materialen vertoonden en dat ze gevarieerder gebruik maakten van spelmaterialen.’

Invloed van spel op de persoonlijkheidsontwikkeling

Spel is daarnaast erg belangrijk voor de persoonlijkheidsontwikkeling. Kinderen verkennen zichzelf door middel van spel. Zo ontdekken zij wat hun krachten en zwaktes zijn. Spel zorgt er ook voor dat de mogelijkheden vergroot worden en dat er grenzen verlegd kunnen worden. In spelen ligt de uitdaging om net iets over de grenzen van het kunnen, het durven, het mogen en vooral over de regels heen te gaan, aldus Janssen-Vos e.a. (2000). Spelen draagt zo bij tot een positief zelfbeeld, kinderen ervaren hierdoor dat zij tevreden zijn met zichzelf en met wat zij verricht hebben. Kinderen spelen vaak in de volgorde van de stadia die eerder beschreven werden, het leuke is dat wat zij spelen nooit goed of fout is. Het kind bepaalt of en wat er uit het spelen moet komen. Het zelfvertrouwen krijgt volgens Janssen-Vos (2000) een enorme stimulans. Daarnaast zeggen zij dat spelen de zelfstandigheid bevordert. De spelsituatie doet een beroep op kwaliteiten als initiatieven nemen, plannen maken en oplossingen voor problemen vinden. Allemaal kwaliteiten die bijdragen aan de zelfstandigheid van het kind. Zelfsturing en taakgericht gedrag zijn volgens Janssen-Vos (2000) eigenschappen die kinderen nodig hebben in hun ontwikkelings- en leerprocessen. Spelen is een hele goede manier om hier ervaring mee op te doen.

Het spel van kinderen gaat zoals we eerder lazen, vaak over alledaagse zaken. Deze worden in het spel herhaald, veranderd, aangevuld en deze zaken raken hierdoor geïntegreerd in het gedrag van het kind. Spel is in die zin zeker een vorm van leren en vooral voor het sociaal leren (Groothof, e.a. 2009). Schaefer (Schaefer, 1993; Schaefer & Drewes, 2009) heeft in diverse publicaties de werkzame factoren van spel onder elkaar gezet.

In 2009 is dit voor het laatst gebeurd. Groothof (2009) heeft in haar boek 'Spel in Psychotherapie' zes van de 21 factoren onder elkaar gezet. Zij heeft voor deze zes punten gekozen omdat deze volgens haar het meest nut hebben voor kinderen:

- Spel reguleert negatieve affecten, het vermindert stress;
- Spel helpt bij het verwerken van belastende ervaringen;
- Spel ordent en integreert op affectief niveau (met betrekking op het gevoelsleven) en op cognitief niveau (met betrekking op de verwerking van informatie in de hersenen) nieuwe informatie;
- Spel biedt een oefenplek voor nieuw gedrag en nieuwe oplossingen;
- Spel stimuleert de fantasie en het creatieve (divergente) denken;
- Spel bevordert het inlevingsvermogen.

Spel biedt naast alle ontwikkelingsgebieden die gestimuleerd worden dus ook voor opvoeders en professionals de mogelijkheid om kinderen te begrijpen en hen te helpen bij het verwerken van moeilijke kwesties in hun leven. Opvoeders en professionals kunnen alle kenmerken hierboven in hun achterhoofd houden wanneer het kind speelt, wat men alleen niet moet vergeten is dat spel voor kinderen vooral heel veel plezier en ontspanning biedt zonder dat hier een doel aan verbonden zit.

2.4 GEDRAGSPROBLEMEN EN SPEL

Spel is volgens Van der Poel en Blokhuis (2008) een geschikte taal om aan een kind te laten merken dat je er voor hem of haar bent in een moeilijke periode. Kinderen kunnen door middel van spel de regie die zij missen in het dagelijks leven weer terug krijgen. In deze paragraaf wordt een theoretisch kader gegeven over de invloed van gedragsproblemen op het spel van kinderen. Zoals uit de situatie- en probleemanalyse al naar voren kwam, hebben veel kinderen op het MKT hechtingsverwante problemen. In de literatuur kwam vaker het verband tussen hechtingsproblemen en spel terug dan tussen gedragsproblemen en spel. Hechtingsproblemen uiten zich op veel verschillende manieren, hierdoor kunnen hechtingsproblemen verward worden met gedragsproblemen. Tijdens de dataverzameling werd dit door zo wel de pedagogisch medewerkers als de gedragswetenschappers bevestigd. De precieze uitkomst van de dataverzameling is terug te vinden in het hoofdstuk Resultaten. Omdat er bij veel kinderen van de structuurkant sprake is van hechtingsproblemen en de pedagogisch medewerkers en de gedragswetenschappers een sterk vermoeden hebben dat de meeste gedragsproblemen hier uit voort komen is er voor gekozen om in dit theoretisch kader de invloed van hechtingsproblemen op spel te bespreken.

De vraag of gedragsproblemen bij kinderen een gehechtheidsprobleem is of niet, is volgens Thoomes-Vreugdenhil (2006) afhankelijk van de mate waarin het probleemgedrag in de relatie ligt. Onderzoek naar probleemgedrag als gevolg van onveilige gehechtheid ondervindt, zoals Thoomes-Vreugdenhil zegt, moeilijkheden. Volgens Zeanah & Boris (2000) zijn er wel verschijnselen te onderscheiden waarbij aan een problematische gehechtheid gedacht kan worden. Zij zeggen dat zowel teruggetrokken gedrag als allemansvriendgedrag een verschijnsel is, het in gevaar brengen van zichzelf, niet op onderzoek uit gaan maar zich juist vastklampen aan een verzorger, gedrag waarin een grote mate van alertheid en meegaandheid terug te zien is, rolomkering (de volwassene is er niet voor het kind maar het kind wel voor de volwassene) en het opeenvolgend voorkomen van protest, wanhoop en afstandelijkheid zijn ook allemaal verschijnselen.

Het lastige van de hierboven genoemde verschijnselen is dat een kind altijd wel een keer een van deze verschijnselen kan laten zien, er hoeft dan niet gelijk sprake te zijn van een problematische gehechtheid.

Daarnaast worden problemen binnen de gehechtheid regelmatig verward met bijvoorbeeld een stoornis als ADHD. Onderzoek moet dan uitwijzen wat het is en hier kunnen de pedagogisch medewerkers van een groep dus geen rol in spelen. Het enige wat zij kunnen doen is alert zijn op de verschijnselen en dit doorgeven aan bijvoorbeeld een orthopedagoog. (Tassoni, 2006)

In dit onderzoek wordt uitgegaan van gedragsproblemen als gevolg van hechtingsproblemen. Vanuit de theorie is gebleken dat dit vaak samen voor komt (Thoomes-Vreugdenhil, 2006). Het boek 'Theraplay' van Booth en Jernberg (2010) gaat over het verstevigen van de gehechtheid tussen ouders en kinderen door middel van spel, ook uit hun boek blijkt dat gedragsproblemen vaak voortkomen uit een verstoorde hechting.

Volgens Thoomes-Vreugdenhil (2012) is er in de gehechtheidstheorie een onderscheid gemaakt in veilige en onveilige gehechtheid. Onveilige gehechtheid is weer te verdelen in vermijdend gehecht, in ambivalent gehecht en in gedesorganiseerd gehecht. De gehechtheid heeft op de hele ontwikkeling en daarmee op het hele leven van het kind, een grote invloed. Thoomes-Vreugdenhil benoemt meerdere keren in haar boek dat bij problematische gehechtheid de draagwijdte groot is, op veel gebieden zijn de gevolgen merkbaar. Zij zegt: 'het één grijpt in het ander. Als er iets gemist wordt in een ontwikkelingsfase, dan heeft dat gevolgen voor die fase en voor de volgende'. Spel is hier een goed voorbeeld van.

In alle tijden en in alle culturen wordt er door kinderen gespeeld. Maar niet alle kinderen spelen, er zijn namelijk ook kinderen die amper of helemaal niet spelen. In paragraaf 5.1 werden er een aantal kenmerken van spel genoemd. Sommige kinderen spelen maar het spel van deze kinderen kan aan de hand van de eerder genoemde kenmerken eigenlijk geen spelen genoemd worden. Verschillende keren hebben pleegouders hun verhaal gedaan over het spel van een kind. Vaak benoemen zij het ontbreken van samenspel en eigen spel. Want juist in de omschrijving van spel komt nadrukkelijk terug dat een kind pas speelt als het zich veilig voelt (Langeveld, 1969) en laat dit nu juist zijn wat een kind met een problematische gehechtheid mist. Vermeer (1968) is heel duidelijk over de zin van spel. Een kind moet volgens haar kunnen spelen om volledig mens te zijn. Voor een kind is het de wijze van in de wereld staan, de wijze om de wereld te ontdekken, de wereld te beheersen en zich de wereld eigen te maken. Het kind met een problematische gehechtheid dat niet speelt mist volgens Thoomes-Vreugdenhil (2012) daarmee veel in zowel de emotionele ontwikkeling als in de cognitieve ontwikkeling en daarmee ook op het gebied van zelfvertrouwen en het denken over zichzelf. Het is erg belangrijk om als pedagogisch medewerker te beseffen dat een kind problematisch gehecht is. Het verklaart de manier van spelen en in de behandeling kan hier op ingespeeld worden. (Thoomes-Vreugdenhil, 2012)

2.5 SPEL PASSEND BIJ HET ONTWIKKELINGSNIVEAU

Dat de spelontwikkeling in de eerste zes jaar van het kind de grootste ontwikkeling doormaakt, komt in paragraaf 5.3 al naar voren. Wat in deze paragraaf niet besproken is, is welk spel er bij welke leeftijd past. Dit wordt in deze paragraaf wel besproken. Van der Poel en Blokhuis hebben vanuit verschillende invalshoeken een duidelijke indeling gemaakt van de spelontwikkeling, hierbij staan ook de leeftijden vermeld. Wat men hierbij altijd in het achterhoofd moet houden is dat lang niet alle kinderen spelen op het niveau van hun kalenderleeftijd. Pas wanneer je de ontwikkelingsleeftijd van een kind weet, kun je bepalen of het kind op zijn eigen niveau speelt.

De indeling van Van der Poel en Blokhuis (2008) lijkt voor een gedeelte op de indeling van Belsky en Most (1981) maar een belangrijk verschil is dat Van der Poel en Blokhuis er bij hebben vermeld vanaf welke leeftijd het spel zichtbaar is. De indeling van Van der Poel en Blokhuis is als volgt:

1. Simpel manipuleren/sensopathisch spel (vanaf ca. 3-4 maanden):

Deze fase houdt het steeds opnieuw (laten) bewegen van voorwerpen of (delen van) het eigen lichaam in (simpel manipuleren) en het spelen met vormloze materialen (sensopathisch spel). Een voorbeeld van het simpel manipuleren is het rammelen met een rammelaar en een voorbeeld van sensopathisch spel is het met de voetjes of handjes in het water slaan zodat het spettert.

2. *Spelend combineren (vanaf ca. 9 maanden):*
Deze spelvorm kenmerkt zich doordat het kind verschillende (speel)materialen combineert. Bijvoorbeeld iets ergens in doen en het er weer uithalen.
3. *Functioneel spel (vanaf ca. 13 maanden):*
In deze fase krijgen de kinderen oog voor de functionaliteit van het speelmateriaal. Het materiaal wordt nu gebruikt zoals het bedoeld is. Bijvoorbeeld een kopje dat op een schoteltje wordt gezet.
4. *Symbolisch spel (vanaf ca. 18 maanden):*
In deze spelvorm doet het kind voor het eerst alsof. Voorwerpen krijgen een andere betekenis of er zijn dingen die er in werkelijkheid niet zijn. Er zijn binnen dit spel een aantal sub stadia te onderscheiden:
5. *Fantasie-/rollenspel en constructiespel (vanaf ca. 3,5-4 jaar):*
De inhoud van het spel wordt steeds meer uitgewerkt. Het kind gaat nu ook taal gebruiken om een spelscène neer te zetten. Een voorbeeld is kappertje spelen, de voorbereiding kan nu ook langer duren dan het spel zelf en het kind begrijpt nu dat één persoon meerdere rollen kan hebben.
6. *Spel met regels (vanaf ca. 6 jaar):*
Kenmerken van deze spelvorm zijn onder andere het spelen met andere en het competitief element dat aanwezig kan zijn. Voorbeelden zijn tikkertje en bordspelen.

De spelontwikkeling van kinderen begint dus al vanaf drie tot vier maanden, het breidt zich steeds verder uit door onder andere de fantasie die er bij komt kijken. Vanaf de leeftijd van zes jaar komt er steeds meer verdieping in alle spelvormen. Bij kinderen van zeven is het fantasiespel erg populair en daarna zien we de fantasie binnen het spel langzaam afnemen tot dat het in de pubertijd echt verdwijnt. Volgens Vygotsky (1966) wordt het dan steeds meer vervangen door dagdromen.

Volgens de Finse onderzoekster Lyytinen (1991) zijn er drie algemene ontwikkelingstrends die binnen verschillende onderzoeken zijn gevonden. De eerste trend is dat kinderen hun spel in de loop der jaren steeds meer op anderen richten. Het eigen lichaam staat in het begin meer centraal. Ten tweede ziet zij dat kinderen steeds minder materiaal nodig hebben dat op de 'echte' wereld lijkt en ten derde ziet zij dat losse speelhandelingen steeds meer geïntegreerd worden tot thematische opeenvolgingen als kinderen ouder worden. Deze ontwikkelingstrends sluiten aan bij de indeling van Van der Poel en Blokhuis (2008) en met deze trends moet rekening worden gehouden wanneer opvoeders of professionals spel aanbieden aan kinderen. Wanneer hier geen rekening mee wordt gehouden kan een kind verveeld raken of juist overvraagd worden (Brok & De Zeeuw, 2008). Zij zeggen dat het goed is om je als opvoeder aan te passen aan de leeftijd en spelmogelijkheden van het kind. Wanneer het kind te jong wordt ingeschat dan raakt het verveeld, wordt het kind te oud aangesproken dan wordt het overvraagd. In beide gevallen zal volgens hen het kind afhaken en de omgang moeizamer verlopen. Er wordt wel eens gedacht dat kinderen altijd speelgoed nodig hebben om te kunnen spelen, Kohnstamm (2009) benoemt in haar boek 'kleine ontwikkelingspsychologie, het jonge kind' dat dit absoluut niet zo is. Voor sommige kinderen is de inhoud van een keukenkastje veel interessanter dan die van een speelgoedkast. Zij zegt onder andere dat hoewel er veel wordt geschreven over wat goed speelgoed is en wat niet, er maar weinig onderzoeksgegevens bekend zijn over dit onderwerp. Met welk speelgoed ook, vooral het dagelijks leven wordt volgens Kohnstamm (2009) nagespeeld.

Het gaat dus niet zo zeer om het speelgoed waar het kind mee speelt, het gaat meer om de manier waarop het kind hiermee speelt. Als opvoeder of professional moet je jezelf af blijven vragen of de manier van spelen past bij de ontwikkelingsleeftijd van het kind. Wanneer een kind enigszins voor of achterloopt in vergelijking met bijvoorbeeld de indeling van Van der Poel en Blokhuis, hoeft men zich volgens hen niet gelijk zorgen te gaan maken. Niet elk kind maakt dezelfde ontwikkeling door, juist elk kind is uniek. Door goed naar het spel van een kind te kijken, zonder haast of andere verplichtingen, kan men zien of een kind op zijn eigen niveau speelt.

2.6 DE ROL VAN PEDAGOGISCH MEDEWERKERS BINNEN SPEL

Een pedagogisch medewerker is geen speltherapeut, spelbegeleiding moet dus niet verward worden met speltherapie. Het doel bij spelbegeleiding is dat een kind beter leert spelen, dat het zijn eigen spelmogelijkheden uitbreidt en meer diepgang krijgt in het spel. Aan dit doel wordt gewerkt door het kind te laten spelen. De gedachte die hier achter ligt is dat het kind daardoor een relatie met de wereld weet aan te gaan en deze relatie zal zijn ontwikkeling ten goede komen (van der Poel en Blokhuis, 2008). Er wordt in deze paragraaf niet in gegaan op het geven van specifieke spelbegeleiding door middel van methodisch werken. Deze manier van spelbegeleiding is gebaseerd op de regulatieve cyclus van Van Strien (1986) en is te specifiek om binnen een residentiële groep te geven. Omdat deze manier van spelbegeleiding wel heel goed één op één te geven is binnen een residentiële groep, kunt u hier meer informatie over vinden in bijlage 10.4: Methodisch werken bij spelbegeleiding. Binnen deze paragraaf wordt gekeken naar de rol van de pedagogisch medewerker binnen het spel op een groep.

De pedagogisch medewerker moet tijdens het begeleiden van spel nooit vergeten dat een kind speelt om het plezier in het spelen zelf. Wanneer je aan een kind vraagt 'waarom speel jij?' zegt het kind waarschijnlijk 'gewoon omdat het leuk is'. Het kind zal niet zeggen dat het speelt omdat dit zijn ontwikkeling stimuleert. Een kind heeft zich hoogstwaarschijnlijk nog nooit afgevraagd waarom hij eigenlijk speelt, dit gebeurt gewoon en heeft geen doel. Volgens Van der Poel en Blokhuis (2008) is spelen in feiten spontaan en vrijwillig gedrag. Dit vraagt van de begeleiders van het spel ook iets bijzonders. Als de pedagogisch medewerkers kinderen willen stimuleren om te gaan spelen, dan bereiken zij dit niet door te zeggen 'ga maar spelen'. Juist deze zin, of eerder deze opdracht, zorgt er voor dat je het kind de mogelijkheid ontnemt tot spontaan en vrijwillig gedrag. De intrinsieke motivatie waar we het in de eerste paragraaf over hadden, wordt vervangen door een extrinsieke motivatie, namelijk het tevreden stellen van de pedagogisch medewerker. Het gedrag is dan geen spelen meer maar het vervullen van een opdracht. Wanneer je als pedagogisch medewerker een kind daadwerkelijk wilt laten spelen, dan kan je hem volgens van der Poel en Blokhuis slechts tot spelen uitnodigen. Je moet het kind de vrije keus laten om deze uitnodiging wel of niet te accepteren. Je kunt er als pedagogisch medewerker wel voor zorgen dat het voor het kind aantrekkelijker wordt om te gaan spelen. Rubin, Fein en Vandenberg (1983) hebben een inventarisatie gemaakt van de factoren die een kind uitnodigen tot spelen, zij vonden er vijf:

1. Aantrekkelijk spelmateriaal en/of aantrekkelijke speelkameraadjes;
2. De afspraak dat het kind vrij is om te doen binnen duidelijke grenzen;
3. Minimale inmenging van buitenaf;
4. Een omgeving waarbinnen het kind zich veilig en op zijn gemak voelt;
5. De afwezigheid van lichamelijk ongerief als vermoeidheid, honger of ziekte.

