

2.1 Algemene ontwikkeling:

De baby van 0- 6 maanden

Baby's nemen waar met alle zintuigen. Ze kijken naar mensen en bewegingen, willen aangeraakt worden, ze sabbelen op een speen en willen erbij zijn. Baby's maken kennis met de wereld en doen dit heel bewust met al hun zintuigen, met hun hele lijf. Eerst zijn de bewegingen nog ongerichte reacties. Een zuigeling van 1- 4 maanden volgt bewegende voorwerpen met de ogen en later ook met het hoofd. Na een paar weken wordt graaien, bewust grijpen. Na ongeveer 4 maanden gaat het slaan naar voorwerpen. Hij doet sla- en grijppogingen naar de voorwerpen die in zijn nabijheid zijn. Een reactie op het grijpen, bijvoorbeeld het geluid van een rammelaar stimuleert het bewegen. Zoveel mogelijk wordt met de mond afgetast.

Het kind is langzamerhand steeds meer wakker en ontplooit verschillende activiteiten.

De spelletjes met het slaan en grijpen worden steeds herhaald. Langzamerhand kunnen voorwerpen ook vastgehouden worden en weer worden losgelaten. Het kind ontdekt zijn voeten en speelt met zijn vingers. Zo leert het zijn lichaam kennen. De vingers worden in de mond gestopt en hij onderzoekt van alles en nog wat door het in zijn mond te stoppen. Het kind maakt onderscheid tussen gezichten van vreemde mensen en van mensen die hij kent. Hij moet wennen aan nieuwe gezichten, maar bekende gezichten worden enthousiast begroet. Hier wordt een begin van 'hechting' gemaakt. Deze periode is erg belangrijk voor de sociaal- emotionele ontwikkeling. Kinderen die niet veilig gehecht zijn gemaakt maken vaak een vertraagde spelontwikkeling door.

INDELINGEN OP HET GEBIED VAN SPEL:	LEEFTIJD: 0- 6 MND. categorie, periode, fase:
Speelwerelden van Vermeer	Speelwereld als lichamelijke wereld
Spelontwikkeling van Piaget	Sensomotorische periode
Spelstadia waarbij gebruikt is gemaakt van de speelwerelden van Vermeer en de spelniveaus van Vedder.	Spelend bewegen
Spelontwikkelingsschaal van Joop Hellendoorn	Manipulatieve handelingen: 1 t/m 4
Spelobservatie- systeem van Belsky en Most	Categorie 1 & 2
SSOI: Symbolisch Spel Observatie en Interpretatieschaal	-
Observatie- instrument van: Van Seters, De Moor, Van der Burg & Van Waesberghe	Exploratie: 1 t/m 3
Stappenreeks 'socialisering en spel' uit 'Kleine Stapjes'	1 t/m 10
Ontwikkelingsfasen van 'de Groot' m.b.t. socialisering en spel	-

7

⁷ Spel en spelontwikkeling, Deel 1: Theoretische uitgangspunten, Speciaal Onderwijs
http://www.slo.nl/downloads/archief/Spel_deel_1_Theoretisch_kader.pdf/

2.2 Spelontwikkeling:

Het spelend manipuleren kenmerkt zich door het steeds opnieuw (laten) bewegen van voorwerpen of (delen van) het eigen lichaam. Voorbeelden zijn het rammelen met een rammelaar, bewust geluidjes maken of 'bellen blazen'.

In deze fase zien we ook het sensopatische spel opkomen: het spelen met vormloze materialen als zand en water. Een voorbeeld is het trappelen met de voetjes of met de handjes in het water slaan zodat het spettert.

In deze fase maakt het kind contact met de wereld en ontdekt het zijn eigen lijfje door middel van zintuiglijke beleving.⁸

2.2.1 Erikson:

Spel in de autokosmische wereld. In de autokosmische wereld staat het spel met en vanuit het eigen lichaam centraal. Dit spel bestaat hoofdzakelijk uit het herhalen van zintuiglijke waarnemingen. Een voorbeeld is het rammelen met een rammelaar.⁹

Onder 'autokosmisch spel' verstaat hij het spel van het kind dat begint met en zich concentreert op het eigen lichaam. Er is nog geen onderscheid tussen het zelf en de rest van de wereld.

2.2.2 Piaget:

Het oefenspel (practice play) dat zich kenmerkt door herhalen van zintuiglijke en/of motorische handelingen buiten de gebruikelijke context, uitsluitend om het plezier in de handelingen op zich zelf. Een voorbeeld is het telkens open en dicht doen van een kastdeurtje. Een kind dat deze handeling net onder de knie heeft kan hier zo veel plezier aan beleven dat het open en dicht doen alleen al voldoende bevrediging biedt. De handeling wordt daarom steeds herhaald zonder dat er iets uit het kastje gehaald hoeft te worden.

Door dit spel te spelen oefent het kind motorische en zintuiglijke vaardigheden.¹⁰

Play at this stage may consist of repeated body movements, putting objects in your mouth, blowing spit bubbles, playing peek-a-boo and the like. Riotous fun for a baby. So basically, as the baby is learning about them self through their physical senses, their play is also centered on themselves or things around them.

Think about this: if you give a baby a lego block (not recommended, but stick with me here), what will they do with it? Put it in their mouth? Check! Shake it like a rattle? Check! Throw it on the ground? Check!... You pick it up and they throw it down again? Check!.... This is practice play.¹¹

2.2.3 Vermeer/Scholten:

Spel in de lichamelijke wereld. In deze wereld speelt het kind vooral door middel van tasten en aanraken. Het kind speelt over het algemeen met vormloze materialen als zand, water of klei. Deze wereld wordt een heel nabije wereld genoemd in de zin dat de wereld direct gevoeld wordt. Het beleven van de wereld en het eigen lichaam door middel van de zintuigen is kenmerkend voor het spel in deze wereld.¹²

In de lichamelijke wereld noemt Vermeer het sensopatische spel. Onder sensopatisch spel verstaat zij het spel met ongevormde materialen. 'Lekker klieveren' met zand, water of modder zijn voorbeelden van sensopatisch spel. De zintuiglijke ervaringen staan centraal in deze spelsoort. Scholten noemt naast het sensopatisch spel het spelend bewegen als een extra spelvorm binnen de lichamelijke wereld. Het spelend bewegen betreft het herhalend bewegen van het lichaam, bijvoorbeeld het wapperen met de handjes, geluidjes maken of 'bellen blazen' of heen en weer rennen. Ook spel met objecten dat erop gericht is deze objecten te laten bewegen, wordt

⁸ Poel van der, L. & Blokhuis, A. (2008). *Wat je speelt ben je zelf, over spel en spelbegeleiding*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum, p56

⁹ Poel van der, L. & Blokhuis, A. (2008). *Wat je speelt ben je zelf, over spel en spelbegeleiding*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum, p43

¹⁰ Poel van der, L. & Blokhuis, A. (2008). *Wat je speelt ben je zelf, over spel en spelbegeleiding*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum, p37

¹¹ <http://lemonlimeeducation.com/525/piagets-three-stages-of-play/>

¹² Poel van der, L. & Blokhuis, A. (2008). *Wat je speelt ben je zelf, over spel en spelbegeleiding*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum, p44

spelend bewegen genoemd. Een mobile boven de box laten bewegen, een tuimelaartje laten wiebelen of een rammelaar laten rammelen zijn andere voorbeelden van spelend bewegen.¹³

2.2.4 Amelsvoort:

Spelend bewegen (0-2jaar)

Spelen bewegen doelt op de bewegingen die door de baby worden gemaakt: bewegingen met handjes voetjes, bellen blazen, stoeien, kruipen en dergelijke. Al deze bewegingen gaan met plezier en ontdekkingen gepaard. Onder spelend bewegen wordt ook het bewegen met reactiespeelgoed verstaan: rammelaar, babygym, muziekdoosje, rammelende bijtring, mobile duikelaars en dergelijke.

Ook zijn er kinderen die aan het touwtje van het muziekdoosje trekken en dan gaan wiegen of schommelen of soms in de handjes klappen als ze muziek horen.¹⁴

<u>Spelmateriaal:</u>
Boek, stof of plastic
Babygym
rammel-spelmateriaal
muziekdoosje
Duikelaar
Bijtring
Mobile
Zuignap-spelmateriaal
Pluche piepbeest
Play activity center
Bal, stof of plastic, met en zonder geluid
Blokken: stof, plastic
Trek- en duw spelmateriaal
Babywalker
Ballenbaan
Hobbel-spelmateriaal
Spelmateriaal met frictieaandrijving
Mechanisch spelmateriaal
Spelmateriaal met handvat
Loopauto, fiets
Bromtol

2.2.5 Overig:

2.2.5.1 Spelend manipuleren:

Het meest eenvoudige niveau in de spelontwikkeling wordt het spelend manipuleren of spelend bewegen genoemd. Tijdens deze fase verkent het kind zijn omgeving. Dit spel kenmerkt zich door het steeds opnieuw bewegen van voorwerpen of (delen van) het eigen lichaam. Voorbeelden van dit spel zijn het rammelen met een rammelaar, een mobiel laten bewegen, bewust geluidjes maken of "bellen blazen". Deze spelvorm ontwikkelt zich over het algemeen als het kind drie of vier maanden oud is. Door verschillende speldeskundigen wordt in deze periode het sensopatisch spel als afzonderlijke spelvorm genoemd. Dit spel wordt gedefinieerd als het spelen met vormloze materialen als zand, water, scheerschuim, klei etc. Bij dit spel staat de zintuiglijke beleving bij aanraking van het materiaal centraal.

De beschrijving is gebaseerd op de spelcategorieën van de SpelOntwikkelingsSchaal (Hellendoorn, 1989), aangevuld met spelvormen zoals die door Vermeer (1955) zijn onderscheiden.¹⁵

¹³ Poel van der, L. & Blokhuis, A. (2008). *Wat je speelt ben je zelf, over spel en spelbegeleiding*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum, p45

¹⁴ Amelsvoort van, H. (2005). *Spelend ontwikkelen, een inventarisatie van spelmogelijkheden en vormen van spelbegeleiding voor verstandelijk gehandicapten*. Assen: Uitgeverij van Gorcum, p33

2.2.5.2 sensopatisch spel.

Analoog aan het hiervoor genoemde verloop het spelend omgaan met vormloos materiaal: water, zand, klei, verf en dergelijke. Ook natuurelementen zijn essentieel om de lijfelijke ervaringen uit te breiden: rollen in hooi en gras, warmte en kou voelen, harde en zachte voorwerpen betasten en dergelijke. Experimenteren met scheerschuim is een ervaring waaraan kinderen ook veel plezier beleven, evenals aan het voelen en grijpen in een bak met rijst, macaroni of bonen. Het kind gaat al manipulerend en experimenterend met het materiaal om. Vooral de eerste aanrakingen met sensopatisch materiaal zijn manipulatief van aard. Kinderen die op deze manier met de materie omgaan, hebben vaak voldoende aan het materiaal op zich. Kinderen met een belevingsniveau van 0-2 jaar beleven vooral plezier aan water. Zand, klei en dergelijke verdwijnen echter al gauw in de mond. Orale lustbeleving staat hierbij centraal.¹⁵

2.2.5.3 Niveau 1

Spelend Bewegen

(Van 0 tot 99 jaar! Maar in het eerste half jaar is dit het enige spelniveau)

Met spelen bewegen bedoelen we de bewegingen die baby's maken, zoals bewegen met de handjes, voetjes, blazen, kruipen stoeien.

Kernbegrippen hierbij zijn: Grote motoriek en Zintuiglijke verkenning.

Een jonge baby speelt nog niet met materialen. Hij speelt met zijn eigen lichaam en heeft daar de eerste maanden genoeg aan.

Een pasgeboren baby doet heel veel indrukken op. Alle zintuigen worden hier aangesproken. Een baby ruikt, proeft, voelt, ziet en hoort de hele dag en beleeft elke dag dingen voor de eerste keer. Het spel dat we tijdens die eerste maanden zien, noemen we sensopatisch. Dit woord is een samentrekking van twee woorden die staan voor voelen en ervaren. Het spel is dus voelend en ervarend.

Speelmogelijkheden op dit niveau

Denk aan materiaal dat op positieve wijze de zintuigen prikkelt en waarbij nog geen of weinig activiteit van de baby zelf verwacht wordt. Realiseer je ook, dat de zintuigen zelf nog in ontwikkeling zijn bij baby's. Wat wij als volwassenen kunnen zien, horen, voelen, ruiken en proeven is niet de maatstaf die we kunnen aanleggen in het omgaan met baby's.

Zien

Het zintuig waar heel veel materiaal voor aanwezig en ontwikkeld is! Bewegend materiaal is favoriet.

Enkele voorbeelden:

Glinster materiaal boven de wieg, Mobile, de blaadjes van een boom, andere kinderen en begeleiders, bewegende slingers, spiegels (hierbij zorgt het kind zelf wel voor beweging).

Ruiken

Een zintuig dat we in het dagelijks omgaan met baby's meestal niet zo bewust prikkelen. Baby's gebruiken dit zintuig echter vanaf het begin. Ze herkennen de geur van hun moeder, maar ook die van de knuffel die ze in hun ledikantje hebben.

Wil je de ontwikkeling van dit zintuig stimuleren, denk dan aan: De geur van 'buiten': gras, regen, bloemen, dieren..., De geuren van 'binnen': eten koken, koekjes bakken, knuffels, schone en vieze kleren, verschillende soorten zeep en parfum... Het enige wat je hoeft te doen, is er voor te zorgen dat de baby rustig even kan ervaren dat hij door een geur omgeven wordt.

Proeven

Bij jonge baby's kun je nog niet experimenteren met smaken, maar het is wel goed om te weten dat eten voor een baby ook een ontdekking is die bijdraagt aan de ontwikkeling.

Horen

Eveneens een belangrijk zintuig voor een jonge baby. Wanneer je je realiseert dat baby's die slecht in slaap

¹⁵ Bos, I.(2007) Spel ...de noodzaak van ontwikkeling, Afstudeerproject in het kader van Fontys Hogeschool Pedagogiek, Tilburg

¹⁶ Amelsvoort van, H. (2005). Spelend ontwikkelen, een inventarisatie van speelmogelijkheden en vormen van spelbegeleiding voor verstandelijk gehandicapten. Assen: Uitgeverij van Gorcum, p33

komen of die gemakkelijk wakker schieten, soms rust vinden bij het monotone geluid van een stofzuiger, dan snap je dat geluid dus een mogelijkheid biedt tot spel.

Stimuleer dit zintuig door:

Veel zingen, praten en voorlezen. Speel hierbij met je stem; varieer in toonhoogte, hard, zacht, gewoon of verdraaid (denk aan het kirren wat je min of meer automatisch tegen baby's doet). Denk hierbij ook aan bakerrijmpjes, rinkelende mobilen, bellenbandje aan een wipstoel, CD met natuurgeluiden. (Omdat baby's nog niet zo goed onderscheid kunnen maken tussen verschillende geluiden liever geen radio, aangezien ze die ervaren als een brij van geluid.)

Voelen

Onze huid is het grootste orgaan dat we hebben. Er wordt wel gezegd dat iemand die nooit wordt aangeraakt, sterft. Via onze huid maken we contact met anderen en we gebruiken onze huid om te voelen, te tasten en af te tasten.

Het voelen stimuleer je met:

Babymassage, Verschillende ondergronden laten ervaren, speelkleed, hangmatje, wipstoeltje.¹⁷

2.2.5.4 Spel in de lichamelijke ontwikkeling

Kenmerken: spelend bewegen, sensopatisch spelen (spelen met ongevormde materialen).

Leeftijd: 0 jaar.

Spel in de lichamelijke wereld, is de eerste wereld die baby's ontdekken. Voelen en ervaren daar draait het om, het is een nabije wereld die onmiddellijk gevoeld en ervaren wordt.

Het spel ontstaat onbewust en wordt later bewuster opgezocht om het zelfde gevoel weer te ervaren.

Het lichaam komt in aanraking met het materiaal dat op dit basale niveau als pure substantie wordt aan gevoeld.

Materiaal bij deze speelwereld zijn: zand, water, verf, klei, scheerschuim (vormloos materiaal). Dit materiaal wordt niet gebruikt om iets mee te maken maar om lichamenlijk te ervaren.

Maar ook materiaal wat wel een vorm heeft kan worden gebruikt in deze speelwereld, denk aan: veren, zachte knuffels, knisperboekjes, rammelaar en vergeet niet het allerbelangrijkste, jezelf.

In deze fase, de eerste periode met uw baby, is vooral het huid op huid contact erg belangrijk, strelen, kriebelen etc.

Met al deze en boven genoemde materialen, kan sensopatisch worden de gespeeld.

Het woord sensopatisch spelen stamt af van het Latijnse woord 'Sensorium', wat gevoelens betekent en het woord 'athos', wat gevoel betekent.

Spel in deze wereld is gebaseerd op gevoel, het ervaren, de lichamenlijke beleving, prikkelen van zintuigen.

Door kinderen wordt ontdekt: wat vind ik fijn voelen of wat juist niet? Wat ruikt lekker? Hoe proeft dit?

Baby's ontdekken dan ook veelal met hun mond, laat dit dan ook zoveel mogelijk toe mits het niet gevaarlijk of erg onhygiënisch is!¹⁸

2.3 Ontwikkeling Beeldend:

Leeftijd Fase Kind	Spelontwikkelingsfasen Kind - Ontwikkeling Spel en Spelen van 1 tot en met 2 jaar
1e jaar	Niet structurerend manipuleren met blokken; duwen, gooien e.d. motorisch functionerend oefenen
	Tekenen - Motorisch oefenen:
Tot 8 maanden	Aspect van motorisch oefenen
Vanaf 8 maanden	Toevallige krassen, noodzakelijk om prikkel te geven voor fijne oog-hand coördinatie

19

¹⁷ K&P Opleidingen, De ontwikkeling van het jonge kind, De spelontwikkeling, Leren door spelen; http://www.kp-kinderopvang.nl/downloads/KP_07_de_spelontwikkeling.pdf

¹⁸ <http://www.mijnspeelwereld.nl/spelontwikkeling/mijn-speelwereld>

Van Rammelaar tot Superheld.

