



LEREN VAN SPEL

IDEEËNBOEK



Het schrijven van dit ideeënboek was niet mogelijk geweest zonder al die fantastische professionals en enthousiaste kinderen, die bij dit project betrokken zijn geweest. Dankjulliewel!



Dit ideeënboek is een van de producten die het project 'Leren van spel', gefinancierd door RAAK-sia, heeft opgeleverd. Voor de zienswijzen in dit document zijn de auteurs verantwoordelijk.

Margreet van Oudheusden, Hanno van Keulen, Henriëtte van Ameijde, Mariska Venema.

Almere, Windesheim Flevoland

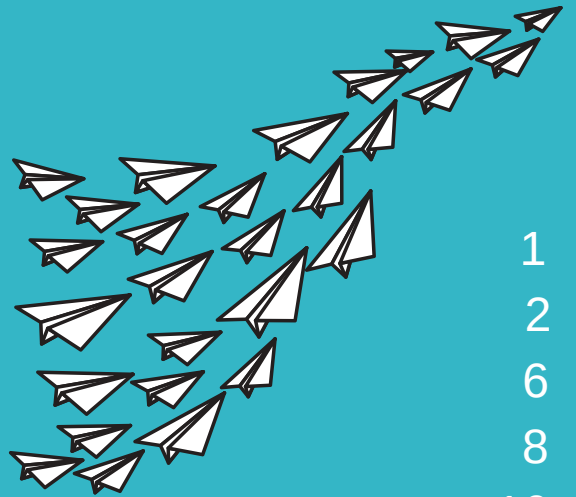
Mei 2019

Windesheim  Flevoland



Windesheim 

INHOUD

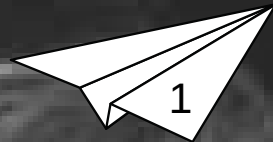


1. Introductie project Leren van spel	1
2. Leren van spel	2
3. Spel bij jonge kinderen	6
4. Rijke speel-leeromgeving	8
5. Zelfsturing en spel	16
6. Ontwerpen van een rijke speel-leeromgeving	24
Gebruikte bronnen	
Foto-credits	
Bijlage	

Als kinderen in een omgeving zijn waar leren in een betekenisvolle context gebeurt, waar ze keuzes mogen en kunnen maken en waar ze aangemoedigd worden om hun interesses te volgen, dan vindt daar optimaal leren plaats.



INTRODUCTIE OVER PROJECT LEREN VAN SPEL



Dit Inspiratieboek is uitgegeven naar aanleiding van het project 'Leren van spel', dat financieel werd ondersteund vanuit RAAK-Sia.

Een projectgroep bestaande uit onderzoekers en lectoren vanuit verschillende hogescholen was verantwoordelijk voor de uitvoering. Vier hogescholen deden mee: Windesheim (Flevoland en Zwolle), NHL Stenden en Saxion.

Het doel van het project was om professionals, die werken met jonge kinderen, toe te rusten om spel in een rijke speelleeromgeving te stimuleren en dit te koppelen aan leerdoelen binnen de cognitieve ontwikkeling en zelfsturing.

In het project Leren van spel zijn op vijf locaties in Nederland leerkrachten en pedagogisch medewerkers samen in Professionele Leergemeenschappen (PLG's) aan de slag gegaan om rijke speel-leeromgevingen te ontwerpen, waarin kinderen zich optimaal kunnen ontwikkelen.

MEI 2019

Jonge kinderen leren door te spelen. In hun spel verkennen kinderen de wereld om zich heen, ontwikkelen ze zich over de hele linie en verwerken ze emoties. Jonge kinderen hebben dat zelf helemaal niet in de gaten. Voor hen is spelen gewoon een hele fijne activiteit, waar je heerlijk in op kan gaan en waardoor je de tijd helemaal vergeet. In spel kunnen kinderen boven zichzelf uitgroeien. Ze laten in hun spel meer zien dan dat ze normaal gesproken kunnen. Een kind in een bepaalde rol spreekt ineens keurige volzinnen. Een kind dat schooltje speelt kan langer stilzitten, dan dat ze in de kring kan als ze naar de instructie van de juf moet luisteren. Door te spelen oefenen ongemerkt allerlei vaardigheden op alle ontwikkelingsgebieden en doen ze kennis op over de wereld om hen heen.