Als spelbegeleider voeg je je dus naar wat de speler plezierig vindt, de enige grens is dat hij zichzelf en andere geen pijn doet en dat hij het speelgoed niet bewust kapotmaakt. Volgens Rubin e.a. (1983) is een gevoel van veiligheid de vierde essentiële voorwaarde om tot spelen te kunnen komen. Een kind kan zich niet overgeven aan het spel wanneer hij tegelijkertijd zijn omgeving goed in de gaten wilt houden.

Deze veiligheid kan door de pedagogisch medewerkers gecreëerd worden door de fysieke omgeving uitnodigend en overzichtelijk in te richten. Een drukke en onoverzichtelijke ruimte zal het kind belemmeren in zijn spel. Verder is ook het bieden van emotionele veiligheid belangrijk. Dit kan je bereiken door het kind te laten ervaren dat je hem of haar onvoorwaardelijk accepteert. Hij mag zijn wie hij is. Een kind laten ervaren dat hij of zij de moeite waard is, zorgt ook voor een veilig en geaccepteerd gevoel. Pas wanneer een kind zich veilig en geaccepteerd voelt kan het spel zich optimaal ontplooiën. Wanneer je als pedagogisch medewerker het kind wil complimenteren, is het van belang dat je niet zozeer complimenten geeft om wat het kan maar juist om wie het is. Deze ervaringen helpen het kind 'zijn zelf' op een positieve manier in te vullen, aldus Van der Poel en Blokhuis (2008).

De belangrijkste punten waaraan je kan zien of een kind goed aan het spelen is, zijn volgens Annet Weterings (2010) dat een kind interesse heeft in het spel, dat het een vrije keuze is van het kind en dat het kind dingen op zijn eigen manier kan ondernemen. Spel moet volgens haar ontspannend en grensverleggend zijn, het kind moet zich uitgedaagd voelen. Wanneer een kind zijn grenzen wil verleggen moet het dingen uitproberen, een kind laat zich dan binnen het spel niet snel ontmoedigen en doet dingen in zijn eigen tempo. Dit zijn een aantal kenmerken van spel die de pedagogisch medewerkers volgens haar in de gaten kunnen houden.

Volgens De Groot (2001) hebben de momenten dat kinderen op hun opvoeder moeten wachten geen enkele opvoedende waarde. Natuurlijk kan het wachten niet voorkomen worden, er zijn altijd momenten waarop mensen op elkaar moeten wachten en hierdoor leert men ook om geduldig te zijn maar bij kinderen moet het wachten niet te lang duren. Kinderen gaan zich dan vervelen en het doodt voor een deel hun drang tot actie en creativiteit. Volgens De Groot is het belangrijk om de speeltijd van kinderen zo groot mogelijk te maken en de omstandigheden zo goed mogelijk aan deze speeltijd aan te passen. Ook wanneer het kind ouder wordt en gaat helpen in het huishouden moeten de 'werktijd' en de 'speeltijd' goed in evenwicht zijn. Het kind mag best wel eens op de opvoeder of pedagogisch medewerker wachten maar help een kind bij het organiseren van zijn tijd. Een kind zal de karweitjes die hij een aantal keer per dag moet doen accepteren als hij maar niet geremd wordt in zijn activiteiten door de commando's die à la minute moeten gebeuren. De pedagogisch medewerkers kunnen het kind het beste van te voren waarschuwen dat het spel zo afgesloten moet worden, je geeft het kind de vrijheid om het op zijn eigen manier af te sluiten. De abruptheid waarmee een activiteit soms gestopt wordt maakt kinderen aan het schrikken terwijl ook jonge kinderen al goede afspraken kunnen maken.

De Groot (2001) heeft een aantal vuistregels geformuleerd waar de opvoeder of de professional tijdens het spelen rekening mee kunnen houden. Zo is het volgens hem belangrijk dat een kind voldoende ruimte heeft en het niet zo maar wordt onderbroken in zijn spel. Een kind heeft volgens hem niet veel speelgoed nodig om te spelen, bij te veel speelgoed gaat het spelen juist minder goed omdat het kind steeds weer iets leukers ziet. Een kind geeft vaak zelf aan waar het behoefte aan heeft op het gebied van spel, soms wil een kind even alleen spelen en dit mag dan ook geaccepteerd worden. Toch mag ook het samenspelen vanaf de kleuterperiode gestimuleerd worden, het moet nog steeds vrijwillig gaan maar sommige kinderen heb hier wat aanmoediging bij nodig. Tot slot benadrukt De Groot (2001) de positieve lading van spel, zoals de oprechte belangstelling die je als opvoeder of professional kan tonen en de complimenten die je kunt geven in tegenstelling tot de tragedie die sommige opvoeders of professionals maken van het opruimen.

Wat in mindere mate terugkomt in de vuistregels hierboven is het meespelen. Als volwassene kun je ook goed meespelen om het kind te stimuleren in zijn spel. Het is dan wel de bedoeling dat je het kind volgt en jij dus niet gaat bepalen wat er gespeeld wordt. Kutik (1995) zegt dat zin om te spelen niet alleen ontstaat door het materiaal. De beste ondersteuning is het voorbeeld van een volwassene. Misschien kan de volwassene een keer meespelen en als hij dan merkt hoe leuk het is, zal het niet lang duren of het kind begint met evenveel plezier mee te spelen. Hierboven is op verschillende manieren beschreven wat de pedagogisch medewerkers kunnen betekenen binnen het spel van kinderen. Vooral de regie bij het kind laten, is iets wat meerdere keren terug is gekomen en een essentieel element van spel.

Om te zien of een kind op zijn eigen niveau speelt, moet je als opvoeder of professional kennis hebben van spel en de niveaus die hierbij horen. Op deze manier kun je herkennen van welk niveau het kind spel laat zien en of dit past bij het ontwikkelingsniveau wat hij of zij heeft. Daarnaast moet je weten hoe je hier het beste op in kan spelen. Dit kan alleen door kennis over dit onderwerp op te zoeken en dit toe te passen in de praktijk. (Tassoni, 2006)

2.7 INTERNATIONAAL ASPECT

Volgens Hughes (2010) is de functie van spel per land of per cultuur erg verschillend. In West-Afrika spelen kinderen vooral met het doel om zich zo snel mogelijk te ontwikkelen tot een lichamelijke en mentaal sterke persoonlijkheid. Op deze manier kunnen zij eerder een verantwoordelijke functie binnen de familie aan. In landen zoals bijvoorbeeld Duitsland spelen kinderen juist om het plezier wat daaraan beleefd wordt en daar heeft spel vooral de functie om de gehele ontwikkeling maar vooral ook de sociale interactie te stimuleren. Hughes (2010) concludeert in zijn boek 'Children, Play, and Development' dat de manier van spelen afhankelijk is van de economische situatie van een land. In welvarende landen spelen kinderen omdat dit plezier oplevert en omdat dit de totale ontwikkeling beïnvloedt. In minder welvarende landen wordt spel volgens Hughes (2010) vooral ingezet om een kind bezig te houden zodat de ouders verder kunnen met hun werk of om kinderen zo snel mogelijk volwassen te laten worden.

Volgens Kohnstamm (2009) krijgt een kind al spelend de gelegenheid gedragingen en emoties te oefenen die horen bij de cultuur waarin het leeft. De heersende cultuur bepaalt voor het kind wat het waard is om al spelend te leren en wat niet. Al spelend worden kinderen actief, vindingrijk, gevoelig voor de inbreng van anderen, bewust van hun eigen kunnen, enzovoort. Kinderen gaan spelenderwijs steeds meer passen binnen de cultuur waarin zij leven, aldus Kohnstamm (2009). In dit onderzoek is het internationale aspect vrij kort omschreven, er zijn weinig internationale invloeden welke invloed hebben op dit onderzoek of op de manier van spelen op het MKT. Wat wel belangrijk is om te benoemen is dat er ook op het MKT kinderen wonen met verschillende etnische achtergronden. Bij deze kinderen zou meer informatie over het spel in het land van herkomst van toepassing kunnen zijn, dit wordt in dit onderzoek weggelaten omdat het onderzoek dan te groot wordt.

6. ONDERZOEKSMETHODE

Hieronder wordt uitgelegd welke benadering er is gekozen voor dit onderzoek en wat voor type onderzoek dit wordt. Daarnaast worden de databronnen en de dataverzamelingstechnieken uitgebreid besproken. Als laatste komen de betrouwbaarheid en validiteit aan bod.

6.1 BENADERING

Dit is een kwalitatief onderzoek en dit onderzoek heeft dan ook een kwalitatieve benadering gehad. Deze benadering heeft als uitgangspunt dat er geen eenduidige, enkelvoudige werkelijkheid bestaat. Er zijn meerdere subjectieve werkelijkheden. De onderzoeker heeft binnen deze benadering de taak om wat er gezegd wordt door de mensen die onderzocht zijn, te vertalen zodat het bruikbaar en toepasbaar is voor het onderzoek. Hierbij is de sociale werkelijkheid, de menselijke leefwereld, het onderzoeksveld. (Migchelbrink, 2010)

6.2 TYPE ONDERZOEK

Binnen dit onderzoek is er inventariserend onderzoek gedaan, de onderzoeker heeft de situatie verkend en heeft gekeken naar wat er allemaal bekend is. Belangrijk bij dit onderzoek is dat de onderzoeker heeft gekeken op welke manier de pedagogisch medewerkers het spel van de kinderen meer aan kunnen laten sluiten op hun eigen ontwikkelingsniveau. Door middel van dit onderzoek wordt een aanpak ontwikkeld waarmee de pedagogisch medewerkers invulling kunnen geven aan de spelbegeleiding op het MKT.

6.3 DATABRONNEN

Hieronder ziet u de databronnen die gebruikt zijn voor dit onderzoek (Migchelbrink, 2010). Dit zijn letterlijk de bronnen die de informatie gegeven hebben. Het onderzoek is gebaseerd op de informatie die door middel van deze databronnen is verkregen.

1. Individuele personen: er is een beroep gedaan op de kennis die medewerkers van het MKT hebben over de manier van werken op het MKT, over de kinderen die er wonen en over het probleem zoals deze in de probleemanalyse is beschreven. Deze informatie is door middel van enquêtes, interviews en observaties verkregen. Bij zowel de enquêtes, de interviews als de observaties is er sprake geweest van een aselechte steekproef. Een gedeelte van de totale populatie heeft de enquête ingevuld. Uiteindelijk zijn er vijftien respondenten verzameld van de achttien pedagogisch medewerkers die benaderd zijn. Het was een digitale enquête hierdoor konden er geen vragen worden overgeslagen. Op elke groep werken zes pedagogisch medewerkers waar van er één is geïnterviewd, zij zijn willekeurig gekozen. In totaal zijn er drie pedagogisch medewerkers geïnterviewd en twee van de twee gedragswetenschappers die werkzaam zijn op deze drie groepen. De onderzoeker heeft er zelf voor gekozen om van elke groep één pedagogisch medewerker te interviewen. Daarnaast is er op elke groep een spelobservatie van een uur uitgevoerd. Deze observatie is door de onderzoeker opgesteld aan de hand van het boek 'Wat is onderzoek' van Verhoeven (2011) met als doel meer informatie te krijgen over de huidige spelsituatie op de groep. Bij zowel de enquêtes, de interviews als de observaties was er spraken van een aselechte steekproef. Hiervoor is gekozen omdat het voor het onderzoek geen verschil maakt wie er deelnamen.
2. Documenten: hiermee worden geschreven en gedrukte teksten bedoeld. In eerste instantie zouden de dossiers van de kinderen gebruikt worden om onder andere het ontwikkelingsniveau van de kinderen te achterhalen. Van deze databron is geen gebruik gemaakt, het onderzoek heeft zich gericht op de ontwikkeling van kinderen in het algemeen en niet op de specifieke ontwikkeling van de kinderen van de Kameleon, de Klepel en de Boemerang. Als je per kind gaat kijken of het wel of niet op zijn of haar niveau speelt wordt het onderzoek te specifiek. Regelmatig verlaten er kinderen de Kameleon, de Klepel of de Boemerang omdat zij bijvoorbeeld thuis gaan wonen. Op dit moment komen er weer andere kinderen op de groep met mogelijk een ander ontwikkelings- en/of spelniveau. Het onderzoek is nu gericht op de spelontwikkeling van kinderen in het algemeen.

In het theoretisch kader is de spelontwikkeling van kinderen van nul tot elf jaar besproken zodat dit onderzoek bruikbaar is voor deze leeftijdscategorie en niet alleen voor de kinderen die nu op de Kameleon, de Klepel of de Boemerang wonen. Wanneer er nieuwe kinderen op een van deze groepen komen wonen, kan er nu alsnog gebruik worden gemaakt van de uitkomsten van dit onderzoek.

3. Mediaproducten: hieronder worden onder andere internet, boeken en kranten onder verstaan. Hieruit is zowel actuele informatie gehaald, maar ook oudere bronnen die relevant waren voor dit onderzoek.
4. Sociale werkelijkheid: dit is de sociale situatie van de mensen waarover of waarvan de onderzoeker iets wilde weten. In dit geval zijn dat de (pedagogisch) medewerkers van het MKT in Oostvoorne en de kinderen die hier wonen. De manier waarop er nu op de groep wordt gefunctioneerd door zo wel de kinderen als de pedagogisch medewerkers is een belangrijke bron voor het onderzoek geweest.
5. Literatuur: dit is de andere databron binnen de theoretische onderbouwing van het onderzoek. Het gaat binnen de literatuur om specifieke informatie zoals scripties, praktijkbeschrijvingen, artikelen, etc. Door middel van literatuur heeft de onderzoeker de theorie aan de praktijk kunnen koppelen en deze tegelijkertijd goed kunnen onderbouwen door middel van eerdere onderzoeken.

6.4 DATAVERZAMELINGSTECHNIKEN

De dataverzamelingstechnieken worden hieronder beschreven, het zijn de technieken waar mee er informatie is verkregen uit de databronnen. Volgens Migchelbrink (2010) zijn de dataverzamelingstechnieken in drie hoofdgroepen in te delen:

1. Ondervragen: binnen dit onderzoek zijn drie pedagogisch medewerkers en twee gedragswetenschappers van Horizon Jeugdzorg en Onderwijs ondervraagd door middel van een interview, een mondelinge ondervraging. De interview vragen zijn opgesteld aan de hand van de deelvragen, tijdens het interview zijn deze eventueel toegelicht. Het gehele interview, zonder de antwoorden en toelichtingen, kunt u vinden in de tweede bijlage 10.2.
2. Observeren: er is binnen dit onderzoek bewust gekozen voor een niet-gestructureerde observatie. Bij een gestructureerde observatie is er een lijst met gedragingen opgesteld en deze gaat de onderzoeker bekijken. Bij de observatie voor dit onderzoek is er waargenomen wat er allemaal gebeurde binnen de tijd dat er geobserveerd werd. Omdat de vrije tijd van de kinderen veelal uit spelen bestaat was de kans groot dat de kinderen een speelafpraak gingen maken tijdens de observatie. Toch is dit nooit zeker en bestaat er altijd een kans dat de kinderen geen nieuwe afspraak gaan maken tijdens de observatie. De observator wilde wel zien hoe er een afspraak gemaakt wordt daarom is er van te voren met de groepsleiding afgesproken wanneer de observator zou komen. De groepsleiding wist dat de spelsituatie op dat moment geobserveerd ging worden. Het gaat bij deze observatie om een directe en onverhulde observatie. Dit houdt in dat de observator direct zichtbaar was voor de personen die geobserveerd werden. De observator zat een aantal meter van de situatie af en nam geen deel aan het spel, daarom was het een niet-participerende observatie. Het doel van de observatie was om te kijken hoe het kind of de kinderen speelde zonder dat een volwassen persoon meespeelde. Er werd wel gekeken naar de rol van de pedagogisch medewerker die op dat moment aan het werk was.
3. Inhoudsanalyse: dit houdt de gegevens in die zijn verzameld aan de hand van bijvoorbeeld onderzoeken en artikelen die afkomstig zijn van het internet. Zo is er gebruik gemaakt van verschillende artikelen over spel en een onderzoek uit de HBO-kennisbank. De literatuur rondom dit onderwerp is soms al enigszins verouderd, op internet kan de onderzoeker recente informatie vinden. Het is een stuk toegankelijker dan boeken kopen of lenen. Daarnaast kan er op internet ook sneller en specifieker op een bepaald onderwerp gezocht worden door middel van de zoekmachine Google Scholar, dit scheelt tijd.

6.5 BETROUWBAARHEID EN VALIDITEIT

Hoe hoger de mate van betrouwbaarheid en validiteit, hoe beter het onderzoek is. Het gaat dus om de kwaliteit, maar ook om de kwantiteit van het onderzoek.