Spelontwikkeling bij kinderen.



Blok 2

Simpel manipuleren/sensopatisch spel

Inhoud.

- Algemene ontwikkeling
- Spelontwikkeling
- Spelmateriaal
- Filmpjes



Algemene ontwikkeling

- Baby van 0-6 maanden
 - Zintuigen
 - Ongericht naar bewuste reacties
 - Leert het lichaam kennen
 - Hechting



Spelontwikkeling

- Spelend manipuleren
- Erikson:
 - Spel in de autokosmische wereld
- Piaget:
 - Het oefenspel ('practice play')
- Vermeer/Scholten:
 - Spel in de lichamelijke wereld
- Amelsvoort:
 - Spelend bewegen
- Overig:
 - Sensopatisch spel



Spelmateriaal

- Boek (stof plastic)
- Rammel- spelmateriaal
- Muziekdoosje
- Bijtring
- Mobile
- Pluche piepbeesten
- Trek en duwmateriaal



Filmpjes

- Spaghetti:
 - <http://www.youtube.com/watch?v=G-DNnPgURY>
- Scheerschuur:
 - <http://www.youtube.com/watch?v=k7cLuax5Llg>
- Spetteren in water:
 - <http://www.youtube.com/watch?v=8SB0JhnA6eE>
- Custard:
 - http://www.youtube.com/watch?v=BMGtXotJzlc&feature=plcp&context=C40d5f98VDvjVQa1PpcFNUM_Yuu6b1Fe8WmQqJDd4rmO4TxM3tikw%3D

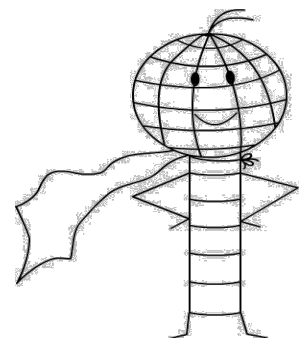


¹⁹ <http://mens-en-samenleving.infonu.nl/psychologie/26383-spel-spelontwikkeling-wat-kan-n-kind-op-welke-leeftijd.html>

Blok 3.

Spelend Combineren

vanaf ca. 9 maanden



Blok 3

Spelend combineren

vanaf ca. 9 maanden

Kort overzicht van het programma.

Theorie	
Theorie	30 min
Filmpjes	10 min
Spelen	
Opdracht 1	30 min
Opdracht 2	20 min
Pauze	15 min
Koppeling CT	30 min
Totaal	2 uur 15 min

Theorie.

Zie theorie gedeelte.

Filmpjes:

Blokken stapelen:

<http://www.youtube.com/watch?v=Sg7GtgXK7-U>

Mobiele telefoon:

http://www.youtube.com/watch?v=EEW_gEG1aV8

Spelen.

Opdracht:

Benodigdheden:

- Blokken
- Ballonen
- Belletjes
- Veertjes
- En ander gewenst materiaal.

Iedereen kiest een plekje in de ruimte los van elkaar.

Je probeert helemaal bij jezelf te zijn. Langzamerhand word je 'wakker'. Alles wat je tegenkomt is nieuw en ken je niet. Zo ga je op ontdekkingsstocht. Eigenlijk zoals een baby de wereld ontdekt. Je weet niet wat de functie is van alles wat je tegenkomt. In de ruimte worden spullen gelegd door de trainer. Deze spullen zullen ontdekt worden en er wordt gekeken wat er met deze spullen allemaal mogelijk is.

Opdracht:

Benodigdheden:

- Grote vellen papier
- Kwasten
- Schoolverf in verschillende kleuren

Iedereen krijgt een groot vel, kwasten en er is voldoende schoolverf beschikbaar.

We beginnen eerst nog sensopatisch. We ervaren de verf en zijn eigenlijk alleen met de handen bezig. Na een tijdje komt de kwast in beeld. Wat kan er allemaal met een kwast en verf en papier zonder dat je er iets bij verzint. Laat je hierbij dus leiden door het materiaal en onderzoek wat je er mee kan.

Koppeling creatieve therapie.

Bij de koppeling naar creatieve therapie bespreken we o.a. klassikaal de volgende vragen:

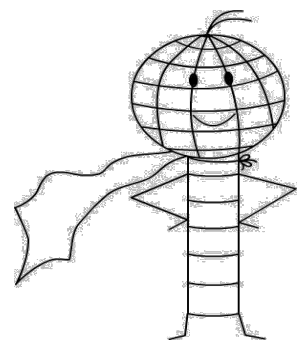
- Welke werkvormen en welk spelmateriaal kan je gebruiken binnen de creatieve therapie die aansluiten op dit spelniveau?
- Wanneer pas je spelvormen uit dit spelniveau toe binnen de creatieve therapie?
- Bij welke stoornissen zie je dit niveau van spelen veel terug komen?

Tijdens dit bespreken is het de bedoeling dat er gediscussieerd gaat worden en dat de deelnemers zelf aan het denken worden gezet. Hier is ook de mogelijkheid eventueel casussen uit het werkveld van de creatief therapeuten te bespreken.

Theorie Blok 3.

Spelend combineren
vanaf ca. 9 maanden

Algemene ontwikkeling
Spelontwikkeling
Hand-out PowerPoint



3.1 Algemene ontwikkeling:

De baby van 6- 12 maanden

De baby kan zittend veel meer dan liggend. De ruimte om naar te kijken en in te bewegen is groter. Zodra evenwicht bewaren lukt, zijn beide handen vrij om iets te pakken. Een baby neemt waar door af te tasten. Het kind moet de gelegenheid krijgen zijn omgeving met handen en mond te verkennen.

Rond ongeveer 11 maanden kan het kind met hulp een paar stappen maken. De exploratie van de wereld gaat voort. Het staan, lopen, het grijpen, trekken, werpen, kruipen en loslaten ontwikkelen zich verder. Samen met andere kinderen, of met ouders worden spelletjes gedaan die zich kenmerken door bepaalde bewegingen. Door al het experimenteren wordt de zelfstandigheid van het kind steeds groter. Hij zoekt steeds meer zelf naar een oplossing voor problemen. Ook de taalontwikkeling is in volle gang.

Het leven van een 1- jarig kind kenmerkt zich door beweging. Hij kijkt en luistert niet alleen naar wat er om hem heen gebeurt, hij gaat erop af. De hele omgeving en alles wat daarin is, komt binnen bereik zodra een kind zich kan voortbewegen door te kruipen, zich op te trekken of door te klimmen.

INDELINGEN OP HET GEBIED VAN SPEL:	LEEFTIJD: 6- 12 MND. categorie, periode, fase:
Speelwerelden van Vermeer	Speelwereld als lichamelijke wereld Speelwereld als hanteerbare wereld
Spelontwikkeling van Piaget	Sensomotorische periode
Spelstadia waarbij gebruikt is gemaakt van de speelwerelden van Vermeer en de spelniveaus van Vedder.	Spelend bewegen
Spelontwikkelingsschaal van Joop Hellendoorn	Manipulatieve handelingen & combinatiehandelingen: 5 t/m 8
Spelobservatie- systeem van Belsky en Most	Categorie 3 & 4
SSOI: Symbolisch Spel Observatie en Interpretatieschaal	Categorie 1 & 2
Observatie- instrument van: Van Seters, De Moor, Van der Burg & Van Waesberghe	Exploratie: 4 & 5
Stappenreeks 'socialisering en spel' uit 'Kleine Stapjes'	11 t/m 18
Ontwikkelingsfasen van 'de Groot' m.b.t. socialisering en spel	-

20

²⁰ Spel en spelontwikkeling, Deel 1: Theoretische uitgangspunten, Speciaal Onderwijs
http://www.slo.nl/downloads/archief/Spel_deel_1_Theoretisch_kader.pdf/

3.2 Spelontwikkeling:

Deze spelvorm kenmerkt zich doordat het kind verschillende (speel)materialen combineert. Iets ergens indoen en er weer uithalen is voor veel kinderen een favoriete bezigheid in deze fase, evenals het spelen met actie-reactiemateriaal. Dit is materiaal waarbij manipuleren van iets een duidelijk effect teweegbrengt. Denk aan speelgoed waarbij er een lichtje gaat branden of een geluidje wordt voortgebracht door op bepaalde knopjes te drukken. Voorbeelden van spelend combineren zijn het stapelen en vooral omgooien van nestkubussen, spel met 'activity centres' maar ook het telkens blokken uit een doos halen en er weer indoen. In deze fase hebben de (mobiele) telefoon en afstandsbediening een grote aantrekkingskracht, vaak tot wanhoop van de ouders.²¹

3.2.1 Erikson:

Spel in de autokosmische wereld. Zie theorie Erikson blok 2.

3.2.2 Piaget:

Het oefenspel (practice play). Zie theorie Piaget blok 2.

3.2.3 Vermeer/Scholten:

Spel in de hanteerbare wereld. In deze wereld speelt het kind vooral met materialen en laat het zich leiden door de mogelijkheden van de materialen (met een auto kun je rijden, maar je kunt hem ook ergens in doen). Het kind heeft een hanterende omgang met de wereld. Spel is in deze wereld meestal heel bedrijvig.²²

Het spel in de hanteerbare wereld noemt Vermeer spelend omgaan met objecten. In dit spel gaat het kind op een manipulerende manier met objecten om. Voorbeelden zijn het stapelen van de afzonderlijke onderdelen van een nestkubus, voorwerpen in elkaar passen. Een andere spelvorm binnen de hanteerbare wereld is het spelend groeperen. Dit is een spel waarin voorwerpen die bij elkaar horen bij elkaar gegroepeerd worden. Kopjes worden op schoteltjes geplaatst of alle kralen met dezelfde vorm of kleur worden bij elkaar gezocht.²³

3.2.4 Amelsvoort:

Spelend omgaan met voorwerpen (1-2jaar)

In deze fase worden functies ontdekt en ervaren in de omgang met speelgoed. Een bal kan rollen, een blok niet. Een auto kan rijden, als je aan het touw van een karretje trekt, komt het karretje naar je toe, enzovoort. Speelse in- en uitpakhandelingen komen in de belangstelling: blokjes uit de doos halen en ze er weer in doen, cilinderpopjes uit de auto halen en ze er weer in zetten. Met blokken kun je stapelen, en het geluid, als de toren valt, wordt door veel kinderen als plezierig ervaren: herhaling van dit bezig zijn bevordert dit plezier. Omgekeerd bevordert plezier de herhaling.

Timmeren met de hamer op de staafjes of balletjes van de ballendoos gebeurt aanvankelijk nog ongericht. Totdat een kind er ook in motorisch opzicht aan toe is, stimuleert de geluidsreactie en het verdwijnen van de balletjes weer tot herhaling. Botsspelletjes met de auto vormen ook een geliefde bezigheid. Men zou dit spel kunnen zien als een combinatie van spelend bewegen, functionele gerichtheid en herhalingspel. Het bedrijvig bezig zijn staat bij het spelend omgaan centraal. Het kind is motorisch, herhalend actief; het kan nog geen vorm of betekenis geven aan het spelend bezig zijn.²⁴

²¹ Poel van der, L. & Blokhuis, A. (2008). *Wat je speelt ben je zelf, over spel en spelbegeleiding*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum, p57

²² Poel van der, L. & Blokhuis, A. (2008). *Wat je speelt ben je zelf, over spel en spelbegeleiding*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum, p44

²³ Poel van der, L. & Blokhuis, A. (2008). *Wat je speelt ben je zelf, over spel en spelbegeleiding*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum, p45

²⁴ Amelsvoort van, H. (2005). *Spelend ontwikkelen, een inventarisatie van spelmogelijkheden en vormen van spelbegeleiding voor verstandelijk gehandicapten*. Assen: Uitgeverij van Gorcum, p39

Spelmateriaal:
bal
Telefoon
Speelkassa
Trein
Platenboek, stof of plastic
Muziekinstrumenten
Springpoppetjes
Klittenbandblokken
Hamerbank
Hamer en ballendoos
Blokkendoos met houten blokken
Vormendoos
Nestkubus, tot 5 bakjes
Auto met in- en uitlaadmateriaal
Kiepauto
Inpakcylinder
Blokkenkar
Lege zakjes voor in- en uitpakspel
Pop met kleertjes
opzetkralen

3.2.5 Overig:

3.2.5.1 Spelend combineren:

Deze spelvorm ontwikkelt zich wanneer het kind een maand of 10 oud is. Zoals de naam al doet vermoeden kenmerkt dit spel zich doordat het kind verschillende (speel)materiaal combineert. (Hellendoorn, J. & en Berckelaer- Onnes, I. van, 1998)

Het begint met zinloze combinaties, maar die worden later zinvoller. Het kind ervaart zelf wat zinloos is en wat niet en leert daardoor. Door verder te zoeken naar zinvolle dingen, gaat het kind betekenissen toekennen. (De Clercq, 2005). Iets ergens in doen en er weer uit halen is voor veel kinderen een favoriete bezigheid aan het begin van hun tweede levensjaar, evenals het spelen met actie-reactie materiaal.

De beschrijving is gebaseerd op de spelcategorieën van de SpelOntwikkelingsSchaal (Hellendoorn, 1989), aangevuld met spelvormen zoals die door Vermeer (1955) zijn onderscheiden.²⁵

3.2.5.2 Niveau 2:

Spelend omgaan met voorwerpen
(Vanaf 6 maanden)

In dit stadium ontdekken kinderen de functie van voorwerpen, aan de hand van ervaringen die ze met speelgoed opdoen. Door het plezier dat ze beleven als ze er –bijvoorbeeld- mee rollen, stapelen of bouwen, gaan ze die bewegingen herhalen. Zo wordt oorzaak gevolg ontdekt en de herhaling bevordert ook het plezier in spelen met reactiespeeltjes als rammelaars en dergelijke.

Er komt een moment dat een baby in de gaten krijgt dat ze iets in beweging kan zetten. Ze slaat tegen de mobiele en ontdekt dat die gaat bewegen. Als je aanwezig bent bij deze toevallige ontdekking van de baby, zul je zien dat het ook echt een ontdekking is. Het kind is verrukt en zal de beweging blijven herhalen. Al snel ontdekt ze, dat ze ook andere dingen kan laten bewegen en ze doet dat dan ook.

Van voelend en ervarend- ofwel het ondergaan van indrukken- wordt het kind nu actief en gaat zelf dingen in beweging zetten.

²⁵ Bos, I.(2007) Spel ...de noodzaak van ontwikkeling, Afstudeerproject in het kader van Fontys Hogeschool Pedagogiek, Tilburg

Als een kind in deze fase zit, dan ontdekt het de wereld. Alle nieuwe voorwerpen worden uitgeprobeerd. Alsof het kind wil weten wat je met iets kunt doen.

Speelmogelijkheden op dit niveau

Al de speelmogelijkheden van het eerste speelniveau zijn ook in deze fase nog van belang en in trek. Alleen moeten we meer op veiligheid gaan letten, aangezien de baby mobieler wordt, dingen gaat pakken en in zijn mondje gaat stoppen. Dus de mobilen met kleine losse onderdelen moeten buiten het bereik van de kinderen worden opgehangen.

Kijken we naar dezelfde zintuigen, dan kunnen we zeggen dat in deze fase het voelen centraal staat. Het maakt niet uit of het kind iets ziet, proeft, ruikt of hoort: het zal altijd de handjes uitstrekken en proberen om het voorwerp te pakken (en in de mond te stoppen).

Nieuw spelmateriaal voor deze fase:

Babygym, zachte bal, zand, water, rammelaars, mobile, zachte blokken, plastic boekjes.

Kortom al het materiaal wat ze veilig kunnen onderzoeken.²⁶

3.2.5.3 2. Spel in de hanteerbare wereld

Kenmerken: spelend omgaan, spelend groeperen.

Leeftijd: vanaf 10 tot 18 maanden.

Dit is de leeftijd waarop kinderen verder op ontdekkingsreis gaan.

Het kind houdt zich bezig met de mogelijkheden die het speelgoed laat zien.

Een kind ontdekt dat een bal kan rollen, een trein kan rijden etc.

Het spelend omgaan met voorwerpen staat hierbij centraal, evenals het spelend groeperen.

Het kind speelt niets, maar het speelt met iets!

Op deze leeftijd kan een kind zich goed vermaken met het steeds eindeloos in en weer uithalen van bijvoorbeeld blokjes.

Materialen bij deze speelwereld zijn: blokken, auto's, de telefoon, een bal, muziekinstrumenten, vormenkubus, bakjes, potjes, loopkar, trekspeelgoed etc.²⁷

²⁶ K&P Opleidingen, De ontwikkeling van het jonge kind, De spelontwikkeling, Leren door spelen; http://www.kp-kinderopvang.nl/downloads/KP_07_de_spelontwikkeling.pdf

²⁷ <http://www.mijnspeelwereld.nl/spelontwikkeling/mijn-speelwereld>

Van Rammelaar tot Superheld.

Spelontwikkeling bij kinderen.



Blok 3
Spelend combineren

Inhoud.

- Algemene ontwikkeling
- Spelontwikkeling
- Spelmateriaal
- Filmpjes



Algemene ontwikkeling

- Baby van 6-12 maanden
 - Van liggend naar zittend naar lopen
 - Experimenteren
 - Taalontwikkeling
 - 'Beweging'



Spelontwikkeling

- Spelend combineren
- **Erikson:**
 - Spel in de autokosmische wereld
- **Piaget:**
 - Het oefenspel ('practice play')
- **Vermeer/Scholten:**
 - Spel in de hanteerbare wereld
- **Amelsvoort:**
 - Spelend omgaan met voorwerpen
- **Overig:**
 - Spelend combineren



Spelmateriaal

- Bal
- Telefoon
- Trein
- Kassa
- Muziekinstrumenten
- Blokken(doos)
- Auto
- Kralen



Filmpjes

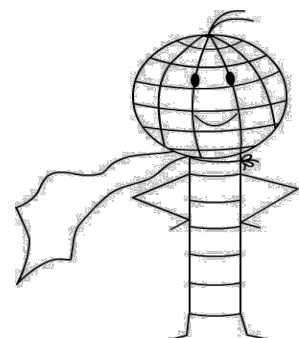
- Blokken stapelen:
<http://www.youtube.com/watch?v=Sg7GtgXK7-U&feature=related>
- Mobiele telefoon:
http://www.youtube.com/watch?v=EEW_gEG1aV8



Blok 4.