Maar spel krijgt niet altijd de aandacht die het verdient in scholen en kindercentra. Professionals vinden het soms moeilijk om spel te stimuleren en begeleiden of zetten het vooral in als ontspanningsmomentje. Het inrichten van een betekenisvolle speelleeromgeving, waarin volop gespeeld kan worden, is een belangrijke stap om spel meer recht te doen als dé manier waarop jonge kinderen leren.



Voor jonge kinderen is een omgeving betekenisvol als het herkenbaar voor hen is en als het aansluit bij hun eigen interesses. Zij worden enthousiast om erin te spelen als het op de echte wereld lijkt. Met echte voorwerpen en materialen bijvoorbeeld. Als een kassa een echte kassa is in plaats van een speelgoedkassa. Als je een bouwvakker speelt met een echt hesje aan. Ook is het belangrijk dat de omgeving en het materiaal uitdaagt tot nieuwe ontdekkingen en nog rijker spel. Dan lokt het nog verdere ontwikkeling uit.

In dit ideeënboek wordt informatie gegeven over spelen in een rijke speel-leeromgeving. Ook worden ideeën en suggesties beschreven om te kunnen bouwen aan een betekenisvolle speel-leeromgeving voor jonge kinderen, die bijdraagt aan hun ontwikkeling, zoals aan zelfsturing, taal en rekenen. Eerst wordt een introductie gegeven over het project Leren van Spel. Vervolgens zal nader ingegaan worden op spel, het belang van spel, de ontwikkeling van spel bij jonge kinderen en de bijdrage die de rijke speel-leeromgeving daaraan kan leveren. Vervolgens komt zelfsturing aanbod en de executieve functies. Tenslotte wordt ingezoomd op het ontwerpen van een rijke speel-leeromgeving, samen met collega's.



LEREN VANUIT NIEUWSCIERIGHEID

Jonge kinderen leren vanuit nieuwsgierigheid. Ze willen te weten komen hoe de wereld in elkaar zit en stellen zichzelf vragen daarover. Nieuwsgierigheid maakt onze hersenen klaar om te gaan leren. En als we aan het leren zijn, dan hebben we er veel plezier in en zijn we erg betrokken.



'Waarom vallen de wolken niet naar beneden?'
(Victor, 7 jaar)

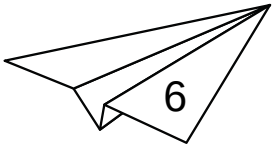
Juf, weet een poes ook dat hij een poes is?'
(Anna, 5 jaar)

'Mama, toen jij nog klein was bestonden er toch nog dinosaurussen?'
(Zoë, 6 jaar)

"The important thing is not to stop questioning. Curiosity has its own reason for existing." --
Albert Einstein