Betrouwbaarheid wordt gevormd door de mate waarin een onderzoek herhaalbaar is, zonder dat er toevallige fouten worden gemaakt. Hieronder worden de factoren behandeld die de betrouwbaarheid van dit onderzoek hebben bevorderd of juist hebben belemmerd (Verhoeven, 2011):

Steekproefomvang: De steekproef betreft verschillende betrokkenen rondom de onderzoeksvraag waarvoor de enquêtes en interviews zijn afgenomen, de pedagogisch medewerkers die zijn geïnterviewd, zijn willekeurig gekozen. Daarnaast zijn de observaties op willekeurige momenten gehouden.

Inzetten van getrianguleerd ontwerp: Om op meerdere manieren aan informatie te komen, is er in dit onderzoek gebruik gemaakt van drie onderzoeksmethoden, namelijk: literatuurstudie, enquêtes, interviews en observaties.

Rapportage en verantwoording: In het onderzoeksplan en ook in dit onderzoeksverslag is alle informatie toegelicht met een theoretische onderbouwing of de informatie is vanuit het praktijkonderzoek te verantwoorden.

Standaardisering: Er is voor alle pedagogisch medewerkers dezelfde enquête en hetzelfde interview gebruikt. Voor de gedragswetenschappers is een ander interview gebruikt dan voor de pedagogisch medewerkers. Voor de observatie is gebruik gemaakt van een observatielijst, dit houdt in dat er een aantal vragen zijn opgesteld welke minimaal zijn beantwoord tijdens de observatie. Een blanco versie van de enquête, het interview en de observatie is toegevoegd in de bijlage.

De betrouwbaarheid van dit onderzoek is naar verwachting hoog, omdat de bovenstaande factoren volledig zijn uitgevoerd. Een redelijk grote steekproefomvang, veel onderbouwingen, goed gebruik van standaardisering en meerdere beoordelaars binnen dit onderzoek dragen hier aan bij.

Ook heeft validiteit invloed op de kwaliteit en kwantiteit van een onderzoek. Validiteit staat voor het waarheidsgehalte van een onderzoek. Validiteit wordt bepaald door het zo min mogelijk (tot geen) maken van systematische fouten. Dit wordt gemeten aan de hand van interne-, externe- en begripsvaliditeit:

Interne validiteit: Een geldige conclusie kan worden gegeven, omdat er vanuit verschillende invalshoeken naar het probleem is gekeken. Namelijk vanuit de pedagogisch medewerkers, de gedragswetenschappers, de afdelingscoördinatoren en vanuit de theorie. De onderzoeksvraag en de daar bij horende deelvragen zijn specifiek, wat de kans op een concrete conclusie vergroot.

Externe validiteit: In het onderzoek is gelet op het mogelijk maken van herhaling, waardoor het later op een andere plek en met een andere populatie opnieuw zou kunnen worden afgenomen. Ook zullen de resultaten een grote reikwijdte hebben, omdat de conclusie en aanbevelingen worden overgedragen aan het MKT en dit binnen de organisatie Horizon Jeugdzorg en Onderwijs valt.

Begripsvaliditeit: In het onderzoek worden begrippen uit de hoofd- en deelvragen gedefinieerd.

De validiteit van dit onderzoek is naar verwachting hoog. Een specifiek, goed afgebakend onderzoeksonderwerp, een concrete afbakening van de begrippen en een grote reikwijdte heeft volgens verwachting gezorgd voor een stabiel en HBO-waardig onderzoek.

7. RESULTATEN

7.1 INLEIDING

Hieronder worden de resultaten die uit het praktijkonderzoek, ook wel de data-verzameling genoemd, objectief omschreven. Zoals in het hoofdstuk Onderzoeksmethode al werd aangegeven is de data verzameld door middel van enquêtes, interviews en observaties. Hierbij zijn geen problemen ondervonden. Door de onderzoeker zijn vroegtijdig afspraken gemaakt hierover en deze zijn door alle respondenten nagekomen. De respons van de enquêtes was dat vijftien van de achttien pedagogisch medewerkers de enquête in hebben gevuld. Drie van de in totaal achttien pedagogisch medewerkers zijn geïnterviewd. Twee van de twee gedragswetenschappers zijn geïnterviewd en er is drie keer een observatie uitgevoerd van een uur. Hieronder is de informatie die deze dataverzameling opleverde bij elkaar gevoegd en verdeeld onder de dezelfde kopjes als bij het theoretisch kader.

7.2 PRAKTIJKONDERZOEK

7.2.1 Definitie van spel

Uit de enquêtes is gebleken dat de pedagogisch medewerkers verschillende punten belangrijk vinden aan spel. Het merendeel van de pedagogisch medewerkers geeft aan dat zij het belangrijk vindt dat de kinderen plezier hebben in het spel, dat spel voor ontspanning zorgt, dat kinderen door spel leren samenspelen of dat de interactie wordt gestimuleerd. Behulpzaam zijn voor anderen en het stimuleren van de fijne en grove motoriek wordt ook door meer dan de helft van de pedagogisch medewerkers genoemd. Een aantal van de pedagogisch medewerkers benoemt nog dat zij het belangrijk vindt dat kinderen door spel ontdekken wat ze leuk vinden, dat ze hun fantasie kwijt kunnen, respectvol met elkaar om leren gaan en dat de kinderen kind kunnen zijn en hierbij hun zorgen kunnen vergeten.

Interviews met pedagogisch medewerkers

Tijdens de interviews worden verschillende toelichtingen op de enquêtes gegeven. Een van de pedagogisch medewerkers geeft aan dat eigenlijk alles wat onder ontspanning valt, ook onder spel valt, zij noemt het spel ook 'een stukje vrijetijdsbesteding'. Alle drie de pedagogisch medewerkers geven aan dat een kind kind moet kunnen zijn binnen het spel en dat de pret die kinderen aan spel beleven belangrijk is. Twee van de drie geven uit zich zelf aan dat kinderen bij het spel van het één in het ander over moeten kunnen gaan maar zeggen hier bij dat dit nog niet altijd het geval is op de groep. De pedagogisch medewerker die als laatste werd geïnterviewd, geeft aan dat zij het ook belangrijk vindt dat kinderen in hun spel af kunnen wisselen. Een van de pedagogisch medewerkers geeft aan dat spel ook een hulpmiddel kan zijn om verdiepingen aan te brengen binnen de behandeling, spel kan volgens haar een hulpmiddel zijn om een bepaald proces te stimuleren. Alle drie geven zij aan dat het woord 'plezier' essentieel is bij spel, hiermee bedoelen zij de vrolijke lading die spel heeft.

Interviews met gedragswetenschappers

Ook twee gedragswetenschappers zijn geïnterviewd. Zij benoemen beide dat zij spel meer inzetten als middel om een bepaald doel te bereiken, bijvoorbeeld binnen een therapie. Zij geven beide aan dat op de groepen het ontdekken, experimenteren en leren bij spel hoort. Zij zien dat veel kinderen in hun behandelplan het doel hebben om op een goede manier samen te leren spelen. Een van de gedragswetenschappers geeft aan dat er volgens haar altijd iets natuurlijk in spel moet zitten, het afwijken van het ene spel omdat de aandacht door iets anders wordt getrokken is goed en mag volgens haar worden toegestaan door de pedagogisch medewerkers.

7.2.2 De invloed van spel op de ontwikkeling

De belangrijkste punten die tijdens de enquêtes over de invloed van spel op de ontwikkeling door de pedagogisch medewerkers werden genoemd, zijn dat kinderen door spel kunnen leren omgaan met gedragsproblemen en dat positief samenspel kan bijdragen aan de ontwikkeling. Bij de interviews is door de pedagogisch medewerkers meer gezegd over de invloed van spel op de ontwikkeling.

Interviews met pedagogisch medewerkers

Het merendeel van de pedagogisch medewerkers zegt te zien dat een kind groeit in zijn ontwikkeling of dat het gedrag verbetert. Zij geven dit antwoord op de vraag of zij wel eens een zichtbare invloed hebben gezien van spel op de ontwikkeling. Er wordt zo wel op de groepen als tijdens de activiteitenbegeleiding aan het samenspelen en samenwerken gewerkt.

Alle drie de geïnterviewde pedagogisch medewerkers geven aan dat de meeste kinderen moeite hebben met samenspelen en dat zij dit zien verbeteren door spel, zij zien hier het behandelingsaspect terug komen binnen spel. Kinderen leren bij spel vaardigheden om te overleggen, één van de pedagogisch medewerkers geeft het voorbeeld dat kinderen leren om afspraken te maken. Een andere pedagogisch medewerker vraagt zich af of de kinderen door het spel leren om afspraken te maken of dat dit komt omdat zij voordoen hoe dit moet. Alle drie geven zij aan dat zij het belangrijk vinden dat kinderen door spel leren ontspannen. Daarnaast geven twee van de drie aan dat zij door middel van rollenspel leren hoe het is om iemand anders te zijn. Zij krijgen hier door het besef wat de taken van bijvoorbeeld een moeder of vader zijn. En ook maatschappelijke dingen kunnen door middel van rollenspellen aangeleerd worden. Alle drie de pedagogisch medewerkers vinden het belangrijk dat een kind laat weten waar hij is tijdens het spel en vinden ook dat een kind dit moet leren. De kinderen moeten dit ook leren omdat zij misschien in de toekomst nog naar huis gaan en het dan voor hun belangrijk is om te beseffen dat ze niet altijd op een veilig terrein in de gaten worden gehouden. Zij moeten hier niet aan wennen. Alle drie de pedagogisch medewerkers denken dat de fantasie en het zelfvertrouwen wordt gestimuleerd door spel. Zij denken daarnaast dat spel op nog meer manieren ingezet kan worden maar de informatie hoe dit kan, ontbreekt volgens twee van de drie nog. Een van hen vraagt zich af hoe je zo'n spel kan beginnen.

Interviews met gedragswetenschappers

Beide gedragswetenschappers denken dat spel een positieve bijdrage kan leveren, zowel aan de ontwikkeling als aan de behandeling. Zij denken dat juist deze doelgroep heel veel van spel kan leren. Spel is volgens hen een belangrijk middel om je als kind te kunnen ontplooiën en om dingen te verwerken. Ook zij denken dat spel kan helpen om te leren samenspelen. Ook voor professionals is spel iets belangrijks, één van de gedragswetenschappers denkt dat men door spel veel over het kind te weten kan komen, het kan bijvoorbeeld helpen om te weten te komen waar een kind op sociaal emotioneel gebied zit. Zij zelf zetten spel in als test- en observatiemiddel. Verder zeggen beide gedragswetenschappers dat door samenspel kinderen leren om afspraken te maken, te overleggen, samen te spelen en ideeën te geven aan anderen.

7.2.3 Gedragsproblemen en spel

De informatie uit de enquêtes en interviews over de invloed van gedragsproblemen op het spel van de kinderen zijn voor een groot gedeelte overeenkomstig. Tijdens de interviews is doorgevraagd over de invloed van gedragsproblemen op spel.

Interviews met pedagogisch medewerkers

Het opvallende aan het spel van deze doelgroep is volgens alle drie de pedagogisch medewerkers dat het spel vaak agressiever en opstandiger verloopt. Bijna alle kinderen willen volgens hen zelf bepalen, dit wordt door twee van de drie pedagogisch medewerkers ook wel 'de baas spelen' genoemd. Wanneer er meerdere kinderen willen bepalen loopt dit vaak uit op ruzie, kinderen vinden het moeilijk of weten niet hoe ze het spel weer op één lijn kunnen krijgen. Ze vinden volgens alle drie het overleggen erg moeilijk. Een van de drie pedagogisch medewerkers geeft aan dat zij denkt dat deze kinderen spel niet of op een bepaalde manier hebben aangeleerd.

De kinderen weten volgens haar niet hoe ze op een gezellige en ontspannen manier kunnen spelen, je ziet volgens haar altijd een bepaalde spanning bij de kinderen. De kenmerken die het vaakst genoemd werden door meer dan de helft van de pedagogisch medewerkers worden beschreven. Kinderen raken snel geïrriteerd en zijn snel afgeleid, kinderen hebben minder fantasie en genieten minder van het spel. Twee van de drie pedagogisch medewerkers zeggen tijdens het interview dat de meeste kinderen hebben geleerd hun eigen behoeftes boven die van anderen te stellen waardoor het samenspel niet altijd lukt, zij kiezen dan binnen het spel voor zich zelf en overleggen niet. Er is regelmatig sprake geweest van seksueel overschrijdend gedrag op het terrein, de pedagogisch medewerkers denken dat kinderen daarom minder vrijuit spelen.

De kinderen die door bepaald gedrag niet uit het zicht van de pedagogisch medewerkers mogen zijn volgens het merendeel van de pedagogisch medewerkers beperkt in hun spel. Alle drie de pedagogisch medewerkers zegt dat de kinderen druk en uitdagend zijn binnen het spel maar dat dit misschien ook wel normaal is en het niet een gevolg van de gedragsproblemen hoeft te zijn. Alle drie de pedagogisch medewerkers geven aan dat de kinderen tijdens het spel erg op hun hoede zijn, dit als gevolg van de hechtingsproblematiek die een hoop kinderen hebben. Zij zeggen dat kinderen altijd alert zijn binnen het spel en dat de hechtingsproblemen sowieso een grote invloed hebben op het gehele functioneren van het kind en dus ook op het gedrag en het spel. Deze kinderen vinden het moeilijk om te ontspannen, één van de pedagogisch medewerkers geeft aan dat ontspanningsoefeningen misschien zouden helpen bij deze kinderen. Een van de pedagogisch medewerkers zegt dat deze spanning niet alleen bij de hechtingsproblemen vandaan komt maar dat het ook kan komen door het feit dat ze uit huis geplaatst zijn. Je ziet volgens alle drie de pedagogisch medewerkers veel dingen in het spel terug die de kinderen hebben meegemaakt. Een van de pedagogisch medewerkers zegt hier het volgende over: 'Deze kinderen hebben altijd leren overleven, daar komt eigenlijk al het gedrag uit voort. Een soort overlevingsmechanisme, dat hebben zij zichzelf aangeleerd om een stukje veiligheid voor zichzelf te creëren.'

Een van de drie pedagogisch medewerkers geeft tijdens het interview aan dat de kinderen die op het MKT wonen wat verder van de 'normale wereld' af staan, volgens haar is het belangrijk om door middel van (rollen)spel maatschappelijke dingen aan te leren. Daarnaast zegt zij dat het spel van de kinderen ook nooit helemaal vrij is omdat er altijd een bepaalde structuur met bepaalde regels wordt nageleefd. De problematiek van de kinderen zorgt er voor dat je de kinderen niet heel de dag hun gang kan laten gaan, uit ervaring zeggen twee van de drie pedagogisch medewerkers te weten dat het dan mis gaat. Een van de pedagogisch medewerkers vindt dat hier wel meer naartoe gewerkt kan worden. Zij zegt dat je kinderen het vertrouwen moet geven dat ze wel uit het zicht kunnen spelen zonder dat de pedagogisch medewerker zich hier steeds mee bemoeit. Ook geeft één van de pedagogisch medewerkers aan dat door de problematiek en het aantal kinderen, de groep het feitelijk toe moet laten om één op één met spel aan de slag te gaan om bijvoorbeeld aan bepaalde doelen uit het behandelplan te werken.

Interviews met gedragswetenschappers

Beide gedragswetenschappers benoemen de volgende stoornissen bij de vraag met wat voor doelgroep men te maken heeft op de structuurkant:

- Reactieve hechtingsstoornis;
- Hechtingsproblemen;
- AD(H)D: aandachtstekortstoornissen met en zonder hyperactiviteit;
- PDD-NOS: autisme verwante contactstoornis;
- Andere autisme verwante stoornissen.

Beide gedragswetenschappers geven aan dat deze kinderen vaak de basis van de hechting missen waardoor zij niet goed kunnen spelen. Je ziet dit volgens hen vooral terug in het niet kunnen ontspannen tijdens het spel en in het niet kunnen samenspelen. Ook geven zij aan dat deze kinderen niet goed kunnen differentiëren. Differentiatie is het opnieuw beleven van verschillende gebieden van de ontwikkeling. Differentiatie kan door middel van spel gestimuleerd worden alleen kan dit volgens hen dan geen vrij spel meer genoemd worden. Beide gedragswetenschappers geven aan dat kenmerken als de baas spelen, moeilijk samenwerken, niet weten hoe je moet spelen en geen plezier hebben in het spel voortkomen vanuit de hechtingsproblematiek en door wat de kinderen allemaal hebben meegemaakt. Hierdoor durven kinderen zich niet over te geven aan een ander en hebben zij het idee dat zij tijdens het spel gevaarlopen omdat ze me iets anders bezig zijn.

7.2.4 Spel passend bij het ontwikkelingsniveau

In de enquête zeggen zes van de vijftien pedagogisch medewerkers niet genoeg te weten over welke soorten spel er bij welke ontwikkelingsniveaus passen. Zij geven hier als onderbouwing bij dat zij spel te weinig toepassen op de doelen en zich te weinig hebben verdiept in de soorten spellen die er zijn. Allemaal geven zij aan meer informatie te willen over spel en de keuzemogelijkheden binnen spel.

Pedagogisch medewerkers

Alle pedagogisch medewerkers beseffen wel dat er een verschil is tussen de kalenderleeftijd en de ontwikkelingsleeftijd van een kind en dat zij hier rekening mee moeten houden. Ze geven allemaal aan dit ook te proberen. Er wordt op het terrein volgens hen sowieso meer met de ontwikkelingsleeftijd gewerkt omdat bijna alle kinderen een lager ontwikkelingsniveau hebben. Alle geïnterviewde pedagogisch medewerkers geven aan dat zij niet voor ogen denken te hebben welk spel er precies bij welke ontwikkelingsleeftijd pas. Het is volgens hen nu meer een kwestie van aanvoelen. Zij zeggen dat zij het spel ook vaak aanpassen op kinderen. Zo zegt een van de pedagogisch medewerkers: 'Bij sommige kinderen moet je wat dieper in gaan op de regels en bij andere moet je weer wat meer sturen omdat zij te veel zelf willen bepalen, hier speel je op in'. Door vrijwel alle pedagogisch medewerkers wordt er bewust nagedacht over met wie het kind gaat spelen. Een van de pedagogisch medewerkers geeft aan dat, ondanks dat zij sommige kinderen niet goed bij elkaar vindt passen om met elkaar te spelen, zij hen soms toch een kans geeft om dit uit te proberen.