Functioneel spel

vanaf ca.13 maanden



Blok 4

Functioneel spel

vanaf ca.13 maanden

Kort overzicht van het programma.

Theorie	
Theorie	30 min
Filmpjes	10 min
Spelen	
Opdracht 1	30 min
Opdracht 2	20 min
Pauze	15 min
Koppeling CT	30 min
Totaal:	2uur 15 min

Theorie.

Zie theorie gedeelte.

Filmpjes.

Keukentje:

<http://www.youtube.com/watch?v=UhCDIaTurql>

Keukentje 'ei':

<http://www.youtube.com/watch?v=4CTUNxZXa3E>

Spelen.

Opdracht:

Benodigdheden:

- Allerlei verschillende soorten constructiemateriaal;
- Blokken
- Lego
- Playmobiel
- Poppenhuis met spullen
- Knutselmateriaal

Er wordt gespeeld met constructie materiaal, bijvoorbeeld blokken, lego, playmobiel, poppenhuis, knutselen etc. Hierbij moet er gelet worden op het spelen zonder fantasie, dus echt alleen bezig zijn met het construeren.

Opdracht:

Benodigdheden:

- Zoveel mogelijk verschillend knutsel materiaal.
- Lijm
- Scharen
- Plakband

Er wordt een verhaal verteld over een muis waarvan zijn huis kapot is gegaan. De trainer heeft allemaal verschillende soorten knutselmateriaal meegenomen. De opdracht is aan iedereen om een nieuw huis te bouwen voor de muis.

Koppeling creatieve therapie.

Bij de koppeling naar creatieve therapie bespreken we o.a. klassikaal de volgende vragen:

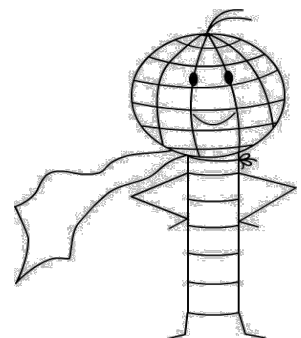
- Welke werkvormen en welk spelmateriaal kan je gebruiken binnen de creatieve therapie die aansluiten op dit spelniveau?
- Wanneer pas je spelvormen uit dit spelniveau toe binnen de creatieve therapie?
- Bij welke stoornissen zie je dit niveau van spelen veel terug komen?

Tijdens dit bespreken is het de bedoeling dat er gediscussieerd gaat worden en dat de deelnemers zelf aan het denken worden gezet. Hier is ook de mogelijkheid eventueel casussen uit het werkveld van de creatief therapeuten te bespreken.

Theorie Blok 4.

Functioneel spel
vanaf ca.13 maanden

Algemene ontwikkeling
Spelontwikkeling
Ontwikkeling Beeldend
Hand-out PowerPoint



4.1 Algemene ontwikkeling:

Het kind van 12- 30 maanden

De baby van 14 maanden begint rond deze periode te lopen. Hij is druk met het nadoen van allerlei handelingen. Op allerlei wijzen wordt er geëxperimenteerd: grijpen, werpen, slaan, in elkaar passen, zuigen, proeven, keuren, smijten, etc.

De peutertijd kenmerkt zich door het willen uitproberen van alles wat ervaren en ontdekt kan worden. Een peuter bekijkt wat mogelijk is. Het kind krijgt een zekere mate van zelfbepaaldheid. Hij heeft meer notie van zichzelf als persoon tussen andere personen, dat zich vooral uit in het zoveel mogelijk zelf doen. Het kind dat veilig gehecht en zich veilig voelt, zal emotioneel vrij zijn, zelfvertrouwen hebben en vandaar uit nieuwsgierig zijn. Hij ontwikkelt een zekere autonomie van waar uit hij verder kan exploreren.

De vertrouwde grote mensen zijn niet meer de enigen waar alles om draait. Leeftijdgenootjes worden interessanter, voorlopig vooral om naar te kijken en naast te spelen. Peuters spelen ongeveer de helft van de speeltijd alleen. Kenmerkend is het parallelspel: het naast elkaar spelen en elkaar 'gebruiken' als speelgoedje. Wanneer ze naast elkaar werken, kijken ze wel naar elkaar, maar zijn toch veelal bezig om hun eigen ideeën vorm te geven.

De peuter wil bij de spelletjes de spieren gebruiken. Het imiteren van allerlei dagelijkse situaties ontwikkelt zich; het begin van symbolisch spel, het doen- alsof ontstaat hier.

INDELINGEN OP HET GEBIED VAN SPEL:	LEEFTIJD: 12- 30 MND. categorie, periode, fase:
Speelwerelden van Vermeer	Speelwereld als hanteerbare wereld Speelwereld als esthetische wereld Speelwereld als illusieve wereld
Spelontwikkeling van Piaget	Sensomotorische periode De periode van het symbolisch spel
Spelstadia waarbij gebruikt is gemaakt van de speelwerelden van Vermeer en de spelniveaus van Vedder.	Spelend bewegen Spelend omgaan met voorwerpen
Spelontwikkelingsschaal van Joop Hellendoorn	Combinatiehandelingen, functioneel spel, symbolisch spel: 9 t/m 21
Spelobservatie- systeem van Belsky en Most	Categorie 5 t/m 12
ZOOI: Symbolisch Spel Observatie en Interpretatieschaal	Categorie 3 t/m 11
Observatie- instrument van: Van Seters, De Moor, Van der Burg & Van Waesberghe	Functioneel en/ of relationeel spel & symbolisch spel: 6 t/m 11
Stappenreeks 'socialisering en spel' uit 'Kleine Stapjes'	19 t/m 37
Ontwikkelingsfasen van 'de Groot' m.b.t. socialisering en spel	Solitair & parallel spel

28

²⁸ Spel en spelontwikkeling, Deel 1: Theoretische uitgangspunten, Speciaal Onderwijs
http://www.slo.nl/downloads/archief/Spel_deel_1_Theoretisch_kader.pdf

4.2 Spelontwikkeling:

In de vorige fase had het kind nog geen oog voor de functionaliteit van het speelmateriaal. Nu combineert en gebruikt het kind het materiaal zoals het eigenlijk bedoeld is; een kopje wordt op een schoteltje gezet, een pop in een ledikant gelegd, de auto in de garage geplaatst. Kenmerkend voor deze fase is dat het kind nog niet op een verbeeldende manier met het materiaal speelt. Zo brengt een kind wel een kopje naar zijn mond, maar maakt geen slokbewegingen of 'drinkgeluiden', of hij brengt de telefoon naar zijn oor en zegt 'hallo', maar doet niet alsof hij met iemand anders praat.²⁹

4.2.1 Erikson:

Spel in de microsfeer. Onder de microsfeer verstaat Erikson (1963) de wereld van de hanteerbare dingen. Speelgoed en andere materialen worden nu bewust gehanteerd. Het kind 'gebruikt' het speelmateriaal vanuit eigen wensen en behoeften. Volgens Erikson projecteert het kind wensen en onverwerkte ervaringen op het speelmateriaal. De beheersing van dit materiaal wordt geassocieerd met de beheersing van deze wensen en ervaringen.³⁰

4.2.2 Piaget:

Het oefenspel (practice play). Zie theorie Piaget blok 2.

4.2.3 Vermeer/Scholten:

Spel in de esthetische wereld. De uiterlijke verschijning is heel belangrijk in deze spelwereld. Het spel in deze wereld laat zich meer leiden door de vorm dan door de inhoud. Het aanbrengen van (esthetische) orde is een kenmerk van het spel in deze wereld. Het inrichten van een poppenhuis maar ook dingen construeren valt binnen deze spelwereld. Het spel in de esthetische wereld is heel statisch.³¹

Het spel in de esthetische wereld is er vooral op gericht om dingen mooi en geordend te maken. Spelend vormen en bouwen worden ook wel samengevat onder spelend construeren (een tekening of bouwwerk maken) en spelend ordenen (een poppenhuis of garage mooi inrichten): de spelvormen die Vermeer binnen deze spelwereld onderscheidt. Scholten (1985) plaatst imiterend spel ook onder het spel in de esthetische wereld. Dit is spel waarin kinderen gebeurtenissen uit hun omgevende wereld nadoen, zoals koffie drinken, telefoneren, de pop in bad doen. Hun spel blijft echter bij de werkelijkheid. Ze blijven 'gewoon' zichzelf en ook aan de pop, beer of het serviesgoed wordt geen andere betekenis gegeven dan in het dagelijks leven.³²

4.2.4 Amelsvoort:

Spelend construeren. (2-3 jaar)

Bij deze fase gaat het kind van onderdelen een geheel maken. Ook wordt nu betekenis gegeven aan spelhandelingen, die voorheen op zichzelf stonden en leiden tot ontdekkingen en ervaringen.

Het tekenen, knippen/plakken en verven wordt constructief en figuratief weergegeven: van reepjes een huis plakken, wolken verven.

Het is opvallend, dat de eenmaal verworven vaardigheden op constructief gebied gedurende lange tijd herhaald worden: van klei altijd een slang maken, voortdurend koptoters tekenen. Wel laten de kinderen duidelijk merken dat ze plezier in het resultaat hebben. Wordt een 'werkje' opgehangen, dan vergeet het kind maar zelden om het aan het eind van de dag mee naar huis te nemen.

Toch zijn er ook kinderen, die alleen maar resultaatgericht werken: Ze maken van blokken een lange rij en dan zij ze 'klaar'. Bij deze kinderen is het bezig zijn voornamelijk gericht op productieve werkzaamheid; het plezier in het bezig zijn op zich ervaren ze niet als zodanig.³³

²⁹ Poel van der, L. & Blokhuis, A. (2008). *Wat je speelt ben je zelf, over spel en spelbegeleiding*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum, p57

³⁰ Poel van der, L. & Blokhuis, A. (2008). *Wat je speelt ben je zelf, over spel en spelbegeleiding*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum, p43

³¹ Poel van der, L. & Blokhuis, A. (2008). *Wat je speelt ben je zelf, over spel en spelbegeleiding*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum, p44

³² Poel van der, L. & Blokhuis, A. (2008). *Wat je speelt ben je zelf, over spel en spelbegeleiding*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum, p45

³³ Amelsvoort van, H. (2005). *Spelend ontwikkelen, een inventarisatie van spelmogelijkheden en vormen van spelbegeleiding voor verstandelijk gehandicapten*. Assen: Uitgeverij van Gorcum, p42

<u>Spelmateriaal:</u>
lego
Nopper
Magneetblokken
Matador
Bambino
Drukkralen
Snij-fruit
Poppen en benodigdheden, wieg, poppenwagen, fles, kam
Serviesje
Fornuisje met pannetjes
Bezemset
Playmobiel
Gereedschappen
Schoolbord, telraam
Boerderij met beestjes
Auto's garage
Trein met rails
Driewieler
Fietsje met zijwieltjes
Hijskraan
Takelwagen
Kruiwagen, kar
Step, skelter
Insteek mozaïek
Domino mozaïek vormen
Inlegplankjes tot 10 stukjes
Kralen rijgen
Lotto
Puzzels tot 10 stukjes
Prentenboekjes

4.2.5 Overig:

4.2.5.1 Functioneel spel:

In de vorige fase had het kind nog geen oog voor de functionaliteit van het speelmateriaal. Nu combineert en gebruikt hij het materiaal op een functionele manier. Soms zijn deze handelingen gericht op objecten, een kopje wordt op een schoteltje geplaatst en een pop wordt in een bedje gelegd. Op andere momenten zijn de handelingen op zichzelf gericht of op andere personen. (De Clercq). Uit het spel blijkt dat het kind weet in welke context en op welke manier materialen gebruikt worden. Deze spelvorm ontwikkelt zich veelal wanneer het kind ongeveer 1,5 jaar oud is.

De beschrijving is gebaseerd op de spelcategorieën van de SpelOntwikkelingsSchaal (Hellendoorn, 1989), aangevuld met spelvormen zoals die door Vermeer (1955) zijn onderscheiden.³⁴

³⁴ Bos, I.(2007) Spel ...de noodzaak van ontwikkeling, Afstudeerproject in het kader van Fontys Hogeschool Pedagogiek, Tilburg

4.2.5.2 Niveau 3:

Spelend construeren
(Vanaf 1,5 tot 2 jaar)

Hier leren kinderen spelenderwijs betekenis geven aan spelhandelingen. Van dingen die voorheen op zichzelf stonden, denk hierbij bijvoorbeeld aan verschillende stukjes duplo, ontdekken ze nu dat die een samenhang of relatie hebben met elkaar. Er wordt in deze periode nog veel herhaald. Imitatiespelletjes komen nu op gang; de handelingen van met name volwassenen in de omgeving, doen ze graag na. Als het kind eenmaal snapt dat er zoiets is als een samenhang, wordt speelgoed zoals de vormenkubus, maar ook puzzels populair. Werd er in de vorige fase al gebouwd, dan was dat om te kijken wat er kan met de blokken. In deze fase gaan ze blokken uitkiezen op kleur en grootte.

Het kind lijkt doelgerichter. Het spel is een uitbreiding van het spel uit de vorige fase. Nog steeds ligt de nadruk op onderzoeken hoe de wereld en de dingen in elkaar zitten.

Speelmogelijkheden op dit niveau

Alle mogelijkheden uit de vorige fasen.

Alleen zal het kind met het speelgoed willen bouwen of stapelen of er dingen mee maken. De noodzaak tot zintuiglijke prikkeling is minder populair. Toch wil ik hier een pleidooi houden voor het horen, ruiken en proeven. De kinderen zijn in deze fase erg gericht op het zien en het voelen; de twee zintuigen die vooral gebruikt worden om te ontdekken hoe dingen in elkaar zitten.

Uitermate geschikt spelmateriaal:

Blokken, puzzels, vormenkubus, kleurentorens, paren zoeken, duplo, zand, water, klim- en klauter materiaal. Kosteloos materiaal zoals kastanjes en natuurlijk mooie doosjes om deze in te stoppen. Al het materiaal waarmee gebouwd kan worden of dat op de een of andere manier in of bij elkaar past. Maar ook:

- Voorlezen. Ook verhalen geven de kinderen zicht op hoe de wereld in elkaar zit.
- Liedjes en dan vooral de liedjes met gebaren die de kinderen zelf mee kunnen doen.
- Dansen
- Verstopspelletjes.³⁵

4.2.5.3 3. Spel in de esthetische wereld

Kenmerken: spelend ordenen, spelend vormen, spelend bouwen, symbolisch spel.

Leeftijd: vanaf 1,5 tot 2/3 jaar.

We onderscheiden spelend ordenen, spelend vormen en zien spelend bouwen ontstaan.

Doordat het kind zich richt op de uiterlijke verschijningsvorm, wordt het esthetisch aspect benadrukt.

Al spelend ontstaat er iets, het kind heeft van tevoren geen plan. Achteraf kan het een betekenis krijgen.

Bijvoorbeeld een berg zand dat steeds van vorm verandert. Bij het spelend bouwen komt er al bouwend iets tot stand, dat niet van tevoren als plan aanwezig was.

Door het voortdurend bezig zijn ontstaat een bouwwerk, dat eventueel als resultaat blijft staan, maar niet anders dan het gevolg van het bezig zijn is.

Het kind is hierbij bezig met vormen en bouwen en is niet gericht op resultaat. Het was niet de bedoeling om iets te maken, maar achteraf kan het een betekenis krijgen. Hier ontstaat ook het symbolisch spel, dagelijkse belevenissen worden uitgebeeld door handelingen uit het dagelijks leven.

Zo gaat het kind bijvoorbeeld roeren in potjes en pannen, wordt de pop in bed gelegd, brengt de hoorn van de telefoon naar het oor en gaat brabbelen.

Ook de creatieve kant komt hier tot uiting. Het kind wil graag tekenen maar heeft hier echter geen plan of doel bij, het kind tekent om het tekenen en niet om wat moois te maken. Kinderen die dit spelniveau op een wat oudere leeftijd laten zien, vinden vooral de uiterlijke verschijning belangrijk; kijk eens hoe mooi, vindt je mijn tekening mooi, ik wil mijn bouwwerk graag bewaren etc.

Materiaal bij deze speelwereld: lego, duplo, plastic dieren, auto's, poppen + kleding, serviesje, knutselpullen, puzzels, kralen rijgen.³⁶

³⁵ K& P Opleidingen, De ontwikkeling van het jonge kind, De spelontwikkeling, Leren door spelen; http://www.kp-kinderopvang.nl/downloads/KP_07_de_spelontwikkeling.pdf

4.3

Ontwikkeling Beeldend:

2e jaar	Construerend spel, voornamelijk verkennend, experimenterend: vullen en leeggoien, op en aan elkaar passen (motorisch functioneel karakter)
	Tekenen - De Vuistgreep:
	Tekent d.m.v. schouderbewegingen, waarbij de elleboog naar buiten en naar binnen gaat

37

³⁶ <http://www.mijnspeelwereld.nl/spelontwikkeling/mijn-speelwereld>

³⁷ <http://mens-en-samenleving.infonu.nl/psychologie/26383-spel-spelontwikkeling-wat-kan-n-kind-op-welke-leeftijd.html>

Van Rammelaar tot Superheld.

Spelontwikkeling bij kinderen.



Blok 4
Functioneel spel

Inhoud.