SPEL EN SPELEN IN EEN RIJKE SPEELLEEROMGEVING





02

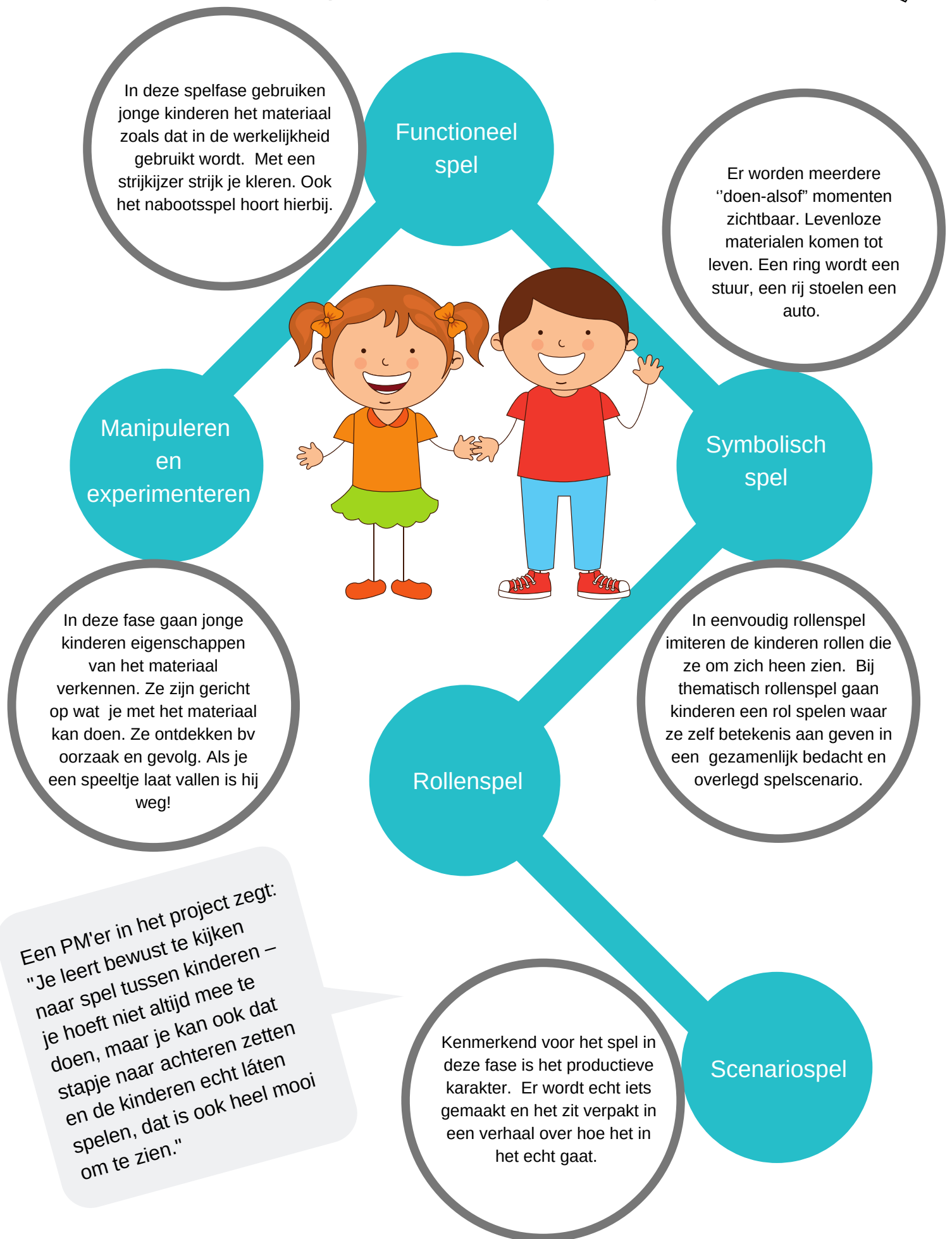
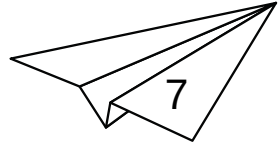
SPEL BIJ JONGE KINDEREN

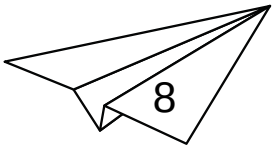
Spel is een activiteit waar kinderen helemaal in kunnen opgaan en die een belangrijke stimulans vormt voor de ontwikkeling en het leren van jonge kinderen.



Geef je collega's eens de opdracht om een aantal foto's te maken in de groep, waarop hij/zij laat zien wat (goed) spel is. De foto's worden verzameld, afgedrukt en opgehangen. Collega's krijgen 10 stickertjes in twee kleuren. Eén kleur is voor: dit is mooi spel. De andere voor: verandering gewenst. Iedereen loopt langs de foto's, plakt de stickers bij de foto's en samen bespreek je de resultaten.