Gedragswetenschappers

De gedragswetenschappers zeggen dat bij de kinderen van deze groepen vaak ingehaakt moet worden op peuterniveau. Er wordt volgens hen nog te snel op leeftijdsniveau gespeeld met de kinderen. Beiden vinden het belangrijk dat kinderen ook met volwassenen spelen omdat zij hier veel van kunnen leren. Verder vinden de gedragswetenschappers het belangrijk dat er altijd duidelijke maar geen onnodige regels worden afgesproken met de kinderen en dat er goed wordt gekeken naar het materiaal wat je als pedagogisch medewerker aanbiedt, je mag een kind uitdagen maar niet overvragen. Beiden gedragswetenschappers denken dat het nuttig is om in de toekomst tijdens de methodiekvergadering een presentatie over spel te geven.

Observaties

In de observaties was te zien dat vier van de zes kinderen rollenspel lieten zien, drie hiervan wisselden tussen de echte wereld en de speelwereld. Van de drie observaties wordt er tijdens het observeren bij één kind bewust aan het leerdoel gewerkt. Drie van de zes kinderen wisselen regelmatig in hun spel, zij wisselen dan van spelmateriaal. Twee van de kinderen lijken tijdens de observatie op een ander ontwikkelingsniveau te spelen.

7.2.5 De rol van pedagogisch medewerkers binnen spel

Pedagogisch medewerkers

In de enquête beschreven de pedagogisch medewerkers hun rol tijdens het spel van de kinderen als: observerend, afwachtend, sturend, motiverend en coachend. Verder werd genoemd dat zij de gezelligheid en veiligheid willen bewaken. Vier van de vijftien pedagogisch medewerkers geeft aan soms bewust mee te doen aan het spel als voorbeeldfunctie. De meerderheid van de pedagogisch medewerkers zegt het spel het liefst zo veel mogelijk bij de kinderen te laten. Wanneer het fout gaat, blijven zij ook eerst op de achtergrond. Als het oplossen echt niet lukt, gaan zij pas helpen. Zij bespreken dan achteraf wel met de kinderen wat er mis ging. Ook geven iets minder van de helft van de pedagogisch medewerkers complimenten aan de kinderen wanneer het spelen goed gaat en spiegelen drie van de vijftien pedagogisch medewerkers de kinderen wel eens om te laten zien hoe zij op anderen overkomen.

Bij het maken van een speelafpraak houden twaalf van de vijftien pedagogisch medewerkers rekening met de ontwikkelingsleeftijd en de leerdoelen van het kind. Tien van de vijftien houden rekening met de gedragsproblemen. Vijf houden er rekening met de kalenderleeftijd en drie geven bij de toelichting iets anders aan. Bij de toelichting wordt onder andere genoemd dat de pedagogisch medewerkers rekening houden met de emotie van het kind, de zelfstandigheid van een kind en of kinderen spelen omdat zij het zelf leuk vinden in plaats van om iemand tevreden te stellen. Ook is er aan de pedagogisch medewerker gevraagd hoe zij het spel nog meer aan kunnen laten sluiten bij de leerdoelen van de kinderen. Het merendeel van de pedagogisch medewerker gaf hier aan zich bewuster te willen zijn van de ontwikkelingsleeftijd en de leerdoelen van de kinderen zodat zij hierdoor het spel beter kunnen beïnvloeden of sturen. Zij zouden meer informatie over de fases in de ontwikkeling willen hebben zodat zij het spel beter aan kunnen laten sluiten bij de leeftijd van het kind.

De meerderheid zegt ook dat er meer tijd in spel geïnvesteerd moet worden en dat een individueel plan per kind zou helpen om spel te integreren in de behandeling. Alle drie de pedagogisch medewerkers geven in het interview aan dat zij bij het maken van een spelafspraken met het kind bepaalde randvoorwaarden afspreken. Waar, met wie, wanneer, wat, etc. Zij zeggen alle drie dat een plan in principe een half uur duurt maar als een plan leuk gaat de kinderen van hen niet hoeven te stoppen. Alle drie geven zij aan dat het maken van een spelafspraken deels ook gebaseerd wordt op gevoel en ervaring. Van sommige kinderen die net op de groep wonen, weten zij nog niet zo veel en is de ontwikkelingsleeftijd niet bekend. Dan beslissen zij aan de hand van wat zij zien of een spel wel of niet bij een kind past. Wanneer het mis gaat tijdens het spel laten de pedagogisch medewerkers zien hoe het ook kan. Op alle drie de groepen wordt er gebruik gemaakt van een beloningssysteem, dat duidelijk zichtbaar is in de kamer. Alle drie geven ze aan dat zij ook binnen het spel de behandeldoelen meenemen en hierbij coachen en sturen. Een van de pedagogisch medewerkers geeft aan dat 'alle doelen over de hele dag worden meegenomen'. Volgens een van de pedagogisch medewerkers moet de ontwikkelingsleeftijd van het kind altijd in het achterhoofd van de pedagogisch medewerker gehouden worden. Drie van de drie zouden willen dat er meer tijd was voor individuele tijd met kinderen om te behandelen, eventueel door middel van spel. De pedagogisch medewerkers vinden alle drie dat zij star zijn in de manier van begeleiden tijdens het spel. Een van hen zegt dat de groepsleiding soms oogklepjes op heeft. Ze vinden alle drie dat de groepsleiding zich soms meer op de achtergrond mag houden. Op één van de drie groepen is een tijd lang gewerkt aan het geven van complimenten aan elkaar, de pedagogisch medewerker van deze groep merkt dat dit kinderen nog steeds helpt om een conflict op te lossen. Het plotseling veranderen van een afspraak is niet zo erg, één van de pedagogisch medewerkers zegt dat er bij de regels rondom het spel altijd gedacht moet worden in het belang van het kind in plaats van in het belang van de pedagogisch medewerker. Zij zegt dat zij zich alleen met het spel bemoeit wanneer zij ziet dat de kinderen er zelf niet uitkomen. Alle drie de pedagogisch medewerkers vragen zich af hoe je spel aan kunt leren vanaf het begin. Twee de drie hebben behoeften aan een soort stappenplan over wat voor spellen er zijn, hoe je deze spellen in zet en hoe je er mee begint. Drie van de drie geïnterviewde pedagogisch medewerkers geeft aan dat ze de behandeling nog meer willen integreren binnen het spel.

Gedragswetenschappers

De gedragswetenschappers denken dat er nog meer met spel gedaan kan worden en dat de pedagogisch medewerkers ook meer met de kinderen moeten gaan spelen. Zij denken beide dat er eerst ingehaakt moet worden op het differentiëren en dat de kinderen daarna beter kunnen gaan spelen. Er moet ook niet te veel inzicht verwacht worden van de kinderen, dit kunnen zij vaak nog niet. Wanneer er door de pedagogisch medewerkers samen wordt gespeeld met het kind moet deze hier nooit haast bij hebben. Het kind merkt dit ook en hiermee geef je het kind het idee dat hij niet de moeite waard is. Het spel moet op een natuurlijke manier gaan. Om meer kennis te verwerven over spel zouden de pedagogisch medewerkers zelf informatie op kunnen zoeken, meer aandacht kunnen schenken aan de ontwikkelingen binnen spel, gericht vragen kunnen stellen aan bijvoorbeeld de gedragswetenschapper of activiteitenbegeleider en gebruik kunnen maken van elkaars kracht. Zij vinden dat de pedagogisch medewerkers altijd aan moeten sluiten bij de interesse van het kind en geven aan dat de rol per kind kan verschillen omdat de rol van de pedagogisch medewerker afhangt van de ontwikkeling van het kind.

De data-verzameling heeft voor veel informatie gezorgd, hierboven is deze informatie per onderwerp ingedeeld. In de conclusie van dit onderzoek komt deze informatie en de informatie uit de theorie samen. In de aanbevelingen wordt de conclusie omgevormd naar praktische punten waar direct mee gewerkt kan worden.

8. CONCLUSIE EN AANBEVELINGEN

8.1 CONCLUSIE

Door middel van literatuurstudie, enquêtes, interviews en observaties is er gekeken naar het spel op het MKT in Oostvoorne. In dit hoofdstuk zal concluderend antwoord worden gegeven op alle afzonderlijke deelvragen. Tot slot zal antwoord worden gegeven op de hoofdvraag. De doelstelling voor dit onderzoek is om een manier te vinden waarop de pedagogisch medewerkers de kinderen kunnen sturen om op een veilige en vertrouwde manier te kunnen spelen op hun eigen niveau, aan het einde van deze conclusie zal gekeken worden of deze doelstelling is behaald.

De hoofdvraag van dit onderzoek is: *‘Hoe kunnen de pedagogisch medewerkers van de structuurkant spel inzetten zodat het meer aansluit bij de doelen die opgesteld zijn vanuit de behandelplannen van de kinderen, de leeftijd en het ontwikkelingsniveau van de kinderen van 4 tot 12 jaar die op de Kameleon, de Klepel of de Boemerang wonen?’.*

De deelvragen van dit onderzoek zijn:

Deelvraag 1: *‘Wat is spel?’*

Deelvraag 2: *‘Welke invloed heeft spel op de ontwikkeling van kinderen in de leeftijd van vier tot twaalf jaar?’*

Deelvraag 3: *‘Welke invloed hebben de gedragsproblemen op het spel van kinderen in de leeftijd van vier tot twaalf jaar?’*

Deelvraag 4: *‘Welke soorten spel passen er bij welke ontwikkelingsniveau?’*

Deelvraag 5: *‘Wat kunnen pedagogisch medewerkers betekenen binnen het spel?’*

Antwoord op deelvraag 1: ‘Wat is spel?’

Spel is gedrag waarbij de intrinsieke motivatie van het kind voorop staat. Het is een spontane en vrijwillige ontmoeting van een kind met zijn omgeving (Poel en Blokhuis, 2008). Uit het praktijkonderzoek is gebleken dat de pedagogisch medewerkers van het MKT het belangrijk vinden dat er bij spel sprake moet zijn van plezier en ontspanning, dit komt ook terug in de theorie. Verder blijkt uit de theorie ook dat in het spel het kind de baas is, het spel zelf is het doel op zich er is binnen spel niks goed of fout en er hoeft niet iets mee bereikt te worden (Janssen-Vos e.a., 2000). In de praktijk wordt spel nu verschillend ingezet, soms willen de pedagogisch medewerkers er wel iets mee bereiken, zoals bijvoorbeeld het leren samenspelen maar andere keren is er geen doel aan verbonden. Het blijft vooral belangrijk dat de intrinsieke motivatie bij spel aanwezig is.

Antwoord op deelvraag 2: ‘Welke invloed heeft spel op de ontwikkeling van kinderen in de leeftijd van vier tot twaalf jaar?’

Uit de literatuur is gebleken dat spel belangrijk is voor de gehele ontwikkeling. Kinderen doen door spel vele ervaringen op, zoals begrippenkennis. Daarnaast stimuleert spel de taal en de sociale vaardigheden (Janssen-Vos e.a., 2000). Uit een onderzoek van Piaget (1951) is gebleken dat spel een positieve invloed heeft op de fijn- en grof-motorische ontwikkeling. Verder leren kinderen door middel van spel problemen op te lossen en hierbij maken zij gebruik van hun creativiteit en hun voorstellingsvermogen. Het oplossen van problemen valt weer onder de cognitieve ontwikkeling van een kind (Janssen-Vos e.a., 2000). Al deze invloeden van spel op de ontwikkeling zullen ook betrekking hebben op de ontwikkeling van de kinderen op het MKT. Spel kan kinderen helpen om negatieve affecten te reguleren en dit vermindert stress, ook helpt spel bij het verwerken van belastende ervaringen wat zeker voor de kinderen van het MKT een positieve invloed van spel is omdat zij, zo blijkt uit de interviews met de gedragswetenschappers, vaak veel hebben meegemaakt. Spel stimuleert de fantasie en bevordert het inlevingsvermogen, deze laatste is essentieel in de ontwikkeling van een kind (Groothof, 2009). De pedagogisch medewerkers van het MKT zien zelf dat spel een positieve bijdrage levert aan het samenspelen, kinderen leren door samenspel te overleggen en afspraken te maken. Door middel van rollenspel denken zij dat kinderen maatschappelijke taken kunnen oefenen om hier in hun volwassenheid profijt van te hebben.

Kortom door middel van spel wordt de gehele ontwikkeling gestimuleerd daarom is vrij spel essentieel binnen de ontwikkeling van kinderen.

Antwoord op deelvraag 3: 'welke invloed hebben de gedragsproblemen op het spel van kinderen in de leeftijd van vier tot twaalf jaar?'

Volgens de gedragswetenschappers die werkzaam zijn op de structuurkant komen de gedragsproblemen bij veel kinderen op het MKT in Oostvoorne voort vanuit hechtingsproblemen. Binnen dit onderzoek is er daarom gekeken welke invloed de hechtingsproblemen hebben op het spel. Juist in de omschrijving van spel komt nadrukkelijk terug dat een kind pas speelt als het zich veilig voelt en dit is nu net wat de kinderen op het MKT zich nog niet altijd voelen. De pedagogisch medewerkers zien veel spanning bij kinderen en de gedragswetenschappers bevestigen dat kinderen met hechtingsproblemen altijd alert zijn. Door te spelen vergeet een kind de wereld om zich heen en dit is nu juist wat deze kinderen geen prettig idee vinden. Het kind met een problematische gehechtheid dat niet speelt mist daarmee veel in zowel de emotionele ontwikkeling als in de cognitieve ontwikkeling en daarmee ook op het gebied van zelfvertrouwen en het denken over zichzelf. Een problematische gehechtheid komt terug binnen de gehele ontwikkeling van het kind en dus ook binnen het spel (Thoomes-Verugdenhil, 2012). Kortom de hechtingsproblematiek van kinderen en de gedragsproblemen die hier eventueel uit voort komen, beïnvloeden het spel. Kinderen kunnen moeilijker vrij spelen omdat zij altijd een zekere spanning met zich meedragen. De spanning zorgt er voor dat kinderen tijdens het spel moeilijk de wereld om hen heen vergeten terwijl dit juist een kenmerk van spel is.

Antwoord op deelvraag 4: 'Welke soorten spel passen er bij welke ontwikkelingsniveau?'

Het is lastig om op deze deelvraag een concreet antwoord te geven omdat er zo veel verschillende soorten spel zijn. Het belangrijkste wat uit dit onderzoek naar voren is gekomen is dat professionals de ontwikkelingsleeftijd van het kind moeten hanteren binnen spel, en niet de kalenderleeftijd. De theorie is vrijwel altijd gebaseerd op de ontwikkelingsleeftijd en niet op de kalenderleeftijd. De pedagogisch medewerkers geven aan dat er op het MKT vrijwel altijd met de ontwikkelingsleeftijd wordt gewerkt omdat het merendeel van de kinderen een lagere ontwikkelingsleeftijd heeft. Een koppeling tussen theorie en praktijk kan beter gemaakt worden als in beide gevallen de ontwikkelingsleeftijd wordt aangehouden. Meer dan de helft van de pedagogisch medewerkers geeft aan niet goed te weten welk spel er bij welk ontwikkelingsniveau past. Er is een overzicht gegeven van de ontwikkelingsstadia die kinderen doormaken in hun spelontwikkeling, professionals kunnen in dit overzicht zien waar een kind zich ongeveer bevindt in zijn spelontwikkeling (Van der Poel en Blokhuis, 2008). Als de professional weet welke ontwikkelingsleeftijd het kind heeft en wat hij of zij dan aan kan op het gebied van spel, kan de professional het kind uitnodigen tot een bepaald spel passend bij die ontwikkeling.

Antwoord op deelvraag 5: 'Wat kunnen pedagogisch medewerkers betekenen binnen het spel?'

Professionals en dus ook de pedagogisch medewerkers van het MKT in Oostvoorne kunnen een hele grote rol spelen binnen het spel van kinderen. Hun rol kan zowel een positieve als negatieve uitwerking hebben op spel. De belangrijkste aandachtspunten voor een pedagogisch medewerker bij het inzetten van spel, zijn (Rubin, Fein en Vandenberg, 1983):

1. Aantrekkelijk spelmateriaal en/of aantrekkelijke speelkameraadjes;
2. De afspraak dat het kind vrij is om te doen binnen duidelijke grenzen;
3. Minimale inmenging van buitenaf;
4. Een omgeving waarbinnen het kind zich veilig en op zijn gemak voelt;
5. De afwezigheid van lichamelijk ongerief als vermoeidheid, honger of ziekte.

Wat de pedagogisch medewerkers en de gedragswetenschappers nu veel terug zien is dat er soms te star wordt omgegaan met spel. De kinderen maken duidelijke afspraken en wanneer zij hiervan afwijken worden zij hier op aangesproken. Dit mag volgens de gedragswetenschappers wat soepeler worden en ook de theorie bevestigt dat je kinderen vrij kunt laten spelen en toch regels af kunt spreken. Het lijkt er op dat de pedagogisch medewerkers bang zijn het overzicht te verliezen terwijl er juist in het belang van het kind gedacht moet worden.

Wanneer er op de net genoemde punten wordt gelet, kan het spel van de kinderen op het MKT zich al voor een groot gedeelte verbeteren.