- Algemene ontwikkeling
- Spelontwikkeling
- Spelmateriaal
- Filmpjes



Algemene ontwikkeling

- Het kind van 12-30 maanden
 - Lopen
 - Nadoen
 - Uitproberen/ Zelf doen
 - Autonomie
 - Leeftijdsgenootjes



Spelontwikkeling

- Functioneel spel
- Erikson:
 - Spel in de microsfeer
- Piaget:
 - Het oefenspel ('practice play')
- Vermeer/Scholten:
 - Spel in de Esthetische wereld
- Amelsvoort:
 - Spelend construeren
- Overig:
 - Functioneel spel



Spelmateriaal

- Lego
- Magneetblokken
- Drukkralen
- Poppen en benodigdheden
- Fornuisje
- Trein met rails
- Schoolbord
- Auto's met garage



Filmpjes

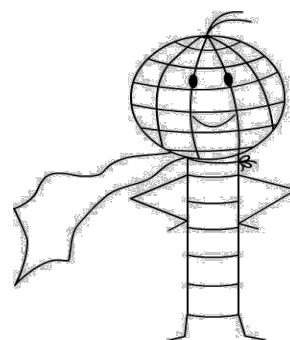
- Keukentje:
 - <http://www.youtube.com/watch?v=UhCDIaTurqI&feature=related>
- Keukentje 'ei':
 - <http://www.youtube.com/watch?v=4CTUNxZXa3E&feature=related>



Blok 5.

Symbolisch spel

vanaf ca. 18 maanden



Kort overzicht van het programma.

Theorie	
Theorie	30 min
Filmpjes	10 min
Spelen	
Opdracht 1	20 min
Opdracht 2	20 min
Pauze	15 min
Opdracht 2	20 min
Koppeling CT	30 min
Totaal:	2 uur 25 min

Theorie:

Zie theorie gedeelte.

Filmpjes.

Eten:

<http://www.youtube.com/watch?v=IBOHp79SvZ4>

<http://www.youtube.com/watch?v=IEtnMAU3h3o>

Groeps symbolic play:

<http://www.youtube.com/watch?v=isl2msa-czM>

Spelen.**Opdracht:****Benodigdheden:**

- Evt. een paar verschillende verhalen van vertelpantomime.

Vertel pantomime. Er wordt door de groep gezamenlijk een vertelpantomime gespeeld. Als eerste neemt de trainer het initiatief en vertelt een verhaal dat de deelnemers uitspelen.

Daarna komen er anderen aan de beurt.

De verhalen worden ter plekke bedacht. Het is ook mogelijk dat de trainer al verhalen achter de hand heeft als deze dat prettiger vindt.

Afhankelijk van hoe lang de verhalen duren en hoe de groep dit spel beleeft kan deze opdracht worden uitgevoerd met een onbepaald aantal verhalen vertellers.

Opdracht:**Benodigdheden:**

- Verschillende soorten poppen o.a. handpoppen.

Bedenk in duo's een situatie die een kind in deze fase kan meemaken. Bedenk daar een poppenspel bij die je samen gaat uitspelen voor de groep.

Koppeling creatieve therapie.

Bij de koppeling naar creatieve therapie bespreken we o.a. klassikaal de volgende vragen:

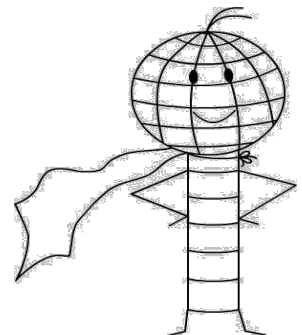
- Welke werkvormen en welk spelmateriaal kan je gebruiken binnen de creatieve therapie die aansluiten op dit spelniveau?
- Wanneer pas je spelvormen uit dit spelniveau toe binnen de creatieve therapie?
- Bij welke stoornissen zie je dit niveau van spelen veel terug komen?

Tijdens dit bespreken is het de bedoeling dat er gediscussieerd gaat worden en dat de deelnemers zelf aan het denken wordt gezet. Hier is ook de mogelijkheid eventueel casussen uit het werkveld van de creatief therapeuten te bespreken.

Theorie Blok 5

Symbolisch spel
vanaf ca. 18 maanden

Algemene ontwikkeling
Spelontwikkeling
Ontwikkeling Beeldend
Hand-out PowerPoint



Het kind van 2,5 – 5 jaar

Deze periode kent veel wisselingen. Het ene moment is het kind zelfstandig en wil hij 'groot' worden en het andere moment is hij weer afhankelijk en wil hij 'klein' zijn. Hij is er gevoelig voor complimentjes en afkeuring maakt hem erg onzeker.

Het kind wil graag dat de 'dingen' waar hij mee speelt er ook als zodanig uitzien. Hij gaat ervaringen uit het dagelijks leven 'naspelen' en verwerkt op die manier zijn indrukken.

De thema's die kinderen op deze leeftijd graag spelen worden steeds ingewikkelder en het associatieve spel ontstaat. Ze zijn steeds meer gericht op de ander, reageren op de ander. Ze imiteren elkaars gedrag en ze identificeren zich met elkaar. Het kind wordt ook gevoelig voor vergelijking van zijn prestaties met de ander. De taal en motorische vaardigheden gaan een steeds belangrijker rol spelen.

Kinderen van 3 jaar zetten wat ze tot dan toe hebben ervaren en uitgetoetst, door herhalen om in vaardigheden. De meeste activiteiten van kinderen op deze leeftijd zijn te herleiden tot herhalen, nadoen en invullen. Eindeloos herhalen, tot het zo vertrouwd raakt dat ze het blindelings kunnen. Nadoen om te begrijpen. Invullen om daar een eigen wijze bij te vinden. Daarmee wordt het spelen functioneler en gericht. Speelgoed wordt meer en meer een hulpmiddel bij het spelen. Zo zijn de schep en de zandvormpjes nodig om taartjes te bakken, terwijl een jaar geleden het maken van zandhopen met de hand het kind uren kon bezighouden.

De vier- en vijfjarigen weten heel goed dat een gevouwen boot iets anders is dan een echte boot. Ze gebruiken het materiaal dat er is- of dat nu overeenkomt met de realiteit of niet, en vullen dat verder aan met hun fantasie, hun verbeeldend vermogen. Daardoor kunnen ze de situatie, de mensen, de tijd en de ruimte in het spel naar believen veranderen en zelfs de toekomst erin betrekken. Tussen de twee en vijf jaar ligt het hoogtepunt van de ontwikkeling van symbolisch spel. Ook na het vijfde jaar blijft er ontwikkeling in symbolisch spel te onderkennen.

INDELINGEN OP HET GEBIED VAN SPEL:	LEEFTIJD: 2,5- 5 JAAR categorie, periode, fase:
Speelwerelden van Vermeer	Uitbreiding van speelwereld als illusieve wereld
Spelontwikkeling van Piaget	De periode van het symbolisch spel
Spelstadia waarbij gebruikt is gemaakt van de speelwerelden van Vermeer en de spelniveaus van Vedder.	Spelend omgaan met voorwerpen Spelend construeren Fantasie- en rollenspel Succes- en gezelschapsspelen
Spelontwikkelingsschaal van Joop Hellendoorn	Uitbreiding van het symbolisch spel
Spelobservatie- systeem van Belsky en Most	-
SSOI: Symbolisch Spel Observatie en Interpretatieschaal	12 t/m 20
Observatie- instrument van: Van Seters, De Moor, Van der Burg & Van Waesberghe	Symbolisch spel 12 & 13
Stappenreeks 'socialisering en spel' uit 'Kleine Stapjes'	28 t/m 48
Ontwikkelingsfasen van 'de Groot' m.b.t. socialisering en spel	Associatief spel

38

³⁸ Spel en spelontwikkeling, Deel 1: Theoretische uitgangspunten, Speciaal Onderwijs
http://www.slo.nl/downloads/archief/Spel_deel_1_Theoretisch_kader.pdf/

In deze spelvorm doet het kind voor het eerst 'alsof'. Voorwerpen krijgen een andere betekenis of er zijn dingen die er in de werkelijkheid niet zijn. Zo drinkt hij 'koffie' uit een leeg kopje of maakt hij 'broem-geluiden' bij het rijden met een niet-gemotoriseerde speelgoedauto. In het symbolisch spel is een aantal substadia te onderscheiden.

a. Doen-alsof handelingen gericht op zichzelf (vanaf ca. 18 maanden)

In deze fase speelt het kind handelingen of activiteiten die het uit eigen ervaringen kent buiten de gebruikelijke context. Zo doet hij alsof het slaapt, eet, drinkt, enzovoort. Kenmerkend is dat de handelingen door de speler zelf worden uitgevoerd. Het kind heeft realistisch materiaal nodig om tot alsof spel te komen.

b. Doen-alsof handelingen gericht op een ander (vanaf ca. 20 maanden)

In deze fase, die vrij snel op de voorgaande volgt, speelt het kind ook activiteiten en handelingen die het anderen (papa, mama, crècheleiding) in zijn omgeving ziet uitvoeren. Kenmerkend aan deze fase is dat de alsof-handelingen nu ook bij anderen worden uitgevoerd. Zo krijgt mama ook een hapje en worden de haren van de pop gekamd. De ander heeft daarbij een passieve rol; het kind voert de handelingen letterlijk bij en niet met de ander uit.

c. Meer gedetailleerde doen-alsof handelingen gericht op een ander (vanaf ca. 22-30 maanden)

De dagelijkse ervaringen worden nu met meer detail nagespeeld. Er worden meer voorwerpen gebruikt. Het kind weet welke materialen erbij horen en zoekt daarnaar of vraagt daarom. Het kind vindt het leuk om het spelmateriaal te ordenen. Alle bordjes op elkaar, alle bekers naast elkaar, enzovoort. Het kind geeft commentaar op de pop. 'Pop slaapt'.

d. meer opeenvolgende doen-alsof handelingen gericht op een ander (vanaf ca. 30-36 maanden)

Het kind speelt nu ook ervaringen die minder vaak voorkomen, ervaringen die prettig zijn of juist onprettig, zoals winkeltje of naar het ziekenhuis gaan. Er zit meer opeenvolging in de handelingen: het kind roert in het beslag, bakt de cake, serveert de cake, eet de cake op. Het kind praat tegen de pop. 'Jij gaat slapen'.

e. Doen-alsof handelingen uitgevoerd door een ander (vanaf ca. 36 maanden)

In deze fase krijgt de ander een actieve rol in het spel. De pop eet zelf haar bordje leeg.

Het kind speelt gebeurtenissen na die het heeft ervaren, maar kan na afloop veranderen. Dingen verlopen nu anders dan het in werkelijkheid ging.

Het kind gaat rollen spelen van moeder, dokter, enzovoort. Het kind kan ook vertellen wat het in spel gaat uitbeelden: 'Ik ga eten koken'.

Het kan ook samen met een ander kind met hetzelfde materiaal spelen, maar er is nog geen sprake van coöperatief, supplementair samenspel.

f. Doen-alsof handelingen met substitutie (vanaf ca. 3-3,5 jaar)

Kenmerkend voor deze fase is dat het kind de daadwerkelijke betekenis van een voorwerp kan loslaten en het een eigen betekenis kan geven. Zo is een tennisbal een appel die je eet en kan een blokje een auto voorstellen. Het kind gebruikt materialen nu los van hun oorspronkelijke context. Concreet betekent dit dat het kind minder afhankelijk is van levensecht of sterk gelijkend spelmateriaal, maar vooral zijn eigen impulsen en behoeften volgt. Het spel wordt meer geleid door het kind (wat vraag ik van het materiaal?) dan door het materiaal (wat vraagt het materiaal van mij?).

Het kind gebruikt blokken om structuren te maken: huizen, schuren, hekken.

De poppen en andere figuren worden ook actieve deelnemers in het spel. Het kind gaat praten tegen de pop en laat de pop antwoorden.

Het kind gebruikt daarbij een speelstem.

g. Doen-alsof sequenties (vanaf ca. 3,5 jaar)

In de voorgaande fasen speelde het kind vaak losse handelingen. Nu worden deze aaneengeregen tot betekenisvolle opeenvolgingen. De pop is ziek, de dokter komt, de pop gaat naar het ziekenhuis, krijgt een prik, de pop wordt weer beter.³⁹

5.2.1 Erikson:

Spel in de macrosfeer. De macrosfeer definieert Erikson als de met andere gedeelde wereld. Het kind deelt de spelinhouden uit de autokosmische wereld en microsfeer met anderen. Vader en moedertje spelen, samen met lego een stad bouwen en verstopperkje spelen zijn voorbeelden van spel in de macrosfeer.⁴⁰

³⁹ Poel van der, L. & Blokhuis, A. (2008). *Wat je speelt ben je zelf, over spel en spelbegeleiding*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum, p57

⁴⁰ Poel van der, L. & Blokhuis, A. (2008). *Wat je speelt ben je zelf, over spel en spelbegeleiding*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum, p43

5.2.2 Piaget:

Het symbolische spel ('symbolic play'). In dit spel stellen objecten, handelingen en/of personen andere, veelal afwezige, objecten en/of personen voor. Voorbeelden zijn vader-en-moedertje spelen, winkeltje spelen, cowboytje spelen enzovoort.

Door dit spel leert het kind steeds beter dat een voorwerp iets anders direct nodig heeft om iets duidelijk of mogelijk te maken. Dit verklaart waarom deze spelsoort vrijwel in dezelfde periode op gang komt als de ontwikkeling van taal. In beide gevallen leert het kind symbolen te gebruiken.⁴¹

Play now is more advanced. Children will engage in make believe games and fantasy role play. They love to dress up as "the policeman" or "the fireman" or "mommy" and "daddy". Children will also use objects to symbolize something other than their intended function. It seems that every "L" shaped piece of anything can become a "gun". Children will also use blocks to build objects that look like... well, sometimes it can be a bit of a mystery!

Think about this: Give a bunch of lego blocks to a three or four year old. They will build something. A "cross" shape often is an airplane. A block shape is often a house. Something that sort of looks like a big square is a cake and so forth. Teachers will often find themselves saying "Oh, so beautiful..... what is *this*?"⁴²

5.2.3 Vermeer/Scholten:

Spel in de illusionaire wereld. Het spel in de illusionaire wereld is daarentegen heel dynamisch van aard. Dit spel is thematisch opgebouwd en heeft een symbolisch karakter. Er worden verhalen uitgespeeld en er komen personages in dit spel voor, waarmee ervaringen en belevingen in symbolische vorm tot uiting worden gebracht. Werd in de esthetische wereld het poppenhuis ingericht, in de illusionaire wereld worden hele scènes gespeeld in het poppenhuis.⁴³

Dit spel omvat het fantasie- en rollenspel. In het fantasie- en rollenspel kun je zijn wie je wilt, kun je iedere rol aannemen: vader, moeder, schooljuffrouw, cowboy, noem maar op. Bovendien kun je in het fantasiespel je fantasie de vrije loop geven en laten gebeuren wat jij maar wilt: een bankoverval, een treinreis, een ziekenhuisopname. De wereld om je heen kan ook iets anders voorstellen dan gewoonlijk; een vergiet kan een helm zijn, een bord een stuur, oude vitrage een bruidsjurk.⁴⁴

5.2.4 Amelsvoort:

Fantasie- en rollenspel. Zie theorie Amelsvoort blok 7.

5.2.5 Overig:

5.2.5.1 Symbolisch spel:

In deze spelvorm doet het kind voor het eerst "alsof". Het spel kenmerkt zich doordat voorwerpen een andere betekenis krijgen dan ze buiten het spel doen of het kind doet alsof er dingen zijn of gebeuren die er in werkelijkheid niet zijn. Zo drinkt hij zogenaamd koffie uit een leeg kopje of maakt hij "broem-geluiden" bij het rijden met een niet-gemotoriseerde speelgoedauto. In dit spel kiest het kind over het algemeen voor thema's die hij in de dagelijkse omgeving ziet en mee maakt. (Hellendoorn, J. & en Berckelaer- Onnes, I. van)

De thema's in het spel van kinderen hebben een emotionele betekenis. Het kinderspel centreert zich vaak rond onderwerpen die in de geest van het kind verbonden zijn met heftige emoties. Het "doen alsof spel" kan het kind helpen zijn eigen gevoelens en overtuigingen te onderzoeken. Via symbolisch spel kan het kind uiting geven aan deze heftige emoties. Het helpt het kind om nieuwe gebeurtenissen niet alleen cognitief maar ook emotioneel te verwerken. Deze spelvorm ontwikkelt zich rond het tweede levensjaar. (Buys, O, 1996)

⁴¹ Poel van der, L. & Blokhuis, A. (2008). *Wat je speelt ben je zelf, over spel en spelbegeleiding*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum, p 37

⁴² <http://lemonlimeeducation.com/525/piagets-three-stages-of-play/>

⁴³ Poel van der, L. & Blokhuis, A. (2008). *Wat je speelt ben je zelf, over spel en spelbegeleiding*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum, p44

⁴⁴ Poel van der, L. & Blokhuis, A. (2008). *Wat je speelt ben je zelf, over spel en spelbegeleiding*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum, p46

De beschrijving is gebaseerd op de spelcategorieën van de SpelOntwikkelingsSchaal (Hellendoorn, 1989), aangevuld met spelvormen zoals die door Vermeer (1955) zijn onderscheiden.⁴⁵

5.2.5.2 Spel in de illusieve wereld

Kenmerken: dynamisch, net echt.

Leeftijd: vanaf 2/3 jaar.

Het kind ontwerpt een illusieve wereld waarin veel ervaringen en belevingen in symbolische vorm tot uitdrukking worden gebracht.

De grond verandert in water, de tafel is het schip. De speelwereld is niet echt, maar net-echt. De wereld van alledag blijft wel op de achtergrond aanwezig.

In deze speelwereld leren kinderen zich uiten, sociale verbanden leggen. Het spel wordt één geheel, het wordt een verhaal wat veelal rond een thema wordt gespeeld. Het verhaal is geen statisch vermogen maar dynamisch en wordt al spelend uitgebreid.

In de illusieve wereld maakt het kind zich los van verplichtingen, het kind kan zijn wie of wat hij wil zijn. Dit spelniveau is dan ook erg belangrijk voor het zelfvertrouwen. Een kind dat bijvoorbeeld moeite heeft met het opkomen voor zichzelf kan in de speelwereld de sterkste van de hele wereld zijn.