ONTWIKKELING VAN SPEL

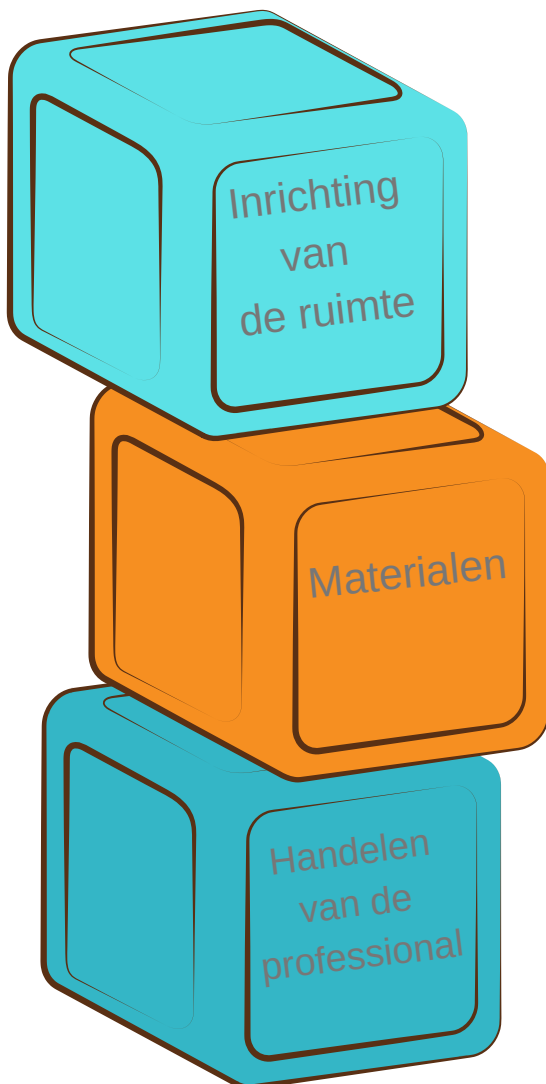




RIJKE SPEEL-LEEROMGEVING

Een rijke speel-leeromgeving, wat is dat eigenlijk?

Dit is een omgeving, die betekenisvol en uitdagend is voor kinderen en die jonge kinderen op allerlei manieren uitnodigt om te spelen, te ontdekken, te oefenen en te experimenteren, waardoor hun ontwikkeling over de hele linie wordt gestimuleerd.

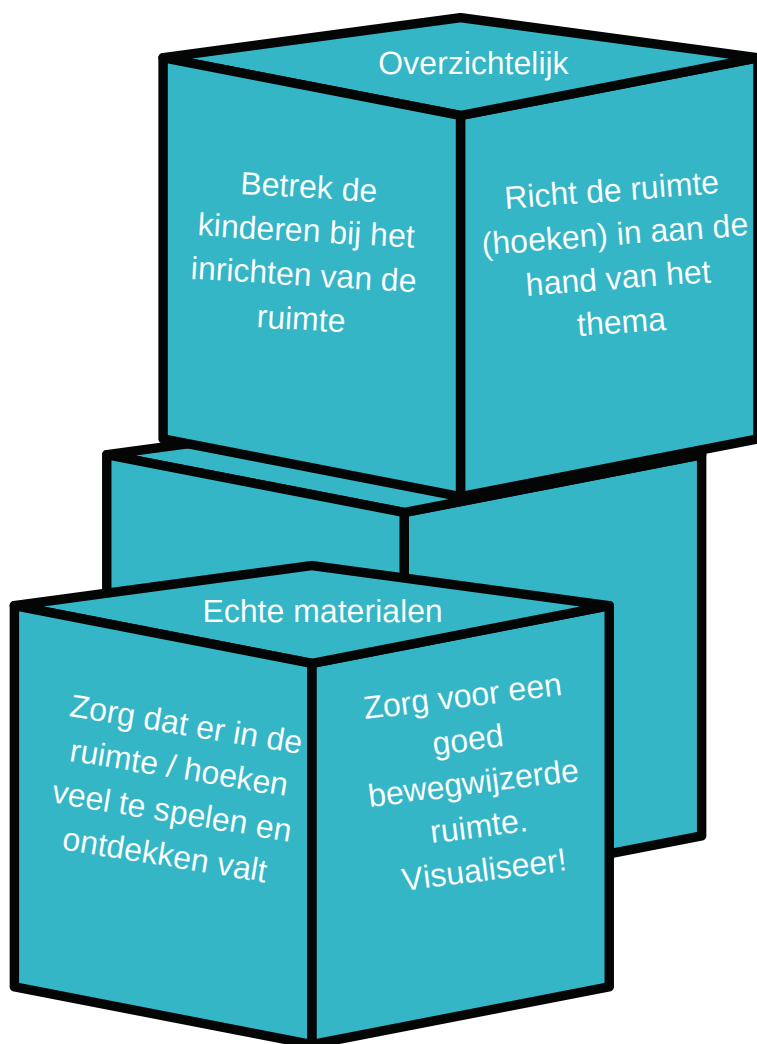
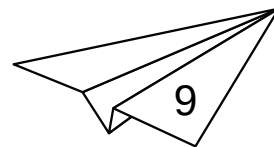