Hoofdvraag: 'Hoe kunnen de pedagogisch medewerkers van de structuurkant spel inzetten zodat het meer aansluit bij de doelen die opgesteld zijn vanuit de behandelplannen van de kinderen, de leeftijd en het ontwikkelingsniveau van de kinderen van 4 tot 12 jaar die op de Kameleon, de Klepel of de Boemerang wonen?'

De pedagogisch medewerkers kunnen spel meer aan laten sluiten op de behandeling van de kinderen door zich bewust te zijn van de doelen en kinderen af en toe uit te nodigen voor spel wat betrekking heeft op een van die doelen. Er moet niet te veel gefocust worden op de doelen, uit de theorie blijkt dat wanneer een kind vrij speelt het hier al de ontwikkeling mee stimuleert. Heel belangrijk is wel om het spel aan te laten sluiten op de ontwikkelingsleeftijd van de kinderen. Bij te hoge verwachtingen haakt het kind af en bij te lage verwachtingen gaat het kind zich vervelen. Nu is het in het begin meer een kwestie van aanvoelen, wanneer het kind langer op de groep woont, schatten de pedagogisch medewerkers zelf in of een spel passend is bij de leeftijd. Van sommige kinderen is de ontwikkelingsleeftijd wel bekend maar door van elk kind de ontwikkelingsleeftijd te weten kunnen de pedagogisch medewerkers beter in de gaten houden of het kind (samen) speelt op zijn eigen niveau en zo het beste uit spel haalt. De pedagogisch medewerkers kunnen de kinderen beter sturen in hun spel en daarmee in hun ontwikkeling wanneer zij meer kennis van spel hebben.

8.2 AANBEVELINGEN

Aan de hand van de conclusie zijn een aantal praktische aanbevelingen onder elkaar gezet waar de pedagogisch medewerkers mee aan de slag kunnen op het MKT. Bij deze aanbevelingen moet altijd het belang van het kind in het oog gehouden worden. De ouders en daarna de pedagogisch medewerkers kennen het kind vaak het beste en moeten de kennis over het kind ook zeker blijven gebruiken.

Bepaal het ontwikkelingsniveau

Bepaal (met behulp van de gedragswetenschappers) op welk ontwikkelingsniveau het kind functioneert, je kunt dit met ervaring inschatten maar ook dan kan je er volledig naast zitten en niet goed zien welk spel er bij het kind past. Het is belangrijk dat een kind op zijn eigen niveau speelt, dan stimuleer je de ontwikkeling het beste.

Bekijk welke soorten spel passend zijn bij welk ontwikkelingsniveau

Wanneer de ontwikkelingsleeftijd bekend is kan er gekeken worden naar de soorten spel die passend zijn bij dit niveau. Het overzicht op pag. 20 laat zien welke soorten spel er bij welke leeftijd voorkomen. In boeken en op internet zijn oneindig veel spelideeën te vinden per leeftijd, zoek op de ontwikkelingsleeftijd van het kind. Maak gebruik van elkaars kracht, als de ene pedagogisch medewerker spel heel interessant vindt, kan hij of zij de ander helpen.

Besef dat er alleen sprake is van spel als het vrijwillig gaat

Wanneer je een spel gevonden hebt, blijf dan beseffen dat spel alleen spel is als het vrijwillig gaat. Je hebt misschien veel tijd en moeite gestoken in het opzoeken van een passend spel maar als je het kind verplicht dit spel te spelen loop je het doel mis.

Onderbreek een kind niet onnodig in zijn spel

Wanneer je een kind wilt onderbreken tijdens zijn spel, vraag jezelf dan altijd af of dit nodig is. Het is heel natuurlijk als kinderen binnen het spel van spel wisselen, probeer hier soepel mee om te gaan en stuur een kind niet terug naar zijn eerder gemaakte afspraak. Je kunt het overzicht vaak ook bewaren door alleen met het kind af te spreken waar het gaat spelen. Als het kind zich hier niet aanhoudt gaat dit vaak per ongeluk.

Probeer soepel om te gaan met de randvoorwaarden van een speelafpraak

Er worden nu vaak bepaalde randvoorwaarden afgesproken met een kind, wat, waar, met wie, hoe lang. Waarom moet een kind eigenlijk precies zeggen wat het gaat doen? Je spreekt de plek af waar zij gaan spelen en je kunt vragen of zij willen laten weten als ze van plek veranderen. Ga er vanuit dat als zij dit vergeten, dit geen opzet is. Wanneer je de kinderen wat langer kent weet je vaak welke kinderen uit het zicht niet te vertrouwen zijn en dat zij deze ruimte daarom juist opzoeken.

Probeer soepel om te gaan met samenspel

Hetzelfde geldt voor kinderen die samen een afspraak hebben. Wanneer je bijvoorbeeld zes kinderen op de groep hebt en zij gaan in tweetallen spelen, dan heeft de pedagogisch medewerker drie tweetallen om in de gaten te houden. Soms voegen twee tweetallen zich zonder dit te vragen samen en gaan de kinderen met zijn vieren of misschien wel met zijn zessen verder spelen. De pedagogisch medewerker kan zich dan het best wat meer op de achtergrond houden. Wanneer je ziet dat de spanning binnen het groepje oploopt, kan je ze gaan helpen. Voor dat er spanning ontstaat, maakt het waarschijnlijk niet uit of ze met zijn tweeën of met zijn vieren spelen. Als het op een leuke manier gaat, is het goed.

Vraag jezelf af in wie zijn belang het is om in te grijpen in het spel

Als pedagogisch medewerker is het goed om jezelf altijd de vraag te stellen: heb ik hier last van of hebben de kinderen hier last van? Afhankelijk van het antwoord kan je wel of niet ingrijpen.

Vrij spel is voor elk kind belangrijk

Het zijn geen kinderen van alledag maar voor elk kind is vrij spelen belangrijk binnen de ontwikkeling, geef ze deze kans.

Het boek 'Theraplay' van Booth en Jernberg (2010) gaat over het verstevigen van de gehechtheid tussen ouders en kinderen door middel van spel. Binnen deze aanbevelingen hoort ook de tip voor de pedagogisch medewerkers om de inleiding van dit boek te lezen en te kijken of er verder in het boek oefeningen in staan die door de pedagogisch medewerkers met het kind ondernomen kunnen worden. Deze oefeningen hebben een invloed op het (zelf)vertrouwen van het kind, het kind gaat zich hier door uiteindelijk veiliger voelen en dit zorgt voor beter spel.

9. KRITISCHE BLIK

In deze kritische blik op dit onderzoek zal allereerst gekeken worden naar de doelstelling van dit onderzoek en of deze doelstelling behaald is. Daarna zal de onderzoeker de toegevoegde waarde van het onderzoek beschrijven en een reflectie geven op het algemene verloop van het onderzoek. Verder wordt het beroepsproduct verantwoord en de discussiepunten rond het onderzoek komen naar voren.

9.1 DOELSTELLING

De doelstelling voor dit onderzoek is om een manier te vinden waarop de pedagogisch medewerkers de kinderen kunnen sturen om op een veilige en vertrouwde manier te kunnen spelen op hun eigen niveau. Met de kennis uit dit onderzoek en op basis van deze doelstelling is het beroepsproduct opgesteld. Wanneer de pedagogisch medewerkers dit beroepsproduct lezen en de informatie hieruit gaan toepassen in de praktijk, kunnen zij voor de kinderen een situatie creëren waarin zij veilig en op een vertrouwde manier kunnen spelen op hun eigen niveau.

9.2 TOEGEVOEGDE WAARDE

Een organisatie moet zich blijven ontwikkelen en zich steeds afvragen of er nu het best haalbare behaald wordt. Ik denk dat dit beroepsproduct een aanvulling is voor Horizon-Jeugdzorg en Onderwijs. Om er achter te komen of dit beroepsproduct een meerwaarde is, heb ik het na laten kijken door een van de pedagogisch medewerkers van een andere locatie. De pedagogisch medewerker gaf aan dat hij door het lezen van het onderzoeksverslag en het beroepsproduct, in ging zien hoe krampachtig er nu met spel wordt omgegaan. Volgens hem kan er meer uit spel gehaald worden. Dit is een meerwaarde voor de doelgroep. De doelgroep is kinderen en zij zullen er zeker baat bij hebben als er op een betere manier gespeeld wordt. Hun ontwikkeling zal dan door middel van spel nog meer gestimuleerd worden.

Er zijn meer instellingen zoals Horizon Jeugdzorg en Onderwijs zowel in het binnen- als buitenland. De ontwikkeling van een kind, is over de hele wereld hetzelfde. Hoe een kind zich ontwikkelt is afhankelijk van de factoren om het kind heen. Kinderen spelen overal, door middel van dit onderzoeksplan en het hierbij aangesloten beroepsproduct kan er nog meer uit spel gehaald worden.

9.3 REFLECTIE

Over het algemeen kijk ik erg positief terug op dit onderzoek. Er is sprake geweest van een goede samenwerking tussen mij en mijn afstudeerbegeleider en opdrachtgever, tot nu toe heb ik nog weinig hinder ondervonden. De laatste twee weken begon de stress toe te nemen maar dit zorgde juist voor een actieve studeerhouding waardoor ik wat beter door kon werken. Ook de betrouwbaarheid en validiteit is volgens plan nagekomen, beide zijn niet anders uitgevoerd dan in de inleiding staat omschreven. Hieronder benoem ik de punten die ik de volgende keer juist weer of juist anders zou doen.

Wat ik bij een ander onderzoek hetzelfde zou doen?

- Wanneer ik nu een afstudeerplek zo mogen kiezen zou ik weer voor Horizon Jeugdzorg en Onderwijs kiezen. Alle medewerkers waar ik contact mee heb gehad, stonden er open voor en hebben mij goed geholpen.
- Het houden van open interviews vond ik erg prettig, je kunt doorvragen over dingen die je tijdens het interview (voor het eerst) hoort.
- Een planning maken, ik heb me niet heel strikt aan deze planning gehouden maar ik maakte steeds lijstjes van wat ik allemaal nog wilde doen. Op deze manier bleef ik op schema, het geeft een heel goed gevoel als je dingen kunt afstrepen en zo creëer je zelf een zichtbare vooruitgang.
- Samenwerken met medestudenten, ik heb veel gehad aan de studenten uit mijn begeleidingsgroepje. We hebben door middel van een Whatsapp groepsgesprek veel contact met elkaar gehad en we hebben regelmatig feedback op elkaars stukken gegeven.

Wat zou ik volgende keer anders doen?

- Bij het analyseren van de enquêtes kwam ik er achter dat één van de vragen te specifiek was. De vraag was welke soorten spel er nu op de groepen werden gezien. De antwoorden op deze vraag zijn niet bruikbaar geweest voor dit onderzoek. Alle kinderen laten een ander soort spel zien, de groepen zijn niet afgestemd op niveau en daarom is het niet haalbaar om per groep of per kind naar de spelsituatie te kijken. Ik heb er voor gekozen om mij in dit onderzoek te richten op de algemene ontwikkeling van spel bij kinderen, hierdoor is het onderzoek ook nog bruikbaar als er kinderen weg gaan of nieuw komen. Wanneer er binnen dit onderzoek was gekeken naar de spelsituatie per kind, zou dit onderzoek niet meer bruikbaar zijn als de huidige populatie kinderen verandert. Deze verandering is er continue omdat er altijd kinderen het terrein verlaten omdat zij bijvoorbeeld thuis gaan wonen, hier komt dan weer een ander kind voor terug.
- Bij het analyseren van de enquêtes kwam ik er achter dat de vraag hoelang de pedagogisch medewerker al werkzaam is op zijn of haar huidige groep eigenlijk niets toevoegde aan het onderzoek.

Natuurlijk zijn er altijd bepaalde punten die je in het vervolg anders zult doen. Mijn mening is dat je dit altijd houdt, ik kijk met een hele positieve blik terug naar dit onderzoek. Het onderwerp vond ik heel interessant en kende ik al door de minor die ik gevolgd heb. Op een gegeven moment had ik genoeg theorie verzameld en moest ik mijzelf dwingen om te stoppen met literatuur zoeken om het overzichtelijk te houden. Ik hoop dat dit onderzoek voor de beroepspraktijk de moeite waard is en dat zij hier gebruik van gaan maken.

9.4 BEROEPSPRODUCT

Aan de hand van dit onderzoek is er door de onderzoeker een beroepsproduct ontwikkeld. Dit beroepsproduct kan gezien worden als een vertaling, de conclusie en aanbevelingen zijn op een praktische manier vertaald zodat deze ook in het werkveld bruikbaar zijn. In de enquête is er aan de pedagogisch medewerkers van de structuurkant gevraagd waar zij behoefte aan hebben. Wat zou volgens hen een bruikbaar product zijn zo dat de pedagogisch medewerkers het spel van de kinderen beter aan kunnen laten sluiten bij de doelen en de ontwikkelingsleeftijd. Door de pedagogisch medewerkers werd meerdere keren aangegeven dat er behoefte is aan concrete informatie over spel. Het beroepsproduct is een minicursus geworden over de belangrijkste informatie over spel en de belangrijkste informatie over de rol van de pedagogisch medewerker tijdens het spel van de kinderen. Daarnaast is er hoofdstuk met aanbevelingen en tips en natuurlijk komt andere belangrijke informatie uit het onderzoek ook in het beroepsproduct terug.

9.5 DISCUSSIE

Het is binnen dit onderzoek nog discussieerbaar of er aan de hand van de aanbevelingen en het bijbehorende beroepsproduct een verandering kan plaats vinden in het werkveld. In dit onderzoek hebben de praktijk en de theorie tot een conclusie en een aantal aanbevelingen geleid. Als onderzoeker moet je je bewust blijven van de generaliseerbaarheid van het onderzoek. Het onderzoek en het beroepsproduct zijn af maar het moet uit de praktijk blijken of het effect heeft in het werkveld. De aanbevelingen en vooral het beroepsproduct kunnen voor verandering binnen het werkveld zorgen maar hier gaat ook veel tijd inzitten, de administratieve kant van het werk moet niet vergeten worden. De discussie die nog gevoerd kan worden rondom dit onderwerp is of de pedagogisch medewerkers binnen het huidige werkveld ook daadwerkelijk de tijd hebben om zo veel aandacht in spel te steken en of het bevorderen van spel in vergelijking met andere belangrijke taken en werkzaamheden, noodzakelijk is.

Het zal u misschien zijn opgevallen dat er aan het begin van dit onderzoek vermeldt is dat dit onderzoek gericht is op kinderen in de leeftijd van vier tot twaalf jaar. In bijna alle paragrafen is tot nu toe de spelontwikkeling van nul tot zes teruggekomen en dit komt niet overeen met de hoofdvraag. Uit de resultaten van het praktijkonderzoek is gebleken dat bij het merendeel van de kinderen op het MKT in Oostvoorne de ontwikkelingsleeftijd en de kalenderleeftijd niet gelijk loopt. Daarom is er in het theoretisch kader voor gekozen om de spelontwikkeling vanaf nul te beschrijven. Hierdoor is in dit onderzoek ook terug te vinden welk spel kinderen laten zien als zij functioneren op het ontwikkelingsniveau van een kind onder de vier jaar.

10. LITERATUUR

- Badegruber, B. (2009). *Nieuwe spelen om problemen op te lossen*. Katwijk: Panta Rei.
- Belsky, J. & Most, R. K. (1981). From exploration to play: a cross-sectional study of infant free play behavior. *Developmental Psychology*, 17. (pp. 630-639).
- Booth, P. & Jernberg, A. (2010). *Theraplay*. Amsterdam: Hogrefe.
- Brok, C. & Zeeuw, M de. (2008). *Er zijn voor je kind*. Assen: Van Gorcum. (p. 114).
- Caminada, G. & Leenders, Y. (2012). *Buitenspelen in het zonnetje*. Amersfoort: ThiemeMeulenhoff.
- Chazan, S. E. (2002). *Profiles of play. Assessing and observing structure and process in play therapy*. Londen, Philadelphia: Jessica Kingsley Publishers.
- Chetnik, M. (2000). *Techniques of child therapy. Psychodynamic strategies*. (2nd Ed.). New York: The Guilford Press.
- Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond freedom and anxiety*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Csikszentmihalyi, M. (1999). *De weg naar flow*. Amsterdam: Boom.
- Csikszentmihalyi, M. (1975). *Flow*. Amsterdam: Boom.
- Durrant, M. (2007). *Creatieve oplossingen bij gedragsproblemen op school*. Antwerpen/Apeldoorn: Garant. (p. 81).
- Erikson, E. (1963). *Childhood and society*. New York: Norton & Company.
- Garvey, C. (1977). *Play*. Glasgow: Fontana.
- Groot, de R. (2001). *Kinderen en spel, spelenderwijs wijzer worden*. Amsterdam: Boom.
- Groothof, E., Jamin, H. & Beer-Hoefnagels, de E. (2009) *Spel in psychotherapie*. Assen: Van Gorcum. (pp. 5 – 39.)
- Hellendoorn, J. (1992). Het therapeutisch proces. In J. Hellendoorn, E. Groothoff, P. Mostert & F. Harinck, *Beeldcommunicatie, een vorm van kinderpsychotherapie* (pp. 52-125) (2^e druk). Houten: Bohn Stafleu Van Loghum.
- Horizon Jeugdzorg en Onderwijs. (n.d.). *Missie en Visie*. Verkregen op 13 juni 2014, van <http://horizon.eu/over-missie-horizon/>
- Horizon Jeugdzorg en Onderwijs. (n.d.). *Horizon Locaties*. Verkregen op 13 juni 2014, van <http://horizon.eu/horizon-locaties/>
- Horizon Jeugdzorg en Onderwijs. (n.d.). *Open Jeugdzorg: MKT Oostvoorne*. Verkregen op 13 juni 2014, van <http://horizon.eu/category/open-jeugdzorg/mkt-oostvoorne/>
- Hughes, F, P. (2010). *Children, Play, and Development*. California: SAGE publications, Inc.
- Janssen-Vos, F., Dikken, den N. & Verkleij, H. (2000). *Spel en spelen*. Assen: Van Gorcum. (p.83).
- Kohnstamm, R. (2009). *Kleine ontwikkelingspsychologie 1, het jonge kind*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum.
- Kutik, C. (1995). *Kinderen en hun spel*. Zeist: Christoffor.
- Langeveld, M. J. (1969). *Ontwikkelingspsychologie. Beknopte historische en systematische inleiding*. Groningen: Wolters-Noordhoff.
- Landreth, G. L. (1993). Self-expressive communication. In C. E. Schaefer (Ed.), *The therapeutic powers of play* (pp. 41 – 63). Northvale, New Jersey, London: Jason Aronson Inc.
- Lyytinen, P. (1991). Developmental trends in children's pretend play. *Child: Care, Health and Development*, 17. (pp. 9 – 25).
- Maslow, A.(1968). *Toward a psychology of being*. New York: Van Nostrand Reinhold.