Er is wel een grens, kinderen die uit deze speelwereld treden, en dan werkelijkheid en fantasie niet meer van elkaar kunnen onderscheiden.

Materiaal in deze speelwereld: allerlei verschillende soorten (speel)materiaal, verkleedkleden, poppen, knuffels, plastic figuren, dieren en attributen etc.⁴⁶

5.3 Ontwikkeling Beeldend:

2 - 3 jaar	Lineaire stadium:
	Kan blokken neerzetten in rijen en stapels
	Het kind kan kralen rijgen
	Kan simpele inlegfiguren leggen
	Imiteert alleen datgene wat het ziet, geen dingen die het zich herinnert
	Spel met andere kinderen voornamelijk parallel, niet samen
	Patroon stadium: de blokken worden neergezet in 2-dimensionele patronen
	Tekenen - Het Krabbelstadium:
	Palmgreep ontwikkelt zich
	Kan verticale en cirkelvormige krassen imiteren

47

⁴⁵ Bos, I.(2007) Spel ...de noodzaak van ontwikkeling, Afstudeerproject in het kader van Fontys Hogeschool Pedagogiek, Tilburg

⁴⁶ <http://www.mijnspelwereld.nl/spelontwikkeling/mijn-spelwereld>

⁴⁷ <http://mens-en-samenleving.infonu.nl/psychologie/26383-spel-spelontwikkeling-wat-kan-n-kind-op-welke-leeftijd.html>

Van Rammelaar tot Superheld.

Spelontwikkeling bij kinderen.



Blok 5

Symbolisch spel

Inhoud.

- Algemene ontwikkeling
- Spelontwikkeling
- Filmpjes



Algemene ontwikkeling

- Het kind van 2,5 – 5 jaar
 - Wisselingen
 - Gevoelig vergelijkingen
 - Omzetten naar vaardigheden



Spelontwikkeling

- Symbolisch spel
- **Erikson:**
 - Spel in de macrosfeer
- **Piaget:**
 - Het symbolische spel ('symbolic play')
- **Vermeer/Scholten:**
 - Spel in de Illusionaire wereld
- **Amelsvoort:**
 - Fantasie- en rollenspel
- **Overig:**
 - Symbolisch spel



Filmpjes

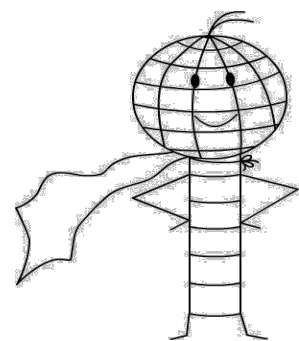
- Eten:
<http://www.youtube.com/watch?v=IBOHp79SvZ4>
- <http://www.youtube.com/watch?v=IEtnMAU3h3o&feature=related>
- Groeps symbolic play:
<http://www.youtube.com/watch?v=IS2msa-czM>



Blok 6.

Fantasie-/rollenspel en constructiespel

vanaf ca. 3,5 – 4 jaar



Blok 6 Fantasie-/rollenspel en constructiespel

vanaf ca. 3,5 – 4 jaar

Kort overzicht van het programma.

Theorie	
Theorie	30 min
Filmpje	10 min
Spelen	
Opdracht 1	20 min
Opdracht 2	30 min
Pauze	15 min
Koppeling CT	30 min
Totaal:	2 uur 15 min

Theorie.

Zie theorie gedeelte.

Filmpjes.

Winkeltje spelen:

<http://www.youtube.com/watch?v=XfOGt3NnY94>

Spelen.

Opdracht:

Benodigdheden:

- Verschillende attributen die zelf gekozen kunnen worden. (Bv; hockeystick, lampenkap, telefoon, etc.)

Iedereen staat in een kring. In het midden van de kring liggen een aantal voorwerpen in een mand. Wie wil mag naar die mand toestappen en pakt meteen iets uit de mand. Het is de bedoeling dat van het voorwerp iets anders wordt gemaakt dan het is. Bijvoorbeeld een hockeystick wordt een telefoon. Zodra het voorwerp is gemaakt tot iets anders en de persoon heeft dit duidelijk laten zien aan de andere groepsleden, mag het voorwerp terug worden gelegd in de mand en kan een volgende naar voren komen.

Opdracht:

Benodigdheden:

- Dezelfde voorwerpen als bij de opdracht hiervoor.

Er worden groepjes van 2 of 3 personen gemaakt. Elk groepje krijgt een voorwerp uit de mand mee. Het is de bedoeling dat het groepje zich laat inspireren door het voorwerp en er een toneelstuk omheen bedenkt. Let wel, het voorwerp hoeft hierbij niet letterlijk genomen te worden. Hier kan ook weer de fantasie gebruikt worden.

Koppeling creatieve therapie.

Bij de koppeling naar creatieve therapie bespreken we o.a. klassikaal de volgende vragen:

- Welke werkvormen en welk spelmateriaal kan je gebruiken binnen de creatieve therapie die aansluiten op dit spelniveau?
- Wanneer pas je spelvormen uit dit spelniveau toe binnen de creatieve therapie?
- Bij welke stoornissen zie je dit niveau van spelen veel terug komen?

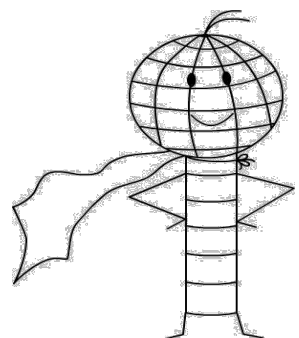
Tijdens dit bespreken is het de bedoeling dat er gediscussieerd gaat worden en dat de deelnemers zelf aan het denken worden gezet. Hier is ook de mogelijkheid eventueel casussen uit het werkveld van de creatief therapeuten te bespreken.

Theorie Blok 6:

Fantasie-/rollenspel en constructiespel

vanaf ca. 3,5 – 4 jaar

Algemene ontwikkeling
Spelontwikkeling
Ontwikkeling Beeldend
Hand-out PowerPoint



6.1

Algemene spelontwikkeling

Zie Blok 5 algemene ontwikkeling.

6.2

Spelontwikkeling

De inhoud van het spel wordt steeds meer uitgewerkt. Het kind gebruikt nu taal om een spelscène neer te zetten. De volgorde van alsof gebeurtenissen ontstaat niet meer vanzelf, maar wordt voorbereid. De voorbereiding kan zelfs langer duren dan het spel zelf. Het kind zegt bijvoorbeeld dat het kappertje gaat spelen, zet alles van tevoren klaar en zegt dat de klant kan komen. Het kind begrijpt dat een persoon meer dan een rol kan hebben. Het kind kan tijdens het spel van rol wisselen en kan tussendoor even uit het spel stappen. Poppen en andere figuren komen tot leven en voeren nu ook een script uit. De fantasie van het kind wordt leidraad.

Vanaf 5 jaar kan het kind al het materiaal gebruiken zonder de bijbehorende context. Een andere term daarvoor is decontextualisatie (Websty, 1991). Het kind kan bijvoorbeeld winkeltje spelen zonder dat het een omgeving nodig heeft die op een winkel lijkt. Het kind heeft alleen nog maar taal nodig om scènes, rollen en handelingen in het spel neer te zetten. Het kan nu ook gebeurtenissen spelen die het zelf nooit eerder gezien heeft of ervaren. Het kan zijn eigen ervaringen integreren met de kennis van de buitenwereld.

Het kind kan redeneren vanuit wat het waarneemt en kan verwoorden wat het verwacht. Het gebruikt woorden die een tijdsaanduiding aangeven, zoals toen, wanneer, eerst, daarna, voordat.

Het kind kan in deze fase coöperatief en supplementair samenspelen met andere kinderen. Het kan het spelthema aankondigen, de rol van iedereen in het spel benoemen, vertellen wat elk kind moet zeggen en wanneer en waar dat moet gebeuren.

Het spel wordt steeds minder geleid door dagelijkse ervaringen, het krijgt steeds sterker een wensvervullend karakter en staat veel meer los van de dagelijkse werkelijkheid. Ridders en prinsessen zijn geliefde personages in deze fase van de spelontwikkeling en het spel wordt graag gedeeld met anderen die het spel mee mogen vormgeven en invullen.

In deze fase zien we ook het constructiespel opkomen: bouwen, tekenen, knutselen en al het andere spel waarin het kind iets aan het 'maken' is. Ook dit spel vereist dat het kind in staat is tot substitutie of decontextualisatie.⁴⁸

6.2.1 Erikson:

Spel in de macrosfeer. Zie theorie Erikson blok 5.

6.2.2 Piaget:

Het symbolische spel ('symbolic play'). Zie theorie Piaget blok 5.

6.2.3 Vermeer:/Scholten:

Spel in de illusionaire wereld. Zie theorie Vermeer/Scholten blok 5.

6.2.4 Amelsvoort:

Fantasie- en rollenspel (3-4 jaar)

Voorafgaan aan het fantasie- en rollenspel komen in een vroeg stadium al imitatiespelletjes op gang: koffie drinken uit een servieskopje, pop uitkleden en in bad doen, telefoneren met de speelgoedtelefoon en dergelijke.

Bij het fantasiespel komt het spelelement pas tot volle ontplooiing. In deze spelwereld kan het kind de wereld veranderen zoals hij dat wil. In het fantasiespel toont het kind zijn beleavingswereld. Juist dit spel laat de volwassenen zien wat er bij het kind leeft, hoe het dingen verwerkt, wat het kind dwars zit.⁴⁹

⁴⁸ Poel van der, L. & Blokhuis, A. (2008). *Wat je speelt ben je zelf, over spel en spelbegeleiding*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum, p60

⁴⁹ Amelsvoort van, H. (2005). *Spelend ontwikkelen, een inventarisatie van spelmogelijkheden en vormen van spelbegeleiding voor verstandelijk gehandicapten*. Assen: Uitgeverij van Gorcum, p46

Spelmateriaal:
constructiemateriaal met schroeven en moeren
Hamertje tik
Verkleedkleden, cowboyset, indianenset,
Conducteurset
Dokterset, dokterskoffer
Keukentje
Winkeltje met levensmiddelen
Poppenhuis
Poppenkast met poppen

6.2.5 Overig:

6.2.5.1 Fantasiespel en constructiespel:

Wanneer het kind de kleuterleeftijd nadert zien we dat hij echte scènes en verhalen gaat spelen en de werkelijkheid steeds meer los laat. Fantasiespel kenmerkt zich door het aannemen van echte rollen en het spelen van verhalen, waarbij de fantasie van het kind leidraad is.

In deze fase zien we nog een spelvorm ontwikkelen, die we het constructiespel noemen. Bouwen, tekenen, knutselen en alle andere manieren van spelen waarin het kind iets aan het “maken” is, valt onder deze categorie.

De beschrijving is gebaseerd op de spelcategorieën van de SpelOntwikkelingsSchaal (Hellendoorn, 1989), aangevuld met spelvormen zoals die door Vermeer (1955) zijn onderscheiden.⁵⁰

6.2.5.2 Niveau 4:

Fantasie en rollenspel
(Vanaf 3 jaar)

In fantasiespel kinnen kinderen de wereld veranderen zoals zij die willen hebben, hun belevingswereld laten zien en hun ervaringen verwerken. Ze kunnen uit zichzelf van bestaande voorwerpen in de belevingswereld iets anders maken.

Op een gegeven moment gaan ze snappen dat je kunt ‘doen alsof’.

Je doet alsof je moeder bent. Wanneer een kind dit net ontdekt, dan zal het in zijn spel nog vaak precies nadoen wat het heeft gezien. Hij bakt de pannenkoeken net zoals mama of papa dat doet. Of hij geeft de pop op dezelfde manier een prik zoals de dokter dat gisteren deed. Nieuwe mogelijkheden komen in zicht, wanneer het kind snapt dat je bij ‘doen alsof’ niet alleen hoeft te kopiëren. De pannenkoeken kunnen ook in de lucht omgedraaid worden. En de prik bij de pop kan misschien wel in de bil worden gegeven in plaats van in de arm.

Kinderen die op dit spelniveau functioneren, geloven op een bepaalde manier in de werkelijkheid van hun spel.

Speelmogelijkheden op dit niveau

Ook hier weer geldt, dat al het materiaal uit vorige fasen geschikt blijft voor kinderen die op dit spelniveau functioneren. Sterker nog; naarmate kinderen ouder worden, vergeten ze wel eens dat ze nog steeds behoefte hebben aan zintuiglijk spel.

Nieuwe ideeën:

Al het imitatiemateriaal, dokterspullen, keukentje, poppen, playmobiel, sprookjes in verhaalvorm, maar vooral ook in de verkleedspullen, ridderspullen (cowboy, indiaan...), grote lappen voor het bouwen van hutten, kastelen, paleizen.⁵¹

⁵⁰ Bos, I.(2007) Spel ...de noodzaak van ontwikkeling, Afstudeerproject in het kader van Fontys Hogeschool Pedagogiek, Tilburg

⁵¹ K& P Opleidingen, De ontwikkeling van het jonge kind, De spelontwikkeling, Leren door spelen; http://www.kp-kinderopvang.nl/downloads/KP_07_de_spelontwikkeling.pdf

Leeftijd Fase Kind	Spelontwikkelingsfasen Kind - Ontwikkeling Spel en Spelen van 3 tot 4 jaar
3 - 4 jaar	Kan bouwen in 3-dimensionele patronen
	Kind kan eigen bouwwerk benoemen
	Heeft belangstelling voor combineren van spelmateriaal
	Begin van ordenen, ervaren van verschillen
	Imitatie begint een rol te spelen; kind bouwt zijn wereld in het imitatieve spel
	Kan aan eenvoudige groepsspelletjes deelnemen
	Functiespel gaat door in de vorm van toenemende motorische vaardigheid (rijden(d) en glijdend materiaal)
	Tekenen - Het Kliederstadium:
	Er komen primitieve vormen in het gekrabbel
	Pincetgreep ontwikkelt zich
	Maakt minder grote armbewegingen
	Kan een cirkel natekenen
	Kan los van elkaar staande lichaamsdelen benoemen

Leeftijd Fase Kind	Spelontwikkelingsfasen Kind - Ontwikkeling Spel en Spelen van 4 tot 5 jaar
4 - 5 jaar	Kan alleen buiten spelen en speelt ook met andere kinderen
	Kan zich onderwerpen aan eenvoudige spelregels
	Ordenen van spelmateriaal breidt zich uit
	Imitatiespel zet zich voort in fantasiespel, dat grotere dynamiek vertoont en waarin levenservaringen worden herbeleefd en verwerkt
	Duidelijke toename in het constructieve gebruik van materialen
	Noodzakelijke wereldvoorstelling aanwezig om met wereldspel bezig te zijn. Hierbij is hoofdzakelijk interesse voor dieren
	Tekenen - Fase van Vormgeving:
	Ontwikkeling van de voorkeurshand
	Tekent koppoters (kopvoeters) met steeds meer detaillering
	Tekent eenvoudige, maar herkenbare figuren, zoals dier, huis, boom, e.d.
	In gekrabbel zijn enige lettervormen herkenbaar
	Kan een kruis natekenen
	Kan tekeningen benoemen

Van Rammelaar tot Superheld.

Spelontwikkeling bij kinderen.



Blok 6

Fantasie-/rollenspel en constructiespel

Inhoud.

- Algemene ontwikkeling
- Spelontwikkeling
- Spelmateriaal
- Filmpjes



Spelontwikkeling

- Fantasie-/rollenspel en constructiespel
- Erikson:
 - Spel in de macrosfeer
- Piaget:
 - Het symbolische spel ('symbolic play')
- Vermeer/Scholten:
 - Spel in de Illusionaire wereld
- Amelsvoort:
 - Fantasie- en rollenspel
- Overig:
 - Fantasie en constructiespel



Spelmateriaal

- Constructie materiaal
- Verkleedkleden
- Dokterset
- Keukentje
- Winkeltje
- Poppenhuis



Filmpjes

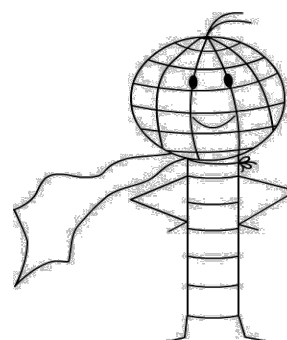
- Winkeltje spelen:
<http://www.youtube.com/watch?v=XFOGt3NnY94&feature=related>



Blok 7.

Spel met regels

vanaf ca. 6 jaar



Kort overzicht van het programma.

Theorie	
Theorie	30 min
Filmpje	5 min
Spelen	
Traditioneel spel	20 min
Samenwerkingsspel	20 min
Pauze	15 min
Therapeutisch spel	15 min
Spel en sociale vaardigheden	15 min
Koppeling CT	30 min
Totaal:	2 uur 30 min

Theorie:

Zie theorie gedeelte.

Filmpjes.

Het raven spel:

<http://www.youtube.com/watch?v=S0tWvzAZQqw>

Spelen.**Opdracht:****Benodigheden**

- Traditionele regelspellen (monopoly, risk, schaken)
- Samenwerkingsspellen (samen iets bedenken tegen het spel, met groepen tegen elkaar, weerwolf)
- Therapeutische spellen.
- Spel en sociale vaardigheidstraining. (babbelspel)

Er zijn verschillende soorten bordspellen meegenomen door de trainer. Per categorie worden er in groepjes de bordspellen gespeeld. Deze worden niet volledig uitgespeeld omdat daar te weinig tijd voor is. De spellen worden gedurende een onbepaalde tijd gespeeld zodat er een indruk is gekregen van het effect van het specifieke spel en spelsoort.

Koppeling creatieve therapie.