Bouwblokken voor het ontwerpen van een rijke speelleeromgeving



Ga eens door je knieën en bekijk de speelruimte door de ogen van een kind. Wat zie je? Wat valt je op? Waar voel je je goed bij, waar niet? Wat prikkelt je? Waar wil je direct spelen? Waar niet?

INRICHTEN VAN DE RUIMTE



Stel jezelf eens de volgende vragen:

- Is de ruimte goed bereikbaar?
- Is er voldoende ruimte om te spelen?
- Wat wil ik met de ruimte bereiken?
- Welke materialen heb ik nodig voor de inrichting van de ruimte?
- Kunnen de kinderen zich er zelfstandig redden of hebben ze hulp nodig? In dat geval kan je de kinderen in de groep een keer samen met de professional laten spelen. (jufjanneke.nl)

Door met een thema te werken of een verhaal als rode draad te nemen komt er meer samenhang in de dingen die je doet met de kinderen, waardoor kinderen nieuwe informatie beter kunnen onthouden. Ze raken daardoor ook meer betrokken. En betrokkenheid betekent dat er druk geleerd wordt.

MATERIALEN IN EEN RIJKE SPEELLEEROMGEVING

Jonge kinderen spelen al vanaf dat ze heel jong zijn met allerlei materialen. Eerst is dat hun eigen hand, later volgen een rammelaar, een pop en blokken. Het zijn net echte onderzoekers. Ze zoeken eerst uit hoe het materiaal proeft en wat je ermee kunt doen. Je laat het vallen, hé, waar is het gebleven? Oh, Papa komt het weer brengen. Dat is een leuk spelletje! Later wordt een blokje hout gebruikt als auto, een mobieltje of een strijkbout, al naar gelang het in het spel past. Steeds vaker gebruiken de kinderen de materialen in samenspel. Zo ontwikkelen ze zich van 'spelen naast elkaar' naar 'spelen met elkaar' en kunnen ze steeds beter rollenspel spelen. Materiaal doet iets met het spel van kinderen en omgekeerd zijn kinderen druk bezig met het materiaal in hun spel. Tenminste dat hoop je. De keuze van het materiaal is dus erg belangrijk. Het moet passen bij de leeftijd, interessant zijn voor kinderen, rekening houden met de culturele achtergrond van de kinderen en volop mogelijkheden hebben om te ontdekken en te experimenteren. Het roept vragen en dilemma's op: Hoe kan het nou dat pleisters niet plakken op harige knuffels? Hoe kan ik zorgen dat mijn schip blijft drijven? Het is materiaal dat prikkelt om op een betrokken manier samen te spelen in fantasievol rollenspel met een pakkende verhaallijn. Echte materialen, hebben we ontdekt, helpen daarbij. Met echte supermarktkleding kun je "echter spel" spelen. Niet alleen de keuze van het materiaal is van belang, ook de manier waarop je als professional met het materiaal omgaat. Onderstaand model kan je daarbij op weg helpen.