- Migchelbrink, F. (2010). *Praktijkgericht onderzoek in zorg en welzijn*. Amsterdam: Uitgeverij SWP (pp. 68, 86 - 97).
- Parten, M. B. (1932). Social participation among preschool children. *Journal of Abnormal and social psychology*, 27. (pp. 243 – 269).
- Piaget, J. (1951). *Play, dreams and imitation childhood*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Poel, van der L. & Blokhuis, A. (2008). *Wat je speelt ben je zelf*. Bohn Stafleu van Loghum, Houten (pp. 15, 18, 44 – 100).
- Rubin, K. H., Fein, G., & Vandenberg, B. (1983). Play. In P. H. Mussen (Ed.), *Handbook of Child Psychology*, vol.4. New York: Wiley. (pp. 693 – 774).
- Schaefer, C. E. (1993). What is play and why is it therapeutic? In C.E. Schaefer (Ed.), *The therapeutic powers of play*. Northvale, London: Jason Aronson Inc. (pp. 1 – 15).
- Schaefer, C. E. & Drewes, A. A. (2009). The therapeutic powers of play and play therapy. In A. A. Drewes (Ed.), *Blending play therapy with cognitive behavioral therapy. Evidence-based and other effective treatments and techniques*. Northvale London: Jason Aronson Inc. (pp. 1 – 15).
- Singer, J. L. (1973). *The child's world of make-believe*. New York: Academic Press.
- Singer, J. L. (1990). *Imagery and daydream methods in psychotherapy and behaviour modification*. New York, San Fransisco, London: Academic Press.
- Singer, D., Singer, J. L. & Hellendoorn, J. (1988). *Spelen met fantasie*. Deventer: Van Loghum Slaterus.
- Strien, P. J. van. (1986). *Praktijk als wetenschap*. Assen/Maastricht: van Gorcum.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Harvard: University Press.
- Sweeny D. & Landreth, G. L. (2003). Child-centered play therapy. In C. E. Schaefer (Ed.), *Foudations of play therapy*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, inc. (pp. 76 – 98).
- Tassoni, P., e.a. (2006). *Het spel van kinderen voor professionals*. Amsterdam: SWP.
- Thoomes-Vreugdenhil, A. (2006). *Behandeling van hechtingsproblemen*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum.
- Thoomes-Vreugdenhil, A. (2012). *Kinderpsychologie in praktijk: hechtingsproblemen bij kinderen*. Tiel: uitgeverij Lannoo nv.
- Valck, M. de. (2012). *Aandacht voor spelen: maak zelf het verschil*. Amsterdam: Reed business.
- Verhoeven, Nel (2011). Wat is onderzoek? *Praktijkboek methoden en technieken voor het hoger onderwijs*. Den Haag: Boom Lemma Uitgevers. (pp. 194 – 200).
- Verhulst, F. C. (2008). *De ontwikkeling van het kind*. Assen: van Gorcum. (pp. 33-34).
- Vermeer, E. A. A. (1955). *Spel en spelpedagogische problemen* (oorspronkelijke titel: *play and play pedagogical problems*). Utrecht: Bijleveld.
- Vermeer, E. A. A. (1968). *Spel en spelpaedagogische problemen*. Utrecht: Erven J. Bijleveld.
- Vygotsky, L. (1966). Play and its role in the mental development of the child. *Sovjet Psychology*, 12 (6). (pp. 62 – 76).
- Weterings, A. (2010). *Basisboek gastouderopvang*. Amsterdam: Uitgeverij SWP.
- Zeanah, C. H. & Boris, N. W. (2000). Disturbances and disorders of attachment in early childhood. In C. H. Zeanah (Ed.), *Handbook of infant mental health* New York: The Guilford Press. (pp. 353 – 368).

11. BIJLAGEN

BIJLAGE 1: BLANCO ENQUÊTE

1. Hoe lang werkt u nu op deze groep?

- ☒ 0-1 jaar
- ☐ 1-2 jaar
- ☐ 2-3 jaar
- ☐ 3 jaar of langer

2. De belangrijkste aspecten tijdens het spel van de kinderen vind ik:



3. Wanneer één van de kinderen een speelafpraak maakt, kijk ik of dit spel past bij:

- ☐ De kalenderleeftijd van het kind
- ☐ De ontwikkelingsleeftijd van het kind
- ☐ De gedragsproblemen van het kind
- ☐ De leerdoelen van het kind
- ☐ iets anders, namelijk..



4. Hoe ziet uw rol als pedagogisch medewerker eruit tijdens het spel van de kinderen?

A large rectangular text box with a light gray background and a thin black border. It has a scroll bar on the right side and a small navigation bar at the bottom left.

5. Weet u welke soorten spel er bij welke leeftijd passen? Zo ja, houdt u hier rekening mee als u een kind helpt met zijn spelkeuze?

A large rectangular text box with a light gray background and a thin black border. It has a scroll bar on the right side and a small navigation bar at the bottom left.

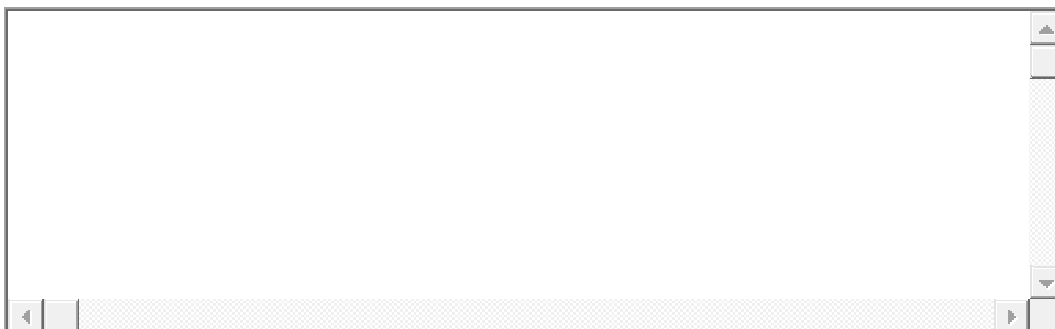
6. Welke soorten spel ziet u op de groep?

- ☐ Bewegingsspel: rennen, ravotten, klimmen, springen, rollen, duwen, fietsen
- ☐ Manipulerend spel: onderzoekend en ontdekkend handelen met klei, knikkers, water, zand e.d.
- ☐ Rollenspel: variërend van eenvoudig rollenspel, interactief rollenspel, thematisch rollenspel tot toneel/theaterspel
- ☐ Constructiespel: variërend van exploratief, doelgericht en thematisch constructiespel tot een bewuste leeractiviteit

Toelichting op het spel of bijzonderheden tijdens het spel van de kinderen op uw groep:

A large rectangular text box with a light gray background and a thin black border. It has a scroll bar on the right side and a small navigation bar at the bottom left.

7. Op welke manier kan het spel volgens u (nog) meer aangesloten worden bij de doelen, de leeftijd en het ontwikkelingsniveau van de kinderen?

A large rectangular text box with a light gray background and a thin black border. It has a scroll bar on the right side and a small navigation bar at the bottom left.

8. Op welke manier hebben de gedragsproblemen van de kinderen volgens u invloed op hun spel en op welke manier kan spel volgens u invloed hebben op de gedragsproblemen?

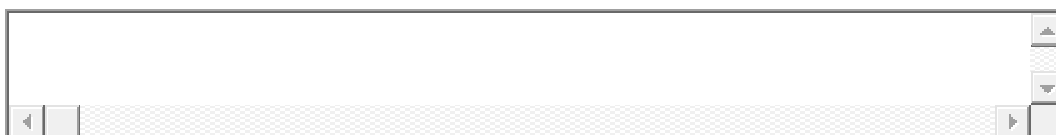
A large rectangular text box with a light gray border. On the right side, there are three small square buttons stacked vertically. On the bottom left, there are two small square buttons. On the bottom right, there are two small square buttons.

9. Heeft u voldoende kennis van spel om deze te kunnen toepassen op bijvoorbeeld de doelen van de kinderen?

☐ Ja

☐ Nee

Toelichting:

A large rectangular text box with a light gray border. On the right side, there are three small square buttons stacked vertically. On the bottom left, there are two small square buttons. On the bottom right, there are two small square buttons.

10. Waar heeft u als pedagogisch medewerker van het MKT Oostvoorne behoefte aan op het gebied van spel?

A large rectangular text box with a light gray border. On the right side, there are three small square buttons stacked vertically. On the bottom left, there are two small square buttons. On the bottom right, there are two small square buttons.

Gereed

BIJLAGE 2: BLANCO INTERVIEWS

Interview gedragswetenschappers

Tijdens dit interview stel ik u een aantal vragen, deze vragen zorgen voor verdieping binnen mijn onderzoek. De vragen die gesteld worden zullen allemaal inzoomen op het spel van de kinderen van de Kameleon, de Klepel en de Boemerang (de structuurkant).

Naam: Hoe lang werkt u nu op het MKT:

Vraag 1:

Kunt u de doelgroep van deze drie groepen (de structuurkant) omschrijven?

Vraag 2

Wat verstaat u onder spel? Wat vindt u er belangrijk aan?

Op welke manier komt u er binnen dit werk mee in aanraking?

Wat kan spel betekenen binnen de ontwikkeling van de kinderen? Wat is de invloed van spel?

- *Ontwikkelingsgebieden*

Hebt u wel eens een zichtbare invloed op de ontwikkeling waargenomen bij een kind welke beïnvloed was door spel? Zo ja, kunt u dit omschrijven?

Vraag 3:

Is er volgens u een verband tussen de gedragsproblemen en het spel?

Uit de enquête blijkt dat de gedragsproblemen van de kinderen vooral op de volgende manier zichtbaar zijn binnen het spel:

- Kinderen spelen de baas tijdens het spel;
- Samenwerken en samen spelen is moeilijk;
- Kinderen weten niet hoe ze moeten spelen (fantasie ontbreekt);
- Kinderen genieten niet van het spel, zij spelen niet onbezorgd;

Vanuit welke gedragsproblemen komt deze manier van spelen volgens u voort?

(Is er een gemeenschappelijk gedragsprobleem?)

Vraag 4:

Tijdens de enquêtes werd aangegeven dat er bij het maken van een speelafpraak het meest rekening werd gehouden met:

1. De ontwikkelingsleeftijd en de leerdoelen van het kind (80%)
2. De gedragsproblemen van het kind (67%)
3. De kalenderleeftijd van het kind (33%)
4. Emotie, zelfstandigheid en of ze het spel leuk vinden (20%)

Ziet u dit terug op de groep? (check) Waar moet volgens u het meeste rekening mee gehouden worden tijdens het maken van een speelafpraak? Dit mag ook iets anders zijn dat hierboven genoemd.

Vraag 5:

Op welke manier worden de leerdoelen van het kind nu al meegenomen binnen het spel?

Kan dit beter? Zo ja, hoe?

Vraag 6:

Een van de vragen tijdens de enquête ging over de rol van de pedagogisch medewerkers tijdens het spel van de kinderen. Hoe kan deze rol optimaal ingevuld worden?

Hoe verschilt dit met de huidige situatie en rol van de medewerkers ten opzichte van het spel?

Vraag 7:

40 % van de pedagogisch medewerkers gaf aan zelf onvoldoende kennis over spel te hebben.

Hoe belangrijk vindt u het dat elke pedagogisch medewerker voldoende kennis over spel heeft?

Wat kunnen de pedagogisch medewerkers doen die aangaven dat zij te weinig kennis van spel hebben?

Kunnen de gedragswetenschappers hier iets in betekenen?

Vraag 8:

Aan de hand van dit onderzoek ga ik een beroepsproduct maken. Dit beroepsproduct is iets tastbaars waarmee ik de pedagogisch medewerkers wil helpen om op een laagdrempelige manier bewuster bezig te zijn met spel.

Kunt u aangeven of en wat er al eerder is geprobeerd op het gebied van spel?

Wordt dit nu nog wel of niet gebruikt, waarom wel of niet?

Wat zou volgens u eventueel een efficiënte en bruikbare toevoeging zijn?

Interview pedagogisch medewerkers

Tijdens dit (half gestructureerde) interview stel ik u een aantal vragen, deze vragen zorgen voor verdieping binnen mijn onderzoek. De vragen die gesteld worden zullen vrijwel allemaal inzoomen op de eerder ingevulde enquête door de pedagogisch medewerkers.

Naam: Hoe lang werkt u nu op deze groep:

Vraag 1:

Wat verstaat u onder spel?

Wat vind u er belangrijk aan?

Hebt u wel eens een zichtbare invloed op de ontwikkeling waargenomen bij een kind welke beïnvloed was door spel? Zo ja, kunt u dit omschrijven?

Vraag 2:

Kunt u een (alledaagse) spelsituatie vanuit de praktijk omschrijven?

(Hoe komt het kind tot een spel? Waar begint het mee, waar eindigt het mee, hoe lang duurt het, hoe wordt dit bepaald, welke afspraken worden er gemaakt, doet elke leiding dit op dezelfde manier?)

Vraag 3:

Als u naar deze spelsituatie kijkt, tegen welke dingen lopen jullie aan binnen deze spelsituatie? (Wat is goed, wat kan beter?)

Vraag 4:

Is er volgens u een verband tussen de gedragsproblemen en het spel?

(zie je de gedragsproblemen terug in het spel?)

Uit de enquête blijkt dat de gedragsproblemen van de kinderen vooral op de volgende manier zichtbaar zijn binnen het spel:

- Kinderen spelen de baas tijdens het spel;
- Samenwerken en samen spelen is moeilijk;
- Kinderen weten niet hoe ze moeten spelen (fantasie ontbreekt);
- Kinderen genieten niet van het spel, zij spelen niet onbezorgd;

Kunt u aangeven of (en op welke manier) deze manier van spelen beïnvloed wordt door de gedragsproblemen?

(Is er een gemeenschappelijk gedragsprobleem?)

Vraag 5:

Tijdens de enquêtes werden de volgende aspecten als belangrijk benoemd voor spel:

- Het hebben van plezier en ontspannen zijn,
- Samenwerken,
- Opgaan in fantasie,
- De behandeling en
- Het vergeten van waarom zij op de groep wonen.

Kunt u per aspect aangeven of u deze wel of niet terug ziet binnen het spel op de groep?

Vraag 6:

In de enquêtes werd aangegeven dat er bij het maken van een speelafpraak het meest rekening wordt gehouden met:

5. De ontwikkelingsleeftijd en de leerdoelen van het kind (80%)
6. De gedragsproblemen van het kind (67%)
7. De kalenderleeftijd van het kind (33%)
8. Emotie, zelfstandigheid en of ze het spel leuk vinden (20%)

Op welke manier worden de leerdoelen nu meegenomen binnen het spel?

Kan dit beter? Zo ja, hoe?

Op welke manier wordt er bij het maken van een speelafpraak rekening gehouden met de ontwikkelingsleeftijd?

Vraag 7:

Een van de vragen tijdens de enquête ging over de rol van de pedagogisch medewerkers tijdens het spel van de kinderen. Hoe ziet deze rol er volgens u uit op de beste en meest haalbare manier?

Vraag 8:

40% van de pedagogisch medewerkers gaf aan zelf onvoldoende kennis over spel te hebben.

Wat kunnen de pedagogisch medewerkers die aangaven dat zij te weinig kennis van spel hebben volgens u doen en wat kan de organisatie doen?

Vraag 9:

Aan de hand van dit onderzoek ga ik een beroepsproduct maken. Dit beroepsproduct is iets tastbaars waarmee ik de pedagogisch medewerkers wil helpen om op een laagdrempelige manier bewuster bezig te zijn met spel.

Kunt u aangeven of en wat er al eerder is geprobeerd op het gebied van spel?

BIJLAGE 3: BLANCO OBSERVATIELIJST

Naam van het kind:

Leeftijd:

Met welke afspraken start de activiteit?

Wat is de rol van de pedagogisch medewerker hierbij? (leerdoelen, ontwikkelingsleeftijd)

Welke activiteiten doet hij/zij?

Heeft hij/zij voorkeur voor één of meerdere activiteiten?

Bijzonderheden tijdens de activiteit:

Waar richt hij/zij de aandacht op als met de activiteit gebroken wordt?

BIJLAGE 4: METHODISCH WERKEN BIJ SPELBEGELEIDING

De regulatieve cyclus van het methodisch werken van Strien (1986) bestaat uit de volgende stappen:

1. Probleemstelling: definiëring van het probleem;
2. Diagnose: probleemanalyse, oorzaken, verklaringen, samenvatting en bevindingen;
3. Planning: keuze voor de vorm van interventie, doelen bepalen;
4. Interventie uitvoeren;
5. Evaluatie: beoordelen of de interventie het gewenste doel heeft bereikt;
6. Bijstelling: aan de hand van de gegevens wordt bepaald of het probleem is opgelost of dat er een nieuwe interventie nodig is. Indien nodig wordt de cyclus opnieuw gevolgd.