Bij de koppeling naar creatieve therapie bespreken we o.a. klassikaal de volgende vragen:

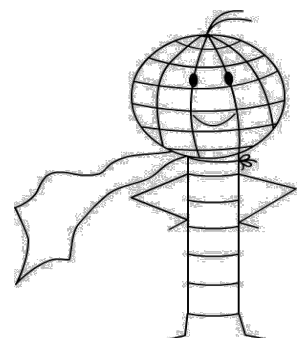
- Welke werkvormen en welk spelmateriaal kan je gebruiken binnen de creatieve therapie die aansluiten op dit spelniveau?
- Wanneer pas je spelvormen uit dit spelniveau toe binnen de creatieve therapie?
- Bij welke stoornissen zie je dit niveau van spelen veel terug komen?

Tijdens dit bespreken is het de bedoeling dat er gediscussieerd gaat worden en dat de deelnemers zelf aan het denken worden gezet. Hier is ook de mogelijkheid eventueel casussen uit het werkveld van de creatief therapeuten te bespreken.

Theorie Blok 7:

Spel met regels
vanaf ca. 6 jaar

Algemene ontwikkeling
Spelontwikkeling
Ontwikkeling Beeldend
Soorten regelspel
Hand-out PowerPoint



7.1

Algemene ontwikkeling:

Het kind van 6 - 8 jaar

In deze periode wordt het erg belangrijk om bij een groep te horen buiten het gezin. Deze groep heeft zijn eigen regels, spelletjes, waarden, normen, formules en rituelen. Het kind krijgt hierdoor greep op de wereld en het gevoel dat het zelf beslist. De school en de vriendjes zijn voor de kinderen van deze leeftijd erg belangrijk. Het kind heeft de veilige en geborgen thuissituatie nodig als basis om van daaruit te exploreren en buiten het gezin te treden. Het overleggen met leeftijdsgenootjes speelt een steeds belangrijker rol, het samen plannen maken en uitvoeren. Gaandeweg het spel ontstaat er spontaan verhalen. De regelspelletjes zoals gezelschapsspelletjes en groepsspelletjes (vb. verstoppertje spelen) doen hun intrede. Regels zijn afspraken tussen mensen. Een spel met spelregels is daardoor per definitie een sociaal spel. De ontwikkeling van sociale vaardigheden wordt er zeker mee gediend: de kinderen leren wachten tot ze aan de beurt zijn, ze leren zich aan afspraken te houden, ze leren tegen hun verlies te kunnen.

INDELINGEN OP HET GEBIED VAN SPEL:	LEEFTIJD: 6- 8 JAAR categorie, periode, fase:
Speelwerelden van Vermeer	-
Spelontwikkeling van Page	Regelspel
Spelstadia waarbij gebruikt is gemaakt van de speelwerelden van Vermeer en de spelniveaus van Veder.	Succes- en gezelschapsspelen
Spelontwikkelingsschaal van Joop Hellendoorn	-
Spelobservatie- systeem van Belsky en Most	-
SSOI: Symbolisch Spel Observatie en Interpretatieschaal	-
Observatie- instrument van: Van Seters, De Moor, Van der Burg & Van Waesberghe	-
Stappenreeks 'socialisering en spel' uit 'Kleine Stapjes'	-
Ontwikkelingsfasen van 'de Groot' m.b.t. socialisering en spel	Coöperatief spel

Het kind van 9- 12 jaar

Kinderen van deze leeftijd willen het heft in eigen handen nemen. Ze willen uitblinken in sport, zingen, onderzoek doen, maatschappij- betrokken acties uitvoeren, zich bezig houden met hobby's, interesses, clubs, technieken en feesten. Op deze leeftijd wil het kind wel bij de groep horen, maar het zich durven onderscheiden van de rest, wordt ook belangrijk.

Het vrije spel maakt in toenemende mate plaats voor weloverwogen spel, volgens spelregels. Bij de gezelschapsspelletjes zijn de bedachte zetten die nog niet zijn uitgevoerd, belangrijker dan de stand op het speelbord. Strategisch denken en door gegevens te combineren achter geheimen komen, maakt het spel abstracter en cognitiever.

Het spelen in de illusieve wereld bij bijvoorbeeld toneel spelen, blijft voortduren. Deze vorm van spelen wordt meer gezien als een vorm van vrijetijdsbesteding. Het kind van 11, 12 jaar wordt lichamelijk langzaam volwassener en ook geestelijk groeit het verder. De kinderen worden groot met allerlei problemen van dien. De puberteit doet zijn intrede. Een periode waarin het kind vaak geen raad weet met zichzelf en waarin het levenspatroon verandert. Qua spelniveau verandert er niet veel meer. De regels en afspraken worden aangepast aan het ontwikkelingsniveau.

INDELINGEN OP HET GEBIED VAN SPEL:	LEEFTIJD: 9- 12 JAAR categorie, periode, fase:
Speelwerelden van Vermeer	-
Spelontwikkeling van Piaget	Regelspel
Spelstadia waarbij gebruikt is gemaakt van de speelwerelden van Vermeer en de spelniveaus van Vedder.	-
Spelontwikkelingsschaal van Joop Hellendoorn	-
Spelobservatie- systeem van Belsky en Most	-

SSOI: Symbolisch Spel Observatie en Interpretatieschaal	-
Observatie- instrument van: Van Seters, De Moor, Van der Burg & Van Waesberghe	-
Stappenreeks 'socialisering en spel' uit 'Kleine Stapjes'	-
Ontwikkelingsfasen van 'de Groot' m.b.t. socialisering en spel	Groepsspel

53

⁵³ Spel en spelontwikkeling, Deel 1: Theoretische uitgangspunten, Speciaal Onderwijs
http://www.slo.nl/downloads/archief/Spel_deel_1_Theoretisch_kader.pdf/

7.2

Spelontwikkeling:

Deze spelvorm kenmerkt zich doordat het met andere wordt gespeeld en een competitief element in zich heeft (denk aan bordspellen of tikkertje). De computer- en videospelletjes maken het echter mogelijk om deze spelvorm ook alleen te spelen. In feite gaat het kind de competitie aan met de computer.

Vanaf deze leeftijd van 6 jaar komt er verdieping van alle spelvormen. Het fantasiespel is vooral populair wanneer het kind een jaar of zeven is. Daarna zien we het langzaam maar zeker minder vaak gespeeld worden totdat het in de puberteit echt verdwijnt (en steeds meer wordt vervangen door dagdromen, door Vygotsky ook wel geïnternaliseerd fantasiespel genoemd.)⁵⁴

7.1.1 Erikson:

Spel in de macrosfeer. Zie theorie Erikson blok 5.

7.1.2 Piaget:

Spelletjes met regels ('games with rules'). Karakteristiek aan dit spel is dat er competitie plaatsvindt tussen meerdere spelers die zich laten leiden door vooraf afgesproken regels. Deze regels kunnen:

- zelf verzonnen worden: bijvoorbeeld wie het snelst, hinkelend op het rechter been, drie rondjes om de achterste boom kan maken;
- door eerdere generaties zijn overgeleverd: bijvoorbeeld bij knikkeren of touwtjespringen;
- door derden verzonnen zijn: bijvoorbeeld bij bestaande gezelschapsspellen.

In spelletjes met regels die vrijwel altijd samen met anderen worden gespeeld, leert het kind regels en codes te herkennen en te hanteren. Deze regels en codes zullen vooral op de sociale wereld betrekking hebben. Maar ook in de materiële wereld leert het kind verder te kijken dan het concreet waarneembare en plannen strategieën op te zetten.”⁵⁵

Play quickly becomes more structured. Rules are developed and play now also takes on a social aspect. This is “allowed” or you can’t do that “because it is against the rules” are common refrains in this stage. Teams develop. Competition ensues.

Think about this: Children of 8-10 years old may still love lego. But now, they look to a diagram, to “the rules”, and construct replicas of the objects on the box. Each piece must be in the proper place...no exceptions... these are the rules.

Let's use another example. Playing with a ball.

Stage 1-Throw the ball on the floor... giggle... (pretend play)

Stage 2- The ball is a ball, perhaps, but there are no teams....all children play in the same manner- kicking and general running around in all directions (symbolic play).

Stage 3- The ball may now be the central object of a game. Teams are formed. Goal posts are made... the game has rules and a score (games with rules).⁵⁶

7.1.3 Vermeer/Scholten:

Scholten voegt ten slotte nog een extra spelsoort toe: de succes- en gezelschapsspellen. Dit zijn spellen die je met anderen speelt, of liever, tegen anderen speelt omdat er vrijwel altijd sprake is van een competitie-element. Vermeers spelwerelden beperken zich tot het spel van het individuele kind. Omdat succes- en gezelschapsspel met anderen gespeeld wordt, is deze spelsoort niet echt onder te brengen in een van de spelwerelden.⁵⁷

7.1.4 Amelsvoort/Scholten:

Succes- en gezelschapspelen (vanaf ongeveer 5 a 6 jaar)

⁵⁴ Poel van der, L. & Blokhuis, A. (2008). *Wat je speelt ben je zelf, over spel en spelbegeleiding*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum, p60

⁵⁵ Poel van der, L. & Blokhuis, A. (2008). *Wat je speelt ben je zelf, over spel en spelbegeleiding*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum, p37

⁵⁶ <http://lemonlimeeducation.com/525/piagets-three-stages-of-play/>

⁵⁷ Poel van der, L. & Blokhuis, A. (2008). *Wat je speelt ben je zelf, over spel en spelbegeleiding*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum, p46

Bij de oudere kleuter ontstaat toenemend begrip voor spelletjes die aan regels gebonden zijn: op de beurt wachten, geduld oefenen.⁵⁸

7.1.5 Overig:

7.1.5.1 Spel met regels:

Hekkenluis in de spelontwikkeling is het spel met regels. Dit zijn de bordspelen, kaartspellen, maar ook tikkertje en verstoppertje. Het spel kenmerkt zich door dat het altijd met anderen wordt gespeeld en een competitief element in zich heeft. Hoewel er vandaag de dag veel spelletjes verkrijgbaar zijn voor kleuters, zijn kinderen pas echt aan deze spelvorm toe vanaf een jaar of zes. Pas dan zijn ze cognitief voldoende ontwikkeld om de regels van het spel goed te doorgronden. (Hellendoorn, J. & en Berckelaer- Onnes, I. van)

De beschrijving is gebaseerd op de spelcategorieën van de SpelOntwikkelingsSchaal (Hellendoorn, 1989), aangevuld met spelvormen zoals die door Vermeer (1955) zijn onderscheiden.⁵⁹

7.1.5.2 Niveau 5:

Succes- en gezelschapsspelen
(Vanaf het zesde of zevende jaar)

In dit stadium krijgen kinderen een steeds groter begrip van spelletjes die aan regels gebonden zijn, zoals op je beurt wachten, vooruit denken enzovoort.

Samenwerking wordt ook mogelijk, omdat het kind nu onderscheid kan maken tussen zichzelf en de wereld om zich heen. Het leert daardoor dat het met anderen kan communiceren. Het onderscheid tussen de eigen speelwereld en de dagelijkse belevingswereld wordt duidelijker.

Als kinderen op dit spelniveau komen, vinden ze het heel leuk om met regels om te gaan. In de vorige fasen ging het vooral om het spel. Als er daar regels zijn, dan waren die er alleen om te zorgen dat het spel blijft lopen. Nu wordt het belangrijker om je te meten met een ander. En dus is het belangrijk om af te spreken hoe je dat doet. Werken met regels dus.

Pas wanneer kinderen op de basisschool zitten, komen ze in dit spelniveau. Misschien wel pas wanneer ze niet meer in Sinterklaas geloven.

Speelmogelijkheden op dit niveau

De speelmogelijkheden uit de vorige fasen, worden hier uitgebreid met alle spelen en spelletjes met regels: Bordspellen, kaartspellen, sjoelen, knikkeren en alle andere speelplaatsspelen, voetballen en andere sporten, dobbelspelen.⁶⁰

7.1.5.3 Succes en gezelschapspel

Kenmerken: kind beschikt over bepaalde (sociale) vaardigheden (kan op beurt wachten, redelijk inlevingsvermogen, omgaan met winst en verlies, kan overleggen).

Leeftijd: vanaf 5 á 6 jaar.

Het succes en gezelschapspel wordt rond de schoolleeftijd ontwikkeld. Kinderen willen zich steeds meer identificeren met de groep. Het succes en gezelschapspel doet een groot beroep op de sociale vaardigheden van een kind, vandaar dat dit spelniveau zich pas rond het vijfde jaar ontwikkeld, eerder zijn kinderen er vaak nog niet aan toe, hebben er de capaciteit niet voor om zich aan regels te houden, op hun beurt te wachten etc. Gaande weg worden spellen verzonden of worden bestaande spellen uitgedacht. De interesse naar bordspellen wordt groter. De prestatiedrang van het schoolkind speelt hierbij een rol.

Het buitenspelen is bij deze leeftijd erg belangrijk, het kind wordt steeds zelfstandiger.

Materiaal in deze wereld: verschillende (bord)spellen, buitenspellen, groepsspellen, handklapspellen.⁶¹

⁵⁸ Amelsvoort van, H. (2005). Spelend ontwikkelen, een inventarisatie van speelmogelijkheden en vormen van spelbegeleiding voor verstandelijk gehandicapten. Assen: Uitgeverij van Gorcum, p49

⁵⁹ Bos, I.(2007) Spel ...de noodzaak van ontwikkeling, Afstudeerproject in het kader van Fontys Hogeschool Pedagogiek, Tilburg

⁶⁰ K & P Opleidingen, De ontwikkeling van het jonge kind, De spelontwikkeling, Leren door spelen; http://www.kp-kinderopvang.nl/downloads/KP_07_de_spelontwikkeling.pdf

⁶¹ <http://www.mijnspeelwereld.nl/spelontwikkeling/mijn-speelwereld>

Leeftijd Fase Kind	Spelontwikkelingsfasen Kind - Ontwikkeling Spel en Spelen van 5 tot 6 jaar
5 - 6 jaar	Kind vindt 't leuk om bezig te zijn met knippen en plakken en aan bepaald 'project' te werken
	Kan iets makkelijk afmaken, als het ermee begonnen is, ook al duurt het een paar dagen
	De periode van de relatief gesproken grootste concentratie (aandachtsspanne bij wereldspel min. 45', max. 135')
	Speelt veel in groepjes van 2 tot 5 kinderen; er beginnen zich vriendschappen te ontwikkelen
	Bouwwerken worden herkenbaar, hebben een naam en zijn geïntegreerd in het spelpatroon
	Constructief spel, in de zin van zelf voorwerpen maken
	Bij wereldspel meer interesse voor huizen, bomen
	<u>Tekenen - Fase van Syncretisme:</u>
	Niet bij elkaar horende elementen worden aan elkaar gekoppeld, maar de bedoeling is duidelijk
	Leert eigen naam 'schrijven' en eenvoudige 3 of 4-letterwoorden zonder kopiëren

Leeftijd Fase Kind	Spelontwikkelingsfasen Kind - Ontwikkeling Spel en Spelen van 6 tot 7 jaar
6 - 7 jaar	Ideoplastische fase of schematisch symbolisme
	Tekenen - Met know how:
	Kind tekent nu 'wat het weet'
	Tekent 'vogelvluchtafbeeldingen' van huizen
	Mensfiguur krijgt een lichaam (i.p.v. koppoter)

62

⁶² <http://mens-en-samenleving.infonu.nl/psychologie/26383-spel-spelontwikkeling-wat-kan-n-kind-op-welke-leeftijd.html>

7.3

Soorten regelspellen:

Verschillende soorten

- Traditionele regelspellen (monopoly, risk, schaken)
- Samenwerkingsspellen (samen iets bedenken tegen het spel, met groepen tegen elkaar, weerwolf)
- Therapeutische spellen.
- Spel en sociale vaardigheidstraining.

Wat zijn regelspellen?

- Er zijn min of meer vaste regels en rituelen
- Er is een combinatie van regels en activiteiten en bedoelingen
- Het samenspelen staat voorop (tegen elkaar)

Functie van regelspellen

- Sociale ontwikkeling, leren denken vanuit de ander
- Leren wat de betekenis en functies van regels zijn weten dat je samen nieuwe regels kunt bedenken, relativiteit van regels.
- Leren omgaan met macht en gezag, oefenen met competitiegevoelens en agressie-uitingen
- Voornamelijk in gezelligheids- en sociale sfeer samen doen
- Een regelspel is spannend, maar toch veilig, door regels, je weet waar je aan toe bent, spannend omdat je niet weet hoe het afloopt.

Typen Regelspel

Regelspellen met accent op

- Zang en ritme
- Competitie

Het leveren van prestatie

- beweging
- behendigheid
- strategisch inzicht
- waarneming
- geheugen
- denken

Van Rammelaar tot Superheld.

Spelontwikkeling bij kinderen.



Blok 7

Spel met regels

Inhoud.

- Algemene ontwikkeling
- Spelontwikkeling
- Filmpjes
- Soorten regelspellen



Algemene ontwikkeling

- Het kind van 6 – 8 jaar
Bij de groep horen
School
Leeftijdsgenootjes
- Het kind van 9 – 12 jaar
Heft in eigen hand
Bij de groep horen
Onderscheiden van de rest



Spelontwikkeling

- Spel met regels
- **Erikson:**
 - Spel in de macrosfeer
- **Piaget:**
 - Spelletjes met regels ('games with rules')
- **Vermeer/Scholten:**
 - Succes- en gezelschapsspellen
- **Amelsvoort:**
 - Succes- en gezelschapsspellen
- **Overig:**
 - Spel met regels



Filmpjes

- Het raven spel:
<http://www.youtube.com/watch?v=50tWvzAZQqw>



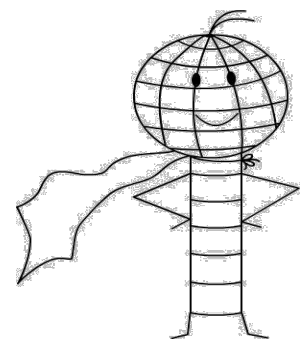
Soorten regelspellen

- Traditionele regelspellen
- Samenwerkingsspellen
- Therapeutische spellen
- Spel en sociale vaardigheden



Blok 8.

Samenspel



Blok 8 Samenspel

Kort overzicht van het programma.