Betekenisvol
verhaal of thema
kiezen als leidraad

Evalueren en
aanpassen

Inrichten ruimte
en kiezen
materiaal

Verdiepen en
verrijken van spel
door toevoegen
materiaal

Verkennen van
het materiaal en
hier betekenis aan
geven

Een leerkracht in het project vertelt hierover: "Wat heel belangrijk is, hadden een dierenarts met een echte stethoscoop en spuiten, operatie-kleding. Dat maakte het voor de kinderen gewoon heel mooi en daardoor krijg je automatisch een hogere betrokkenheid."



Juf Jenifer maakt met haar groep 1/2 plannen voor het nieuwe thema. De kinderen vertellen over het circus dat in het dorp was. Ook zijn kinderen enthousiast over de dierentuin. Ze besluit in een kringgesprek beide thema's te bespreken. Aan het einde van het gesprek krijgt ieder kind een rood en blauw duploblok. Dan mogen ze kiezen: een blauw blok zet je op de toren als je kiest voor het circus. Een rood blok voor de dierentuin. En dan meten ze welke toren het hoogste wordt. Meeste stemmen gelden!

Doorkijk naar de praktijk

Chantal, de PM'er van de Vlinders, een peuterspeelzaal, ziet dat de peuters erg graag het boek Rupsje Nooitgenoeg lezen. Ze neemt op een dag een echte rups mee naar school en laat deze in de kring aan iedereen zien. Ze stelt de kinderen allemaal vragen over de rups, samen gaan ze boekjes zoeken in de bieb over rupsen en vlinders. Als Chantal vraagt of ze spullen mee willen nemen voor het huis van Rupsje Nooitgenoeg en de dingen die hij eet, zijn ze dolenthousiast..Ze brengen fruit mee, vlinderkieren, een aquarium voor echte rupsen. Ze bouwen buiten een vlinderhotel. Ze gaan vaak naar buiten om vlinders te bekijken.

Handelen van de (pedagogisch) professional

Wat moet je kennen en kunnen als pedagogisch professional?

- De (pedagogisch) professional heeft voldoende kennis over het belang van spel voor jonge kinderen en de invloed van spel op het leren van jonge kinderen.
- Zij kan spelactiviteiten op gang brengen en spelontwikkeling begeleiden.
- Zij doet dat op een systematische manier door vanuit doelen een rijke speel-leeromgeving ontwerpen en dit begeleiden
- De (pedagogisch) professional kan spel observeren en analyseren.
- Zij kan spel als leidende activiteit integreren in het dagelijkse aanbod.
- De (pedagogisch)professional speelt mee en begeleidt bij kleine groepjes, waardoor er of verdiepend of intenser spel ontstaat.
- De professional heeft voldoende mogelijkheden om samen met het onderbouwteam spel in school te implementeren.
- (bron: School aan zet)

3 V's

Verkennen
Verbinden
Verrijken



Maak opnames van je eigen handelen of vraag een collega om jou te observeren. Zo kan je zien of je handelen (begeleiding) effectief is geweest.

Betekenisvol zijn heeft te maken met ervaringen. Als kinderen nog nooit in een apotheek zijn geweest heeft dit geen betekenis. Organiseer dan een uitstapje naar de apotheek.

Help de kinderen te verwoorden wat er gebeurt en wat ze doen.

Taal is het voertuig van het denken en ondersteunt de zelfregulering. Het helpt om inner-speech te ontwikkelen. En je helpt om taal verder te ontwikkelen

Observeer nauwkeurig en onderneem actie om spel betekenisvol te maken.

Begeleid spel om het te verrijken en verdiepen

Om spel tot een echte leerervaring te maken hebben kinderen de ondersteuning van de professional nodig.