Methodisch werken kenmerkt zich dus door de volgende stappen:

- Beeldvorming: eerst wordt in kaart gebracht wat het probleem is en worden de benodigde gegevens geïnterviewd;
- Planning: op grond van de beeldvorming wordt een plan gemaakt en worden de doelen geformuleerd;
- Uitvoering: het plan wordt uitgevoerd (interventie);
- Evaluatie: er wordt geëvalueerd of de interventie het gewenste effect heeft gehad, of de doelen zijn bereikt.

In de literatuurlijst staat het boek van Strien (1986) vermeldt, hierin is nog meer over deze manier van werken te vinden.

Spel en ontwikkeling op één lijn

Beroepsproduct voor Horizon Jeugdzorg en Onderwijs MKT Oostvoorne



Organisatie: Horizon Jeugdzorg en Onderwijs
Locatie: Medisch Kinderhuis Oostvoorne (MKT)
Opdrachtgever: Annemarie Dekker



Hogeschool Rotterdam
Afstudeerdocent: Carolien Snoei
Tweede beoordelaar: Ewa Brand

Student: Mirre Kastelein
Opleiding: Pedagogiek

Studentnummer: 0836900
Klas: VQR4C

Dinsdag 16 juni 2014

INHOUDSOPGAVE

Inhoudsopgave	1
1. Inleiding.....	3
2. Mini-cursus Spel	4
2.1 Wat is spel?	4
2.2 Wat is het belang van spel voor de ontwikkeling van kinderen?	4
2.3 Welke soorten spel passen er bij welke leeftijd?	5
2.4 Wat is de rol van pedagogisch medewerkers binnen het spel van kinderen?	6
3. Aanbevelingen en Tips	9
3.1 Aanbevelingen	9
3.2 Tips	10
4. Reflectie en Toegevoegde waarde	12
4.1 Bruikbaarheid.....	12
4.2 Toegevoegde waarde aan beroepspraktijk	12
4.3 Verantwoording.....	12
4.4 Kritische reflectie.....	13
5. Literatuur.....	14

1. INLEIDING

Eerder deed ik mijn afstudeeronderzoek over spel. Dit onderzoek deed ik in opdracht van Het Medisch Kinderhuis in Oostvoorne van Horizon Jeugdzorg en Onderwijs. Ik heb onderzocht wat de rol van de pedagogisch medewerkers kan zijn binnen spel en hoe zij daarbij het spel beter aan kunnen laten sluiten op de leerdoelen en de ontwikkelingsleeftijd van de kinderen. Het MKT is een residentiële open jeugdzorg voorziening, waar kinderen in de leeftijd van vier tot zestien jaar met ernstige, complexe gedragsproblemen wonen, eventueel in combinatie met een medische problematiek. Het afstudeeronderzoek is op drie groepen van het MKT uitgevoerd, op de Kameleon, de Klepel en de Boemerang. Op deze drie groepen, ook wel de structuurkant genoemd, wonen kinderen die een extra gestructureerde leefomgeving nodig hebben, vaak voortkomend uit een hechtingsproblematiek soms in combinatie met een diagnose als bijvoorbeeld ADHD of een Autisme Spectrum Stoornis (ASS). Dit beroepsproduct is net als het afstudeeronderzoek op deze doelgroep gericht.

In dit beroepsproduct wil ik kort en overzichtelijk de belangrijkste informatie over spel geven in de vorm van een mini-cursus. Ik hoop de pedagogisch medewerkers door middel van dit beroepsproduct op weg te helpen zodat zij het spel van kinderen beter gaan begrijpen en waarderen. In dit beroepsproduct komt de definitie van spel, het belang van spel, welke soorten spel er bij welke leeftijd passen en de rol van de pedagogisch medewerkers aan bod. Verder is er een hoofdstuk met aanbevelingen en tips. In dit hoofdstuk staan de aanbevelingen die zijn voortgekomen uit mijn afstudeeronderzoek en daarnaast nog een aantal boeken- en internettips waaruit de pedagogisch medewerkers ideeën voor spel kunnen halen. Het laatste hoofdstuk is een reflectie op dit beroepsproduct, hierin wordt de bruikbaarheid, de toegevoegde waarde en de verantwoording van dit product besproken. Tot slot is er een kritische reflectie geschreven over de totstandkoming van dit product.

Dit beroepsproduct is gebaseerd op de informatie uit het afstudeeronderzoek maar is hier ook los van te gebruiken, het kan (misschien met enige aanpassing) ook binnen andere instellingen gebruikt worden. Voor meer informatie over het afstudeeronderzoek verwijs ik naar mijn onderzoeksverslag.

© 2014 Hogeschool Rotterdam

Alle rechten voorbehouden. Niets uit dit beroepsproduct mag worden veeleenvoudigd of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opname of op enig andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de auteur.



2. MINI-CURSUS SPEL

In deze mini-cursus wordt kort en overzichtelijk de belangrijkste informatie over spel gegeven. Aan de hand van de volgende vragen wordt deze informatie gegeven:

- 'Wat is spel?'
- 'Wat is het belang van spel voor de ontwikkeling van kinderen?'
- 'Welke soorten spel passen er bij welke leeftijd?'
- 'Wat is de rol van pedagogisch medewerkers binnen het spel van kinderen?'

Ik hoop dat deze vragen u een beter beeld van (het belang van) spel geven en wat de rol van een pedagogisch medewerker kan zijn binnen het spel van kinderen.

2.1 WAT IS SPEL?

Van der Poel en Blokhuis (2008) beschrijven spel als *een spontane en vrijwillige ontmoeting van een kind met zijn omgeving*. De belangrijkste kenmerken van spel zijn volgens Rubin, Fein en Vandenberg (1983) de volgende:

1. Spelen gebeurt vanuit een intrinsieke motivatie;
2. In spel staat niet zo zeer het doel maar vooral het middel centraal;
3. Spelen wordt geleid door de vraag 'wat kan ik allemaal met dit object doen?' hiermee onderscheidt het zich van exploratiegedrag dat zich laat leiden door de vraag 'wat kan dit object allemaal doen?';
4. Spel is simuleren; de speler doet alsof;
5. Spel is vrij van extern opgelegde regels;
6. Spel impliceert een actieve betrokkenheid.

Met de hierboven genoemde kenmerken moet altijd rekening gehouden worden tijdens het spel. Wanneer er van deze kenmerken geen sprake is, is er ook geen sprake van spel. Wat men volgens Van der Poel en Blokhuis bij spel ook altijd in het achterhoofd moet houden, is dat lang niet alle kinderen spelen op het niveau van hun kalenderleeftijd. Kinderen spelen meestal juist op hetzelfde niveau als hun ontwikkelingsleeftijd. Pas wanneer je de ontwikkelingsleeftijd van een kind weet, kun je bepalen of het kind op zijn eigen niveau speelt.

2.2 WAT IS HET BELANG VAN SPEL VOOR DE ONTWIKKELING VAN KINDEREN?

Kinderen doen door spel vele ervaringen op, zoals begrippenkennis. Daarnaast stimuleert spel de taal en de sociale vaardigheden. Uit onderzoek is gebleken dat spel een positieve invloed heeft op de fijne en grove motoriek. Kinderen die bijvoorbeeld achterlopen in hun motorische ontwikkeling kun je helpen door hen uit te nodigen voor een spel wat specifiek die ontwikkeling stimuleert. In het hoofdstuk met aanbevelingen vindt je ook verschillende websites en boeken waarin spellen staan beschreven die een bepaald ontwikkelingsgebied stimuleren. De pedagogisch medewerker moet altijd blijven beseffen wat de kenmerken van spel zijn. Het is niet erg om een kind te trainen in zijn ontwikkeling maar noem dit dan geen spel. Wees in dit geval transparant naar het kind en vertel hem dat je iets samen met hem wilt gaan doen. Je kunt hierbij benoemen dat het leuk en ook nog eens leerzaam is en hij daarna weer mag gaan spelen. Er is wel sprake van spel wanneer je een kind uitnodigt voor een spel wat ook een bepaalde ontwikkeling stimuleert, de deelname aan dit spel moet wel vrijwillig zijn en niet het stimuleren van de ontwikkeling als doel hebben. (Janssen-Vos e.a., 2000)

Verder leren kinderen door middel van spel problemen op te lossen en hierbij maken zij gebruik van hun creativiteit en hun voorstellingsvermogen. Het oplossen van problemen valt weer onder de cognitieve ontwikkeling van een kind. Spel kan kinderen helpen om negatieve gevoelens en emoties te reguleren en dit vermindert stress, ook helpt spel bij het verwerken van belastende ervaringen wat zeker voor de kinderen van het MKT een positieve invloed van spel is. Verder stimuleert spel de fantasie en bevordert spel het inlevingsvermogen. (Janssen-Vos e.a., 2000)

Spel levert ook een positieve bijdrage aan het samenspelen, kinderen leren door samenspel te overleggen en afspraken te maken. Door middel van rollenspel oefenen kinderen maatschappelijke taken waar zij profijt van kunnen hebben als zij volwassen zijn. Kortom door middel van spel wordt de gehele ontwikkeling gestimuleerd, daarom is vrij spel essentieel binnen de ontwikkeling van kinderen. (De Groot, 2001)

2.3 WELKE SOORTEN SPEL PASSEN ER BIJ WELKE LEEFTIJD?

Aan de hand van informatie uit het onderzoeksverslag 'Spel en Ontwikkeling op één lijn' (Kastelein, 2014) en het boek 'het spel van kinderen voor professionals' van Tassoni e.a. (2006) is het volgende overzicht gemaakt. Hierin staat op een overzichtelijke manier weergegeven op welke leeftijd het kind welke spelbehoefte heeft en waar het kind dan binnen- en buitenshuis mee zou kunnen spelen. In het boek van Tassoni e.a. (2006) staan nog een hoop andere voorbeelden, het overzicht hieronder is een richtlijn.

Leeftijd	Spelbehoefte van het kind	Speelgoed binnen	Speelgoed buiten
1 – 2 jaar	Een kind gaat zich steeds meer bewegen en de grove en fijne motoriek ontwikkelen zich. Het versterken van de spieren en het ontwikkelen van de coördinatie staat centraal.	Speelgoed met geluid Poppen Speelgoed met wielen Blokken	Water of badje Schommel (voor baby's) Glijbaan (voor baby's)
2 – 3 jaar	Kinderen krijgen meer aandacht voor elkaar, ze ontdekken elkaar en gaan met elkaar spelen. Kinderen gaan steeds meer praten. Er is sprake van een korte concentratie, vaak minder dan 10 minuten. Het is goed als deze kinderen zelfstandig spelen en vaak van activiteit wisselen. Het delen van speelgoed is nog moeilijk op deze leeftijd.	Verkleedkleding Huiskamermateriaal, denk aan servies en bijv. een nep computer. Blokken Knuffelbeesten en poppen Verf Puzzels Instrumenten	Zand en water Klimrek Loop auto Loop fiets Net alsof huisdieren
3 – 4 jaar	Er wordt door kinderen steeds meer samengewerkt op deze leeftijd. Ook de fantasie ontwikkelt zich. De fijne motoriek ontwikkelt zich verder en het zelfvertrouwen tijdens het spelen wordt groter.	Barbies, playmobil, lego. Constructiespeelgoed, zoals treinen en blokken. Kinderen vinden het leuk om volwassene te imiteren of te helpen met bijvoorbeeld stofzuigen of koken. Het kind komt dan vanzelf spullen tegen om mee te spelen.	Ballen Driewielers Skelter Water Zand Klimrek Vangen/goeien
4 – 6 jaar	De interesse om dingen te maken vergroot. Ook het met andere kinderen samen zijn en het samenspelen vergroot. Lichamelijke vaardigheden komen meer terug in hun spel, zoals klimmen en rennen.	Eenvoudige bordspellen Huiskamer spullen Hut bouwen Speelgoed dieren Bouwmateriaal	Ongevaarlijk tuingereedschap Hoepel Klimrek Ballen Stoepkrijt
6 – 8 jaar	Kinderen hebben meer zelfvertrouwen en kunnen op een leuke manier samenspelen. Ook krijgen kinderen steeds meer vaste vriendjes waarmee ze vaker spelen. Het hanteren van regels gaat nu goed en ze houden van georganiseerde activiteiten en activiteiten waarin lichamelijke vaardigheden terugkomen.	Creatief bezig zijn met klei, verf, krijt, eigen creaties maken. Ingewikkeld constructiemateriaal Boeken Spullen verzamelen	Skaten Fietsen Klimrek Eigen parcours uitleggen

Het overzicht hierboven biedt vooral handvaten voor vrij jonge kinderen. Juist de kinderen die wat ouder zijn, meestal vanaf een jaar of tien, vinden het lastig waarmee of hoe zij moeten spelen. Dit hoort bij de leeftijdsfase van deze kinderen. Deze kinderen hangen liever rond en zijn niet altijd gericht bezig met een spel of activiteit.

Het schema op de vorige bladzijde is zoals eerder al werd gezegd een richtlijn. De spelbehoefte van een kind hoeft hier niet mee gelijk te lopen, er zijn oneindig veel materialen die passen bij een bepaalde leeftijd. Een kind heeft geen speciaal materiaal nodig om te spelen. Wanneer je een kind zijn gang laat gaan en niet direct wilt weten wat hij of zij gaat doen, komt het vaak uit zichzelf tot spel. Wanneer een kind zich veilig voelt zal het zelf op onderzoek uit gaan en speelt het waarschijnlijk uit zich zelf met speelgoed wat bij zijn ontwikkelingsniveau past.

In de volgende paragraaf lees je hoe je de veiligheid van een kind kunt vergroten.

2.4 WAT IS DE ROL VAN PEDAGOGISCH MEDEWERKERS BINNEN HET SPEL VAN KINDEREN?

De pedagogisch medewerker moet tijdens het begeleiden van spel nooit vergeten dat een kind speelt om het plezier in het spelen zelf. Een kind heeft zich hoogstwaarschijnlijk nog nooit afgevraagd waarom hij eigenlijk speelt, dit gebeurt gewoon en heeft geen doel. Volgens Van der Poel en Blokhuis (2008) is spelen in feiten spontaan en vrijwillig gedrag. Dit vraagt van de begeleiders van het spel ook iets bijzonders. Als de pedagogisch medewerkers kinderen willen stimuleren om te gaan spelen, dan bereiken zij dit niet door te zeggen 'ga maar spelen'. Juist deze zin, of eerder deze opdracht, zorgt er voor dat je het kind de mogelijkheid ontnemt tot spontaan en vrijwillig gedrag. De intrinsieke motivatie waar we het in de eerste paragraaf over hadden, wordt vervangen door een extrinsieke motivatie, namelijk het tevreden stellen van de pedagogisch medewerker. Het gedrag is dan geen spelen meer maar het vervullen van een opdracht. Wanneer je als pedagogisch medewerker een kind daadwerkelijk wilt laten spelen, dan kan je hem volgens van der Poel en Broekhuis slechts tot spelen uitnodigen. Je moet het kind de vrije keus laten om deze uitnodiging wel of niet te accepteren. Je kunt er als pedagogisch medewerker wel voor zorgen dat het voor het kind aantrekkelijker wordt om te gaan spelen. Rubin, Fein en Vandenberg (1983) hebben een inventarisatie gemaakt van de factoren die een kind uitnodigen tot spelen, zij vonden er vijf:

1. Aantrekkelijk spelmateriaal en/of aantrekkelijke speelkameraadjes;
2. De afspraak dat het kind vrij is om te doen binnen duidelijke grenzen;
3. Minimale inmenging van buitenaf;
4. Een omgeving waarbinnen het kind zich veilig en op zijn gemak voelt;
5. De afwezigheid van lichamelijk ongerief als vermoeidheid, honger of ziekte.

Als spelbegeleider voeg je je dus naar wat de speler plezierig vindt, de enige grens is dat hij zichzelf en andere geen pijn doet en dat hij het speelgoed niet bewust kapotmaakt.

Het gevoel van veiligheid

Volgens Rubin e.a. (1983) is een gevoel van veiligheid de vierde essentiële voorwaarde om tot spelen te kunnen komen. Een kind kan zich niet overgeven aan het spel wanneer hij tegelijkertijd zijn omgeving goed in de gaten wilt houden. Uit het afstudeeronderzoek 'spel en ontwikkeling op één lijn' (Kastelein, 2014) is gebleken dat dit een lastig punt is bij de kinderen van de Kameleon, de Klepel en de Boemerang. De pedagogisch medewerkers en de gedragswetenschappers van deze drie groepen geven aan dat de kinderen zich vaak niet veilig voelen. Deze veiligheid kan door de pedagogisch medewerkers gecreëerd worden door de fysieke omgeving uitnodigend en overzichtelijk in te richten. Een drukke en onoverzichtelijke ruimte zal het kind belemmeren in zijn spel. Verder is ook het bieden van emotionele veiligheid belangrijk. Dit kan je bereiken door het kind te laten ervaren dat je hem of haar onvoorwaardelijk accepteert. Hij mag zijn wie hij is. Een kind laten ervaren dat hij of zij de moeite waard is, zorgt ook voor een veilig en geaccepteerd gevoel. Pas wanneer een kind zich veilig en geaccepteerd voelt kan het spel zich optimaal ontplooiën. Wanneer je als pedagogisch medewerker het kind wil complimenteren, is het van belang dat je niet zozeer complimenten geeft om wat het kan maar juist om wie het is. Deze ervaringen helpen het kind 'zijn zelf' op een positieve manier in te vullen, aldus Van der Poel en Blokhuis (2008).

In het boek 'Theraplay' van Booth en Jernberg (2010) wordt de methodiek 'Theraplay' beschreven, dit is een methodiek die gebaseerd is op de gehechtheidstheorie en deze is bedoeld voor kinderen bij wie de primaire verzorger niet in staat blijkt om de veilige basis te bieden die nodig is voor het ontwikkelen van een veilige gehechtheid. Uit dit boek kan door de pedagogisch medewerkers van de structuurkant ook zeker veel informatie gehaald worden over de gehechtheid bij kinderen. Er staan daarnaast veel tips in over het vergroten van de veiligheid bij kinderen.