Theorie	30 min
Spelen	
Opdracht 1	20 min
Opdracht 2	15 min
Pauze	15 min
Koppeling CT	30 min
Vragenlijst	30 min
Terugblik op de training	10 min
Totaal:	2 uur 30 min

Theorie.

Zie het theorie blok.

Spelen.

Opdracht:

We staan met zijn allen in een kring. De kring wordt steeds kleiner gemaakt zodat we dicht op elkaar staan. Iedereen doet zijn armen omhoog en we gaan nog dichter naar elkaar toe. De trainer geeft het moment aan waarop iedereen een hand van iemand anders moet vastpakken. Als iedereen twee handen vast heeft is het de bedoeling om uit de knoop te raken zonder dat er handen worden losgelaten.

Opdracht:

Iedereen gaat weer in een cirkel staan met de gezichten naar het midden. De cirkel komt zo dicht naar elkaar toe dat iedereen schouder aan schouder staat. Hierbij is het belangrijk dat de cirkel wel mooi rond blijft. Als iedereen schouder aan schouder staat draait iedereen een kwartslag naar rechts. Er is nu weer meer ruimte gekomen tussen iedereen. Weer maken we de cirkel kleiner totdat iedereen met zijn linker schouder tegen elkaar staat. Weer is het belangrijk dat de cirkel goed rond is. Staat iedereen goed en stabiel dan zakt op het teken van de trainer iedereen zachtjes en langzaam door de knieën totdat je zit op de schoot van degene achter je. Als dit helemaal goed gaat krijg je een kring waarbij iedereen op elkaars schoot zit. Is deze versie te moeilijk dan kan er ook een rechte lijn worden gemaakt die langzaam op elkaars schoot gaat zitten, waarbij de laatste persoon op een stoel komt te zitten.

Koppeling creatieve therapie.

Bij de koppeling naar creatieve therapie bespreken we o.a. klassikaal de volgende vragen:

- Hoe zien we binnen creatieve therapie deze ontwikkelingsfasen van samenspel?
- Zien we deze verschillende fasen ook terug bij verschillende stoornissen?
- Als je een cliënt hebt die duidelijk in een fase van samenspel blijft hangen die eigenlijk onder zijn niveau zit wat kan je dan als therapeut daaraan doen? Moet je daar iets mee doen?

Tijdens dit bespreken is het de bedoeling dat er gediscussieerd gaat worden en dat de deelnemers zelf aan het denken worden gezet. Hier is ook de mogelijkheid eventueel casussen uit het werkveld van de creatief therapeuten te bespreken.

Vragenlijst.

De vragenlijst die aan het begin van de module is ingevuld wordt weer opnieuw ingevuld door de deelnemers. Nadat dit gedaan is wordt deze besproken. De antwoorden worden doorgenomen en zo bekijken we wat er geleerd is de afgelopen periode.

Terugblik.

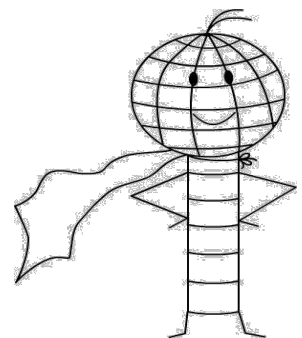
We sluiten de training af met een terugblik op de afgelopen periode en bespreken onder andere de volgende vragen:

- Hoe hebben de deelnemers deze training ervaren?
- Wat zijn goede punten?
- Wat zijn verbeter punten?
- Is het wat ze er van hadden verwacht?
- Hebben ze nog tips voor de trainer en over de hele training?

Theorie Blok 8:

Samenspel

Ontwikkeling samenspel



Een andere ontwikkeling binnen het spel is dat het kind steeds beter leert zijn spel met anderen te delen. Parten (1932) heeft vooral het samenspel van kinderen bestudeerd.

Dit leidde tot een indeling van spelsoorten die niet zozeer de inhoudelijke kenmerken van het spel maar vooral de sociale participatie van kinderen in het spel beschrijft.

Het onderzoek van Parten laat zien dat kinderen stapje voor stapje steeds beter in staat zijn om samen te spelen. Parten onderscheidde de volgende ontwikkelingsstadia binnen het samenspel

- niet-bezig zijn ('unoccupied behavior');
- solitair spel ('solitary play');
- toekijkgedrag ('onlooker behavior');
- parallelspeel ('parallel play');
- associatief spel ('associative play');
- supplementair, cooperatief spel ('supplementary, cooperative play')

Niet-bezig zijn

Hieronder verstond Parten het niet-speels bezig zijn. Ze vond dit maar weinig in haar onderzoek en zag dit gedrag vrijwel uitsluitend bij de jongste kinderen voorkomen. Kinderen kunnen spelen zodra ze in staat zijn gericht te bewegen. Bij pasgeboren kinderen wordt veel van het handelen nog door reflexen bepaald.

Solitair spel

Al enkele maanden na de geboorte is een kind echt in staat de bewegingen enigszins te controleren.

Het begint dan ook te spelen. Aanvankelijk speelt het kind heel eenvoudig en alleen.

Parten spreekt van solitair onafhankelijk spel. Het kind speelt met eigen speelgoed en trekt zich weinig aan van de kinderen die vlak bij hem met ander speelgoed spelen. Het gaat lekker zijn gang en onderneemt geen pogingen om bij de andere kinderen te komen.

Toekijkgedrag.

Na verloop van tijd groeit de belangstelling voor andere kinderen. Uit de studie van Parten blijkt echter dat het nog even duurt voor kinderen echt gaan meespelen. Hun interesse voor het spel van de ander is duidelijk doordat ze toekijken hoe anderen spelen. Ze bemoeien zich wel met het spel maar als toeschouwer, in de zin dat ze vragen stellen over het spel of soms suggesties doen maar doen nadrukkelijk niet mee. Parten noemt dit het stadium van het toeschouwergedrag: de kinderen kijken toe hoe de andere spelen, geven af en toe commentaar maar spelen niet met de ander mee.

Parallelspeel

Het daadwerkelijk meespelen zien we vanaf de peuterleeftijd ontstaan. Jonge peuters zullen vooral nog naast elkaar spelen. Parten noemt dit parallelspeel; de kinderen spelen hetzelfde spel, veelal met hetzelfde materiaal maar ieder voor zich. Ze doen geen pogingen om het spel van de ander te beïnvloeden. In de zandbak van een peuterspeelzaal zie je dit spel veelvuldig optreden. Alle kinderen zijn druk aan het scheppen en graven maar ieder voor zich; de kinderen komen en verlaten het spel weer wanneer ze willen zonder daarmee het spel van anderen te verstoren.

Associatief spel

Tijdens het derde levensjaar gaan de kinderen ook met elkaar spelen. Ze betrekken elkaar bij elkaars spel, praten met elkaar over het spel en binnen het spel. Parten spreekt hier van associatief spel. De kinderen spelen elkaar veel na en hebben meestal dezelfde rol in het spel. Wanneer het ene kind in de zandbak besluit dat hij een bakker is die taartjes bakt, is het andere kind ook een bakker en gaan ze samen taartjes bakken.

Supplementair, coöperatief spel

De laatste stap in de ontwikkeling van het samenspel is dat de kinderen ieder hun eigen rol of taak in het spel vervullen die is afgestemd op de rol of taak van de ander (het ene kind speelt de klant die bij de bakker taartjes komt kopen). Parten noemt dit coöperatief spel en het georganiseerd supplementair spel. Vanaf de kleutertijd komt dit spel voor.

Samen spelen is minder eenvoudig dan het op het eerste gezicht lijkt. Het kunnen samenspelen hangt buiten sociale vaardigheden ook af van de verstandelijke en emotionele ontwikkeling van het kind. Zo moet een kind begrijpen dat andere kinderen de wereld anders zien, de wereld vanuit een ander perspectief beleven en ervaren dan het zelf doet; het kind moet perspectief beleven en ervaren dan het zelf doet; het kind moet perspectief kunnen nemen. Ook als het kind coöperatief kan spelen. Het dient eerst te begrijpen wat regels zijn en hoe je je daaraan moet houden. Daarom duurt het tot kinderen een jaar of 6,7 zijn voor ze zelfstandig gezelschapsspelletjes met elkaar kunnen spelen. Daarnaast dient een kind emotioneel voldoende ontwikkeld te zijn om met frustratie te kunnen omgaan, zoals bij het verliezen van een spelletje. Ook moet het impulsen onder controle kunnen houden. Het moet niet meteen speelgoed afpakken en moet op zijn beurt kunnen wachten. Wanneer een kind in staat is om op een bepaalde manier met andere kinderen samen te spelen, zal het ook de 'minder ontwikkelde' vormen van samenspel blijven spelen.

Zo merkten zowel Parten als Smith en Hagan (1980) op dat op de kleuterleeftijd het solitaire spel weer toeneemt. Smith en Hagan stellen dan ook dat bij oudere kleuters het veelvuldig voorkomen van parallelspel een betere graadmeter is voor sociale onbekwaamheid dan het veelvuldig alleen spelen. Bakeman en Brown (1980) merkten op dat parallelspel door veel kinderen gebruikt wordt als een manier om met andere kinderen in contact te komen. Ze vonden in hun onderzoek bij 3jarige kinderen dat parallelspel een soort 'opwarm'-activiteit is die meestal kort duurt, totdat het kind het samenspel heeft bereikt dat het graag wil spelen. Het lijkt erop dat kinderen die moeite hebben andere kinderen duidelijk te maken dat ze willen samenspelen, blijven steken in parallelspel.⁶³

8.2 Hand-out Power point



⁶³ Poel van der, L. & Blokhuis, A. (2008). *Wat je speelt ben je zelf, over spel en spelbegeleiding*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum, p52

Literatuurlijst

Boeken:

Amelsvoort van, H. (2005). *Spelend ontwikkelen, een inventarisatie van spelmogelijkheden en vormen van spelbegeleiding voor verstandelijk gehandicapten*. Assen: Uitgeverij van Gorcum

Bos, I.(2007) *Spel ...de noodzaak van ontwikkeling*, Afstudeerproject in het kader van Fontys Hogeschool Pedagogiek, Tilburg

Poel van der, L. & Blokhuis, A. (2008). *Wat je speelt ben je zelf, over spel en spelbegeleiding*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum

Spel en spelontwikkeling, Deel 1: Theoretische uitgangspunten, Speciaal Onderwijs
http://www.slo.nl/downloads/archief/Spel_deel_1_Theoretisch_kader.pdf/

Websites:

http://www.hetprikkelkje.com/?page_id=5

<http://lemonlimeeducation.com/525/piagets-three-stages-of-play/>

<http://mens-en-samenleving.infonu.nl/psychologie/26383-spel-spelontwikkeling-wat-kan-n-kind-op-welke-leeftijd.html>

<http://www.mijnspeelwereld.nl/spelontwikkeling/mijn-speelwereld>

K& P Opleidingen, De ontwikkeling van het jonge kind, De spelontwikkeling, Leren door spelen;
http://www.kp-kinderopvang.nl/downloads/KP_07_de_spelontwikkeling.pdf

Hoe wordt spel gedefinieerd?

Wat zijn de drie spelwerelden die Erikson beschrijft?

- 1)
- 2)
- 3)

Wat zijn de drie spelsoorten die Piaget beschrijft?

- 1)
- 2)
- 3)

Wat zijn de vier spelwerelden die Vermeer beschrijft?

- 1)
- 2)
- 3)
- 4)

Hoe kenmerkt het spel van een kind zich en met welk spelmateriaal wordt er gespeeld in de volgende leeftijdsgroepen?

0 – 6 mnd:

6 mnd – 1 jaar:

1 - 1,5 jaar :

1,5 - 3 Jaar :

3 - 6 Jaar :

6 - 9 Jaar :

Bijlage 2

Bijlage 2

	Geïntegreerd	Vermeer	Scholten	Amelsvoort	Piaget	Parten
0 - 0;6 jr	Simpe manipuleren/sensopatisch spel	Lichamelijke wereld	Spelend bewegen +Sensopatisch spel	Spelend bewegen		Niet gericht bezig
0;6 - 1 jr	Spelend combineren				Oefenspel	
1 - 1;6 jr	Functioneel spel	Hanteerbare wereld	Spelend omgaan + sensopatisch spel groeperen	Spelend omgaan met voorwerpen		Toekijkgedrag
1;6 - 2 jr	Symbolisch spel		Spelend omgaan + sensopatisch spel			
2 - 3 jr		Esthetische wereld	Spelend construeren + sensopatisch		Symbolisch spel	Parallelspe
3 - 4 jr	Fantasie-/rollenspel en constructiespel	Illusionaire wereld	Fantasie- en rollenspel	Fantasie- en rollenspel		Associatief spel
4 - 6 jr			Fantasie- en rollenspel	Succes- en gezelschapspelen		Coöperatief spel
6 - 9 jr	Spel met regels		Gezelschapsspel		Spel met regels	

Bijlage 3

Kerdoelen spel

Kerdoel:	subdoelen:
4. De leerlingen leren zich oriënteren op hun omgeving door middel van spel.	
4.1. Ze leren omgaan met (ongevormd) materiaal (sensopatisch spel).	• Sensopatisch spel. • Verkennen van eigenschappen van materiaal. • Opdoen van tactiele ervaringen met o.a. zand, klei, water, brooddeeg en verf.
4.2. Ze leren spelend bewegen en plezier beleven aan de lichaamsbeweging door middel van spel.	• Alleen bewegen (verhaal uitspelen, iets nadoen met beweging rollen, kruipen, klauteren e.d.). • Samen bewegen (verhaal uitspelen, tikspel, stoeien).
4.3. Ze leren spelend omgaan met materiaal.	• Functioneel gebruiken van materiaal. • Symbolisch gebruiken van materiaal.
4.4. Ze leren construeren met materiaal (constructiespel).	• Bouwen met blokken of lego • Bouwen met meccano
4.5. Ze leren imiteren (imitatiespel en rollenspel)	• Vadertje-moedertje spelen, juf nadoen enz. • Echte situaties naspelen om er mee om te leren gaan (naar de winkel gaan, met de bus mee) • Oefenen met sociale situaties.
4.6. Ze leren deelnemen aan fantasiespel en improvisatie.	• Sprookjes/ fantasie figuren. • Inspelen op andermans spel
4.7. Ze leren samen met anderen spelen (sociaalspel).	• De leerling speelt naast een ander kind. • De leerling speelt samen met een ander en houdt rekening met de ander. (sociaal spel). • De leerling kan deelnemen aan een spel met vooraf afgesproken regels.
4.8. Ze leren enige tijd alleen spelen.	• Naast het samenspelen is het ook goed dat de leerling enige tijd alleen speelt.

Leerlijnen

Exploratie

1. Mouthing	Verkennen van materiaal met mond, tong of lippen
a. De leerling kan de tastbehoefte van de mond bevredigen.	a. De leerling stopt voorwerp in de mond en houdt het even in de mond. Het is hierbij belangrijk dat de voorwerpen binnen mondbereik gegeven worden, eventueel aan een koord.
b. De leerling kan een voorwerp onderzoeken met de mond (likken, bijten en sabbelen).	b. De leerling onderzoekt voorwerpen met de mond door te likken, sabbelen en te bijten. Hierbij kun je een mandje aanbieden met meerdere voorwerpen, varieer hierbij de eigenschappen van de materialen. (bijv. rubber, hout, hard en soft plastic, geribbeld, etc.) Observeer de voorkeur van de leerling voor het materiaal.
c. De leerling kan een voorwerp eerst bekijken, voor het met de mond wordt onderzocht.	c. De leerling onderzoekt het voorwerp nu niet meer alleen met zijn mond maar eerst met zijn ogen, om het vervolgens in zijn mond te stoppen. Hierbij is het belangrijk het voorwerp eerst even op afstand aan te bieden.
d. De leerling kan zich naast de tastbehoefte van de mond, richten op een andere lichamelijke prikkel.	d. Wanneer de tastbehoefte van de mond erg groot is kun je deze behoefte eerst bevredigen zodat de leerling zijn aandacht op andere pikfels kan richten. Bijv. door een favoriet voorwerp, een zuiglapje o.i.d. in zijn mond te doen en vervolgens andere zintuigen prikkelen.
2. Visuele verkenning	Kijken naar speelgoed of bekijken van speeltjes, vaak door deze te pakken en rond te draaien.

a. De leerling kan kijken naar een voorwerp (niet bewegend).	a. De leerling kan kijken naar een aantrekkelijk voorwerp en fixeert. Het voorwerp moet hierbij wel binnen zijn gezichtsveld gegeven worden.
b. De leerling kan een horizontaal bewegend voorwerp volgen.	b. Vanuit het midden van het blikveld kan het kind een voorwerp volgen, dat horizontaal beweegt.
c. De leerling kan een zwaaiend en bewegend voorwerp volgen.	c. De leerling kan vanuit het midden van het blikveld een voorwerp volgen dat zwaait, cirkelt, etc.
d. Het gezichtsveld van de leerling wordt verbreed.	d. Het gezichtsveld wordt verbreed door voorwerpen steeds verder weg te plaatsen. Als begeleider benader je het kind vanuit wisselende posities.
e. De leerling weet dat een voorwerp buiten het gezichtsveld aanwezig kan zijn.	e. Wanneer een favoriet voorwerp buiten het gezichtsveld van de leerling geplaatst wordt, zal het deze met de ogen gaan zoeken.
3. Primitieve manipulatie	Verkennen van speeltjes door het uitvoeren van handelingen die niets te maken hebben met de aard van het voorwerp
a. De leerling kan dezelfde handeling verrichten met een speeltje en is betrokken.	a. De leerling voert met een speeltje telkens dezelfde handeling uit. Bijvoorbeeld draaien, tegen iets aan slaan.
b. De leerling breidt handelingen uit en is betrokken.	b. De leerling voert met een speeltje meerdere handelingen uit. Bijv. draaien, zwaaien schuiven, schudden.
c. De leerling manipuleert met voorwerp en omgeving en is betrokken.	c. De leerling manipuleert met speeltjes en betreft toevallig de omgeving erbij. Tikt, laat vallen en wacht op reactie.
4. Gerichte manipulatie	Onderzoeken en uitproberen van functie en mogelijkheden (de aard) van een speeltje.
a. De leerling kijkt wat het met een speeltje allemaal kan en is onderzoekend bezig.	a. Hierbij wordt veel gericht met het speeltje omgegaan dan bij primitieve manipulatie.
b. De leerling herhaalt bewust een gerichte handeling met het speeltje, die het ontdekt heeft.	
5. Relationele manipulatie	Twee of meer speeltjes worden op een niet functionele manier met elkaar in relatie gebracht.
a. De leerling kan een speeltje overpakken van de ene naar de andere hand.	a. Hierbij moet je bedenken dat de leerling zelf over pakt.
b. De leerling kan in beide handen een speeltje vast houden.	b. De leerling kan langere tijd speeltjes vasthouden in beide handen zonder te laten vallen.
c. De leerling kan twee speeltjes/materialen toevallig met elkaar in contact brengen.	c. De leerling laat toevallig contact ontstaan, heeft wel aandacht voor de reactie van het materiaal.
d. De leerling kan speeltjes/materialen in- en uitpakken.	d. In- en uitpakken van materiaal in dozen, mandjes, etc.