Hoe zie je of een kind goed speelt?

De belangrijkste punten waaraan je kan zien of een kind goed aan het spelen is, zijn volgens Annet Weterings (2010) dat een kind interesse heeft in het spel, dat het een vrije keuze is van het kind en dat het kind dingen op zijn eigen manier kan ondernemen. Spel moet volgens haar ontspannend en grensverleggend zijn, het kind moet zich uitgedaagd voelen. Wanneer een kind zijn grenzen wil verleggen moet het dingen uitproberen, een kind laat zich dan binnen het spel niet snel ontmoedigen en doet dingen in zijn eigen tempo. Dit zijn een aantal kenmerken van spel die de pedagogisch medewerkers in de gaten kunnen houden.

Werktijd en speeltijd

Volgens De Groot (2001) hebben de momenten dat kinderen op hun opvoeder moeten wachten geen enkele opvoedende waarde. Natuurlijk kan het wachten niet voorkomen worden, er zijn altijd momenten waarop mensen op elkaar moeten wachten en hierdoor leert men ook om geduldig te zijn maar bij kinderen moet het wachten niet te lang duren. Kinderen gaan zich dan vervelen en het doodt voor een deel hun drang tot actie en creativiteit. Volgens De Groot (2001) is het belangrijk om de speeltijd van kinderen zo groot mogelijk te maken en de omstandigheden zo goed mogelijk aan deze speeltijd aan te passen. Ook wanneer het kind ouder wordt en gaat helpen in het huishouden moeten de 'werktijd' en de 'speeltijd' goed in evenwicht zijn. Het kind mag best wel eens op de opvoeder of pedagogisch medewerker wachten maar help een kind bij het organiseren van zijn tijd. Een kind zal de karweitjes die hij een aantal keer per dag moet doen echt accepteren als hij maar niet geremd wordt in zijn activiteiten door commando's die à la minute moeten gebeuren. De pedagogisch medewerkers kunnen het kind het beste van te voren waarschuwen dat het spel zo afgesloten moet worden, je geeft het kind de vrijheid om het op zijn eigen manier af te sluiten. De abruptheid waarmee een activiteit soms gestopt wordt maakt kinderen aan het schrikken terwijl ook jonge kinderen al goede afspraken kunnen maken.

Vuistregels voor de pedagogisch medewerkers

De Groot (2001) heeft een aantal vuistregels geformuleerd waar de opvoeder of de professional tijdens het spelen rekening mee kunnen houden. Zo is het volgens hem belangrijk dat een kind voldoende ruimte heeft en het niet zo maar wordt onderbroken in zijn spel. Een kind heeft volgens hem niet veel speelgoed nodig om te spelen, bij te veel speelgoed gaat het spelen juist minder goed omdat het kind steeds weer iets leukers ziet. Een kind geeft vaak zelf aan waar het behoefte aan heeft op het gebied van spel, soms wil een kind even alleen spelen en dit mag dan ook geaccepteerd worden. Natuurlijk mag ook het samenspelen vanaf de kleuterperiode gestimuleerd worden, het moet nog steeds vrijwillig gaan maar sommige kinderen heb hier wat aanmoediging voor nodig. Tot slot benadrukt De Groot (2001) de positieve lading van spel, zoals de oprechte belangstelling die je als opvoeder of professional kan tonen en de complimenten die je kunt geven in tegenstelling tot de tragedie die sommige opvoeders of professionals maken van het opruimen.

Wat in mindere mate terugkomt in de vuistregels hierboven is het meespelen. Als volwassene kun je ook goed meespelen om het kind te stimuleren in zijn spel. Het is dan wel de bedoeling dat je het kind volgt en jij dus niet gaat bepalen wat er gespeeld wordt. Kutik (1995) zegt dat zin om te spelen niet alleen ontstaat door het materiaal. De beste ondersteuning is het voorbeeld van een volwassene. Misschien kan de volwassene een keer meespelen en als hij dan merkt hoe leuk het is, zal het niet lang duren of het kind begint met evenveel plezier mee te spelen.

Hierboven is op verschillende manieren beschreven wat de pedagogisch medewerkers kunnen betekenen binnen het spel van kinderen. Vooral de regie bij het kind laten, is iets wat meerdere keren terug is gekomen en een essentieel element van spel. Om te zien of een kind op zijn eigen niveau speelt, moet je als opvoeder of professional allereerst weten wat het ontwikkelingsniveau is van het kind en daarnaast moet je kennis hebben van spel en de niveaus die bij de spellen horen. Op deze manier kun je herkennen van welk niveau het kind spel laat zien en of dit past bij het ontwikkelingsniveau wat hij of zij heeft. Daarnaast moet je weten hoe je hier het beste op in kan spelen. Dit kan alleen door kennis over dit onderwerp op te zoeken en dit toe te passen in de praktijk. (Tassoni, 2006)

3. AANBEVELINGEN EN TIPS

3.1 AANBEVELINGEN

De conclusie uit het onderzoeksverslag is vertaald naar een aantal praktische aanbevelingen waar de pedagogisch medewerkers in de praktijk mee aan slag kunnen op het MKT. Bij deze aanbevelingen moet altijd het belang van het kind in het oog gehouden worden. De ouders en/of de pedagogisch medewerkers kennen het kind vaak het beste en moeten de kennis die zij over het kind hebben ook zeker blijven gebruiken.

Bepaal het ontwikkelingsniveau

Bepaal (met behulp van de gedragswetenschappers) op welk ontwikkelingsniveau het kind functioneert, je kunt dit met ervaring inschatten maar ook dan kan je er volledig naast zitten en niet goed zien welk spel er bij het kind past. Het is belangrijk dat een kind op zijn eigen niveau speelt, dan stimuleer je de ontwikkeling het beste.

Bekijk welke soorten spel passend zijn bij welk ontwikkelingsniveau

Wanneer de ontwikkelingsleeftijd bekend is kan er gekeken worden naar de soorten spel die passend zijn bij dit niveau. Het overzicht op pag. 20 laat zien welke soorten spel er bij welke leeftijd voorkomen. In boeken en op internet zijn oneindig veel spelideeën te vinden per leeftijd, zoek op de ontwikkelingsleeftijd van het kind. Maak gebruik van elkaars kracht, als de ene pedagogisch medewerker spel heel interessant vindt, kan hij of zij de ander helpen

Besef dat er alleen sprake is van spel als het vrijwillig gaat

Wanneer je een spel gevonden hebt, blijf dan beseffen dat spel alleen spel is als het vrijwillig gaat. Je hebt misschien veel tijd en moeite gestoken in het opzoeken van een passend spel maar als je het kind verplicht dit spel te spelen loop je het doel mis.

Onderbreek een kind niet onnodig in zijn spel

Wanneer je een kind wilt onderbreken tijdens zijn spel, vraag jezelf dan altijd af of dit nodig is. Het is heel natuurlijk als kinderen binnen het spel van spel wisselen, probeer hier soepel mee om te gaan en stuur een kind niet terug naar zijn eerder gemaakte afspraak. Je kunt het overzicht vaak ook bewaren door alleen met het kind af te spreken waar het gaat spelen. Als het kind zich hier niet aanhoudt gaat dit vaak per ongeluk.

Probeer soepel om te gaan met de randvoorwaarden van een speelafpraak

Er worden nu vaak bepaalde randvoorwaarden afgesproken met een kind, wat, waar, met wie, hoe lang. Waarom moet een kind eigenlijk precies zeggen wat het gaat doen? Je spreekt de plek af waar zij gaan spelen en je kunt vragen of zij willen laten weten als ze van plek veranderen. Ga er vanuit dat als zij dit vergeten, dit geen opzet is. Wanneer je de kinderen wat langer kent weet je vaak welke kinderen uit het zicht niet te vertrouwen zijn en dat zij deze ruimte daarom juist opzoeken.

Probeer soepel om te gaan met samenspel

Hetzelfde geldt voor kinderen die samen een afspraak hebben. Wanneer je bijvoorbeeld zes kinderen op de groep hebt en zij gaan in tweetallen spelen, dan heeft de pedagogisch medewerker drie tweetallen om in de gaten te houden. Soms voegen twee tweetallen zich zonder dit te vragen samen en gaan de kinderen met zijn vieren of misschien wel met zijn zessen verder spelen. De pedagogisch medewerker kan zich dan het best wat meer op de achtergrond houden. Wanneer je ziet dat de spanning binnen het groepje oploopt, kan je ze gaan helpen. Voor dat er spanning ontstaat, maakt het waarschijnlijk niet uit of ze met zijn tweeën of met zijn vieren spelen. Als het op een leuke manier gaat, is het goed.

Vraag jezelf af in wie zijn belang het is om in te grijpen in het spel

Als pedagogisch medewerker is het goed om jezelf altijd de vraag te stellen: heb ik hier last van of hebben de kinderen hier last van? Afhankelijk van het antwoord kan je wel of niet ingrijpen.

Vrij spel is voor elk kind belangrijk

Het zijn geen kinderen van alledag maar voor elk kind is vrij spelen belangrijk binnen de ontwikkeling, geef ze deze kans.

3.2 TIPS

Hieronder vindt u een aantal tips die handig kunnen zijn bij het begeleiden van spel.

Boekentips

- Badegruber, B. (2009). *Nieuwe spelen om problemen op te lossen*. Katwijk: Panta Rei.
- Booth, P. & Jernberg, A. (2010). *Theraplay*. Amsterdam: Hogrefe.
- Caminada, G. & Leenders, Y. (2012). *Buitenspelen in het zonnetje*. Amersfoort: ThiemeMeulenhoff,
- Poel, van der L. & Blokhuis, A. (2008). *Wat je speelt ben je zelf*. Bohn Stafleu van Loghum, Houten
- Tassoni, P., e.a. (2006). *Het spel van kinderen voor professionals*. Amsterdam: SWP.
- Thoomes-Vreugdenhil, A. (2012). *Kinderpsychologie in praktijk: hechtingsproblemen bij kinderen*. Tiel: uitgeverij Lannoo nv.
- Valck, M. de. (2012). *Aandacht voor spelen: maak zelf het verschil*. Amsterdam: Reed business.

Internettips

http://www.pedagogischkader.nl/fileadmin/user_upload/Afbeeldingen/peka_goo_pdf_def/hoofdstuk_11.pdf

<http://www.samenspelopdebso.nl/handleiding/spelontwikkeling/>

<http://www.kinderpleinen.nl/showPlein.php?plnId=510>

(Een beetje een onduidelijke site maar wel heel veel bruikbare informatie)

Bijna alles is te vinden op internet, hierboven staan maar drie van de oneindig aantal websites. Er is genoeg informatie over spel en spelideeën te vinden, 'het wiel hoeft niet opnieuw uitgevonden te worden'.

Algemene tips

- In de bibliotheek zijn ook erg veel interessante boeken over spel te vinden, sommige boeken zijn wat ouder maar dit maakt op het gebied van spel vaak niet uit. Hele oude boeken worden ook uit het assortiment gehaald;
- Ook in de speeltheek kan je veel ideeën over spel op doen en hebben ze leuke materialen die kinderen kunnen lenen. Het is natuurlijk wel de bedoeling dat je het weer heel terug brengt dus voor sommige kinderen zal dit geen optie zijn. Er kan ook gebruik gemaakt worden van de informatie die de medewerkers van de speeltheek hebben over spel. Zij kunnen je vaak al een eind op weg helpen op het gebied van passend speelgoed.

Speelotheken in de buurt:

Brielle	Speelotheek De Raasdondertjes Reede 2A, bij het zwembad De Dukdalf 3232 CV Brielle 06 81 76 04 73
Spijkenisse	Speelotheek De Panda Lenteakker 5 3206 TB Spijkenisse 0181 64 47 90
Hellevoetsluis	De Berentrein De Eik 68 3224 TD Hellevoetsluis 0181 32 80 62

4. REFLECTIE

Hieronder wordt allereerst de bruikbaarheid van dit beroepsproduct voor het MKT besproken en daarna de toegevoegde waarde voor de opdrachtgever, de doelgroep en voor het beroep zelf. Verder komt de verantwoording van dit product aan bod. Vervolgens geef ik een korte maar kritische reflectie op dit product. Ik wil aangeven dat dit beroepsproduct een aanvulling is op het onderzoeksverslag. Dit beroepsproduct kan, zoals eerder al werd aangegeven, los van het onderzoeksverslag gebruikt worden. Wanneer je als pedagogisch medewerker het beste uit spel wilt halen, raad ik aan om ook het gehele onderzoeksverslag te lezen. Na het lezen van dit onderzoeksverslag zal u beeld completer zijn dan wanneer u alleen dit beroepsproduct hebt gelezen.

4.1 BRUIKBAARHEID

Ik hoop dat de pedagogisch medewerkers van de Kameleon, de Klepel en de Boemerang na het lezen van de mini-cursus, de aanbevelingen en tips een completer beeld hebben over spel en het belang van spel. Het mooiste zou zijn als zij met elkaar, als team, een manier vinden om op een effectievere manier met spel om te gaan. Dit beroepsproduct biedt geen allesomvattende cursus maar ik hoop dat het de pedagogisch medewerkers prikkelt om meer te gaan lezen over spel en dat zij de kinderen op een nog vrijere en meer verantwoorde manier gaan laten spelen en zo tegelijkertijd de ontwikkeling van de kinderen stimuleren.

4.2 TOEGEVOEGDE WAARDE AAN BEROEPSPRAKTIJK

Een organisatie moet zich blijven ontwikkelen en zich steeds afvragen of er nu het best haalbare behaald wordt. Ik denk dat dit beroepsproduct een aanvulling is voor Horizon-Jeugdzorg en Onderwijs. Om er achter te komen of dit beroepsproduct een meerwaarde is, heb ik het na laten kijken door een van de pedagogisch medewerkers van een andere locatie. Deze pedagogisch medewerker gaf aan dat hij door het lezen van het onderzoeksverslag en het beroepsproduct, in ging zien hoe krampachtig er nu met spel wordt omgegaan. Volgens hem kan er meer uit spel gehaald worden. Dit zou een meerwaarde voor de doelgroep kunnen betekenen. De doelgroep is kinderen en zij zullen er zeker baat bij hebben als er op een betere manier gespeeld wordt. Hun ontwikkeling zal dan door middel van spel nog meer gestimuleerd worden. Er zijn meer instellingen zoals Horizon Jeugdzorg en Onderwijs zowel in het binnen- als buitenland. Hoe een kind zich ontwikkelt is afhankelijk van de factoren om het kind heen. Kinderen spelen overal, door middel van dit onderzoeksplan en het hierbij aangesloten beroepsproduct kan er nog meer uit spel gehaald worden.

4.3 VERANTWOORDING

Bij het maken van dit beroepsproduct is gebruik gemaakt van recente literatuur over spel, deze literatuur vindt u in de literatuurlijst. Daarnaast zijn de waarden en kernkwaliteiten uit de beroepscode Phorza (2009) gebruikt om dit beroepsproduct niet alleen theoretisch maar ook ethisch te onderbouwen. De waarden en kernkwaliteiten uit deze beroepscode zijn: sociale betrokkenheid, empathie, assertiviteit, representativiteit en integriteit. Deze waarden en kernkwaliteiten zijn niet aan te leren maar kunnen alleen ontwikkeld worden. Hoe duidelijker beeld de agogisch medewerkers hebben van hun waarden en kernkwaliteiten, des te bewuster kunnen zij deze door laten stralen in hun handelen. (Phorza, 2009). Elke agogisch medewerker past deze waarden en kernkwaliteiten op zijn eigen manier toe binnen het werkveld. Ik denk dat dit beroepsproduct en deze waarden en kernkwaliteiten een pedagogisch medewerker bewust maakt in zijn handelen en hierdoor beter in kan spelen op de behoefte en verwachtingen van de doelgroep, in dit geval zijn dit kinderen in de leeftijd van vier tot zestien jaar met gedragsproblemen.

4.4 KRITISCHE REFLECTIE

Het is lastig om een concreet beroepsproduct te maken over een onderwerp wat zo breed is. Ik denk dat ik de belangrijkste informatie over spel in dit beroepsproduct verwerkt heb. Daarnaast hoop ik dat de informatie uit dit beroepsproduct direct toepasbaar is in de praktijk. Ik heb er bewust voor gekozen om dit beroepsproduct niet te uitgebreid te maken omdat ik denk dat mensen het dan sneller lezen. Wanneer mensen geïnteresseerd en geïnspireerd zijn geraakt in of door spel, raadt ik hen aan om zelf op onderzoek uit te gaan. Er is genoeg informatie te vinden over spel en over spelactiviteiten. De tijd waarin we nu zitten vraagt van een pedagogisch medewerker net wat meer creativiteit en ik denk dat zij dit onder andere met spel kunnen bieden.

5. LITERATUUR

- Groot, de R. (2001). *Kinderen en spel, spelenderwijs wijzer worden*. Amsterdam: Boom.
- Janssen-Vos, F., Dikken, den N. & Verkleij, H. (2000). *Spel en spelen*. Assen: Van Gorcum.
- Kastelein, M. (2014). *Afstudeeronderzoek HBO pedagogiek: spel en ontwikkeling op één lijn*. Hogeschool Rotterdam.
- Kutik, C. (1995). *Kinderen en hun spel*. Zeist: Christofoor.
- Rubin, K. H., Fein, G., & Vandenberg, B. (1983). Play. In P. H. Mussen (Ed.), *Handbook of Child Psychology*, vol.4 (pp. 693 – 774). New York: Wiley.
- Tassoni, P., e.a. (2006). *Het spel van kinderen voor professionals*. Amsterdam: SWP.
- Weterings, A. (2010). *Basisboek gastouderopvang*. Amsterdam: Uitgeverij SWP.