Functioneel en/of relationeel spel

6. Functioneel spel	Visueel geleid manipuleren van een speeltje op een functionele manier. Het voorwerp wordt steeds gebruikt waarvoor het bedoeld is. De leerling kent de functies en het gaat steeds om het voorwerp. Bijvoorbeeld; rijdt met trein, schudt met rammelaar
a. De leerling kan op een functionele wijze spelen met het voorwerp.	a. Hierbij kun je denken aan rammelen met een rammelaar of het aaien van een pluchebeest.
b. De leerling imiteert eenvoudige spelhandelingen van andere kinderen.	b. Hierbij kun je denken aan ook even tegen een bal duwen of botsen met een auto.
c. De leerling speelt met concrete, dagelijkse gebruiksvoorwerpen, zoals	c. Hierbij kun je denken aan een pan, een pollepel, mama's schoenen aan trekken.

het bedoeld is.	
d. De leerling speelt uit zichzelf met grote spelmaterialen.	d. Hierbij kun je denken aan rollen met een bal, achter een poppenwagen lopen.
7. Relationeel spel	Twee of meer speeltjes worden met elkaar in relatie gebracht, deze relatie is functioneel. Bijvoorbeeld: bouwt een toren, legt rails voor een trein, pakt een pan en zet deze op het fornuis.
a. De leerling kan twee voorwerpen bij elkaar zetten vanwege hun functie of zoals het in werkelijkheid is.	a. Hierbij kun je denken aan kopje-schotel, popje-stoel, van blokken een toren bouwen.
b. De leerling kan een handeling verrichten die bij spelmateriaal hoort.	b. Hierbij kun je denken aan slaat met de hamer op de houtjes van "Hamertje tik", rolt de kegels om met een bal, ketting omdoen bij een ander, pop krijgt een luier om.
8. Sequentieel-relatie spel	Er is een functionele relatie tussen opeenvolgende handelingen met twee of meer speeltjes, waarbij ook de relatie tussen de speeltjes functioneel is. Bijvoorbeeld de leerling legt een doek op de grond, pakt een kopje, zet het kopje op de doek, roert met een lepel, zegt 'voor jou' tegen de pop en geeft de pop eten.
a. De leerling kan een gebeuren uitspelen dat hoort bij één voorwerp in een reeks van handelingen.	a. Hierbij kun je denken aan auto rijden over een baan naar een garage, pop in stoel doen en eten geven met een lepel, in de telefoonhoorn praten
b. De leerling kan een complexer gebeuren uitspelen dat bij meerdere speeltjes hoort in een reeks van handelingen.	b. Denk hierbij aan het op een stoel zetten van een pop, aan tafel, dan een bord ervoor met een lepel erbij, zodat de pop kan eten.

Symbolisch spel

9. Enactive naming	Er is een begin van een doen-alsof handeling, maar het symbolische karakter wordt niet duidelijk ondersteund door gebaren, geluiden en/of verbalisaties.
a. Er is een begin van een doen alsof handeling, maar het symbolische karakter wordt niet duidelijk ondersteund door gebaren, geluiden en/of verbalisaties.	a. Hierbij kun je denken aan een kind dat met een kopje de mond aanraakt en het hoofd achterover buigt (zonder drinkgeluiden).
10. Doen-alsof spel, de handeling is gericht op zichzelf	De leerling kan een handeling verbeelden, gericht op zichzelf, het spel wordt ondersteund door bewegingen, gebaar, geluid en verbalisatie.
a. De leerling kan een handeling verbeelden, gericht op zichzelf (nu wordt het spel wel ondersteund door beweging, gebaar, geluid, verbalisatie).	a. Hierbij kun je denken aan tanden poetsen, wassen, haren kammen, eten, maar nu ondersteund door beweging, gebaar, geluid of verbalisaties.
11. Doen-alsof spel, de handeling is gericht op een ander.	De leerling kan een handeling verbeelden die gericht is op een ander, zoals een volwassene, een andere leerling, een pop of een voorwerp.
a. De leerling kan een handeling verbeelden die gericht is op een ander (zoals een volwassene, een ander kind, een pop of een ander speeltje).	a. Hierbij kun je denken aan de babypop eten geven met een lepel, een volwassene uitnodigen voor thee, etc.
12. Doen-alsof spel met substitutie.	Er zijn drie vormen: zie de tussendoelen 1, 2 en 3. Deze vormen kunnen tegelijkertijd voorkomen.
a. De leerling kan een neutraal voorwerp met een andere betekenis (op een symbolische manier) inpassen in zijn spel.	a. Hierbij kun je denken aan een haarborstel die gebruikt wordt als tandenborstel.
b. De leerling kan een neutraal voorwerp eerst op een functionele manier gebruiken en direct daarna met een andere betekenis, op een symbolische manier, inpassen in zijn spel.	b. Hierbij kun je denken aan een haarborstel die eerst ook als zodanig gebruikt wordt, en vervolgens als tandenborstel wordt gebruikt.
c. De leerling gebruikt geen materiaal, maar laat het	c. Hierbij kun je denken aan het uit het bad halen van

symbolische karakter van het spel zien door gebaren en/of verbalisaties.	een pop, die vervolgens met een denkbeeldige handdoek wordt afgedroogd, en waarbij dit gebaar verbaal wordt ondersteund.
13. Doen-alsof spel met dubbele substitutie.	Doen-alsof spel zoals hierboven gedefinieerd, maar nu met twee of meer substituten tegelijk.
a. Zie vorig tussendoel maar dan met meerdere neutrale, symboliserende voorwerpen.	a. Zie vorige, nu met twee of meer substituten tegelijk.

Rollen- en fantasiespel

15. Rollen- en fantasiespel, concreet en zonder afspraken vooraf	Rolgebonden handelingen worden uitgevoerd, met nog weinig interactie tussen de leerlingen. De leerlingen zijn vooral gericht op hun eigen rol en de handelingen die daarbij horen. Voorwerpen worden nu ook gebruikt om iets anders kunnen verbeelden. Bijvoorbeeld de leerling speelt een moederrol, gebruikt een stokje als lepel om in een pan een zogenaamde soep te roeren.
a. De leerling kan voorwerpen een andere rol of betekenis geven tijdens het spel	a. De voorwerpen die worden gebruikt om rolgebonden handelingen uit te voeren, hoeven niet meer exact de juiste voorwerpen te zijn. (Een pen kan een sigaret zijn, een doosje een pan om in te koken.)
b. De leerling imiteert het doen en laten van volwassenen en grotere kinderen (rolgebonden handelingen)	b. Hier gaat het alleen om een handeling die hij een ander heeft zien doen. (Mama wast af, papa leest de krant)
c. De leerling voert rolgebonden handelingen uit binnen hun context	c. Het gaat nu niet meer om die ene handeling, maar ook om wat de mensen tegen elkaar zeggen, welke relatie ze met elkaar hebben, wat er gebeurt. Toch is het kind nog alleen gericht op zijn eigen rol.
d. De leerling voert rolgebonden handelingen uit naast andere leerlingen in dezelfde spelsituatie	d. De rolgebonden handelingen worden naast andere kinderen uitgevoerd in dezelfde spelsituatie, maar de rollen die gespeeld worden hebben nog geen interactie met elkaar. Het gaat nu niet meer om die ene handeling, maar ook om wat de mensen tegen elkaar zeggen, welke relatie ze met elkaar hebben, wat er gebeurt. Toch is het kind nog alleen gericht op zijn eigen rol.
16. Bijvoorbeeld de leerlingen overleggen wie vader of moeder speelt. Of ze spelen dat ze in een auto rijden naar oma en opa.	Voorafgaand aan het spel wordt besloten een bepaalde rol aan te nemen. Er wordt samen overlegd welke rol gespeeld wordt. Die rollen hoeven niet meer de alledaagse werkelijkheid te benaderen. Er worden emoties getoond. De fantasie gaat een rol spelen.
a. De leerling neemt bewust een andere rol aan	b. Het kind imiteert niet meer, maar neemt het besluit om een rol aan te nemen. Ik ben de juf, ik ben de bakker.
b. De leerling speelt met een andere leerling in dezelfde verbeelde situatie en hebben interactie met elkaar	c. De kinderen spelen nu niet alleen meer naast elkaar maar gaan ook de interactie met elkaar aan. (Ik ben de moeder, dan ben jij de vader en dan gaan we samen thee drinken)
c. De leerling gebruikt zijn fantasie om rollen of situaties te verbeelden die niet echt bestaan.	d. De kinderen spelen de rol van een figuur uit een sprookje of van een tekenfilm.
d. De leerling laat emoties zien tijdens zijn spel	e. Tijdens het spel wordt gebruik gemaakt van emoties als: boos verdrietig blij. Tijdens het spel laat het kind complexere emoties zien zoals: verlegen, schamen
e. De leerling kan een rol spelen zonder de aanwezigheid van concrete voorwerpen	f. Als hierboven, maar het is niet meer noodzakelijk dat er concrete voorwerpen aanwezig zijn.

Constructief spel

16. Exploratie spel met constructiemateriaal	Materialen worden onderzocht, gestapeld en aan elkaar gezet. Bijvoorbeeld een leerling bout een toren van blokken en gooit de toren met veel plezier om.
--	--

a. De leerling kijkt naar bouwwerken van anderen en is zelf bezig met het onderzoeken van constructiemateriaal	a. Het kind is nog niet zelf bezig met bouwen om een bepaald doel te bereiken. Toont interesse voor het bouwen van anderen. Het omvallen mag om te zien wat er gebeurt.
b. De leerling kan materialen stapelen	b. Het kind is zelf bezig met het stapelen van materialen, dit kunnen blokken zijn, maar ook andere stapelbare voorwerpen (lege doosjes, bekers). Ook hier is omvallen niet erg.
c. De leerling kan materialen vastmaken die op een manier bevestigd zijn	c. Het kind ziet dat bepaalde materialen aan elkaar vast te maken zijn en doet dit ook. (twee blokken duplo, twee nopper blokken)
d. De leerling maakt materialen aan elkaar vast die met verschillende handelingen te bevestigen zijn	d. Het kind kan nu ook materialen aan elkaar vastmaken die meer inspanningen vergen om aan elkaar te bevestigen. (met bouten en moeren twee vormen aan elkaar bevestigen.)
17. Constructie-spel - Aandacht voor de producten	Leerlingen beginnen een bouwwerk te maken. Aanvankelijk worden veel constructies in het platten vlak gemaakt en op elkaar gestapeld.
a. De leerling kan materialen op een ondergrond naast elkaar bouwen	a. Het kind maakt een constructie van materialen naast elkaar. (een muur, een hek, een weg)
b. De leerling kan materialen op een ondergrond omhoog bouwen	b. De constructie wordt nu ook de hoogte in gemaakt. (De muur en het hek worden nu hoger dan één rij.)
c. De leerling kan ruimtelijk bouwen met materialen	c. Het wordt nu een echte 3-dimensionaal, ruimtelijk bouwwerk. (denk aan een auto, een huis)
d. De leerling kan naar aanleiding van een zelfbedacht plan bouwen	d. Het kind heeft zelf bedacht wat hij wil gaan bouwen en hoe het eruit moet komen te zien.
e. De leerling kan een constructie bouwen met behulp van een tekening of foto	e. Het is in eerste instantie één eenvoudige bouwtekening. Later kan de bouwtekening 3D zijn en weer later kan het bouwplan uit meerdere op een volgende bouwtekeningen bestaan.
18. Constructie-spel - Doelgerichte constructies	Zelf bedachte plannen worden ten uitvoer gebracht. Bijvoorbeeld een leerling kondigt aan dat hij een garage gaat maken. Als het bouwwerk klaar is, lijkt nog niet helemaal, maar voor de leerling is het een garage, want vervolgens rijdt hij enkele autootjes naar binnen.
e. De leerling begint een constructie te maken met één soort materiaal, naar aanleiding van een zelf bedacht plan	a. Wil van de blokken een huis bouwen of garage. In eerste instantie lijkt het nog niet echt maar het kind geeft het bouwwerk een naam.
b. De leerling maakt een constructie met verschillende materialen, naar aanleiding van een zelfbedacht plan	c. Het kind weet van te voren al wat hij wil maken en heeft zelf een plan bedacht hoe dit eruit moet komen te zien. Hij zoekt de dingen bij elkaar die nodig zijn om zijn bouwsel te bouwen zoals hij bedacht had.
a. De leerling maakt samen met anderen een constructie, naar aanleiding van een gezamenlijk plan	d. De kinderen bedenken samen wat ze willen maken en verdelen de taken die uitgevoerd moeten worden om het bouwwerk te realiseren.
b. De leerling maakt samen of alleen een constructie dat hij bij andere vormen van spel kan inzetten	e. Het kind bouwt iets (eventueel samen met anderen) om bij ander spel te gebruiken zoals een huis om in te wonen bij het rollenspel of een hijskraan om de knikkers die op de grond gevallen zijn, weer op te rapen.

Regelspel

19. Regelspel - spelhouding en afspraken	Hierbij valt te denken aan afspraken, regels die nodig zijn om samen een spel te kunnen spelen zoals hierboven genoemd. Vaardigheden als kunnen luisteren, kunnen communiceren en andere algemene vaardigheden zijn hierbij niet genoemd, maar wel de vaardigheden die algemeen bij spel genoemd worden.
a. De leerling kan gedurende het spel op de juiste plaats blijven of naar de juiste plaats gaan	a. Het kind weet bij een tikspel dat het niet getikt kan worden als hij op de mat staat. Het kind begrijpt waar die plek is. Of het kind weet dat hij met een pion naar een bepaald plek moet gaan.
b. De leerling kan stil zijn als dat nodig is	b. Het kind weet dat het bij een spelletje op dezelfde plek moet blijven stil staan, tot er bijvoorbeeld iets door gegeven wordt.
c. De leerling kan wachten tot hij	c. Het kind wacht rustig af en houdt zich aan de regel

aan de beurt is	
d. De leerling kan een keuze maken	d. Het kind kan binnen redelijk tijd een keuze maken tussen bijvoorbeeld, welk kaartje het moet nemen of welk voorwerp aangewezen moet worden.
e. De leerling kan materiaal delen met andere leerlingen	e. Het kind kan bijvoorbeeld iets afstaan uit een speelgoedkist, zodat een ander kind ook kan spleen
f. De leerling kan voldoende omgaan met gevoelens tijdens verliezen en winnen	f. Het kind kan zijn boosheid in bedwang houden als het verliest tijdens een spelletje.
20. Regelspel – spelregels en strategieën	Hierbij denken we aan cognitieve vaardigheden die specifiek bij spel horen. Bijvoorbeeld de leerling kan de stippen van een dobbelsteen tellen en weet dat hij evenveel stappen met zijn pion mag maken op het veld, te beginnen bij de volgende stip. De leerling begrijpt ook wanneer hij een beurt moet overslaan en wanneer hij een aantal plaatsen terug moet met zijn pion.
a. De leerling kan op het juiste moment reageren tijdens het spel	a. Het kind begrijpt wanneer een bepaalde actie ondernomen mag worden en hoeft hier niet steeds aan herinnerd te worden.
b. De leerling begrijpt een eenvoudig tik –en vangspel	b. Het kind begrijpt de regels zoals wegreppen voor de tikker(s) en het tikken van de groepsgenoten gelden. Het kind begrijpt dat het kind 'af' is, wanneer het getikt wordt (lees ook vangen voor tikken).
c. De leerling kan eenvoudige spelletjes spelen met bijvoorbeeld vorm, kleur, aantal, snelheid of oriëntatie in de ruimte	c. Het kind speelt bijvoorbeeld spelletjes als Kleurentorentje, Memory met bekende dieren, Domino met plaatjes, rennen naar de overkant op een afgesproken tekst in een liedje
d. De leerling kan regels begrijpen als 'af zijn, een beurt overslaan, ga terug, ga naar een bepaalde plek'	d. Het kind kan bijvoorbeeld Mens-erger-je-niet of Ganzenbord spelen
e. De leerling kan bedoelingen van een ander peilen tijdens het spel	e. Het kind ziet dat tijdens het spel Mens-erger-je-niet een ander kind probeert te verhinderen dat hij wint, door met twee pionnen op zijn pion af te komen.
f. De leerling kan zelf regels veranderen of bedenken	f. Het kind verzint bij een tikspel, dat als je op het klimrek zit buiten, je niet afgetikt kunt worden.
g. De leerling kan meerdere regels toepassen	g. Het kind kan spelletjes spelen met regels als inruilen, vervangen wanneer je op bepaalde plekken komt met een pion, of regels van kaartspelletjes of Rummicub
h. De leerling kan een eenvoudige strategie bedenken en toepassen	g. Het kind kan bijvoorbeeld met dammen of schaken twee zetten overzien of via een bepaalde route proberen iets te winnen.