Help om de omgeving en de spelactiviteiten te plannen en structureren

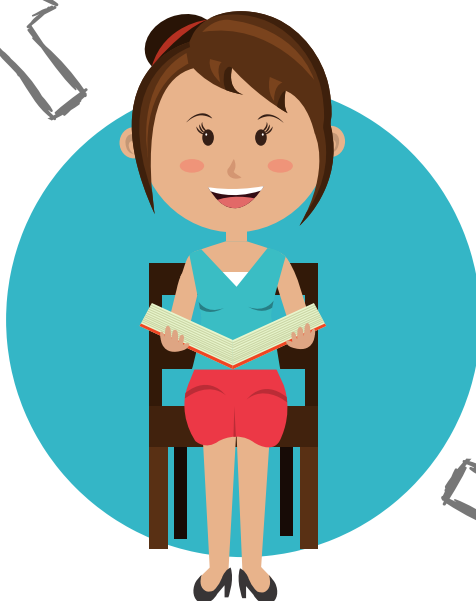
Creëert overzicht en duidelijkheid waardoor kinderen minder stress ervaren en ontspannen kunnen spelen. Helpt om dit zelf te gaan ontwikkelen.

Stel vragen, die het denken stimuleren

Dit voedt de nieuwsgierigheid en het probleemoplossend vermogen

Geef het goede voorbeeld. Speel voor als dat nodig is.

Jonge kinderen leren van goede voorbeelden en doen dit na.



In interacties met kinderen kan de pedagogisch medewerker of leerkracht de ontwikkeling stimuleren door mee te doen aan en te helpen bij de spelactiviteiten. Die begeleiding is het meest zinvol en effectief als deze zich afspeelt in een zone van naaste ontwikkeling. Dit is het niveau tussen wat het kind al kan en (nog net) niet kan, maar wel met een beetje hulp. Wanneer een professional het kind helpt, begeleidt en stuurt bij activiteiten die het nog net niet zelfstandig kan, ontstaan leermomenten waarmee kinderen steeds weer boven zichzelf uitstijgen. Dit noemen we "scaffolding", als hetaan steiger plaatsen om het kind zonder het van het kind over te nemen.



Spel en spelbegeleiding

1. Observeer eerst goed voordat je gaat begeleiden
2. Bepaal je interventie n.a.v. je observaties; meespelen, speladvisering of spelleiding
3. Maak met de kinderen een spelscript, een plan voor het spelen (rolverdeling, verhaal)
4. Maak rollenkaarten en zorg voor rolspecifiek materiaal, Bij een bepaalde rol hoort bepaald gedrag en specifieke taal. Zo wordt een kind herinnerd aan de rol die hij en die de ander heeft.
5. Check regelmatig of de hoeken of speelruimte nog steeds voldoen
6. Plan dagelijks tijd in voor observatie en spelbegeleiding

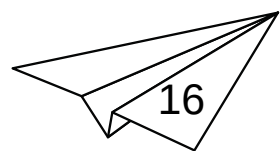
Bron: <https://www.cps.nl/blog/2018/04/16/Rollenspel-als-motor-voor-ontwikkeling>





ZELFSTURING EN SPEL

WAT IS ZELFSTURING EN
HOE ONTWIKKEL JE HET?



ZELFSTURING

Op je beurt wachten, je hand opsteken, nadenken voordat je iets doet of zegt, je aandacht houden bij wat de juf of meester zegt. Dit zijn allemaal vaardigheden die te maken hebben met zelfsturing of zelfregulatie. Zelfsturing betekent dat je in staat bent om je emoties in de hand te houden, je gedrag te sturen en je aandacht bij een taak te houden. Zelfsturing is iets dat je moet leren. Je hersenen helpen je daarbij. Deze processen in de hersenen noemen we executieve functies. Het ontwikkelen van zelfsturing begint al op jonge leeftijd. Het ontwikkelt zich verder door tot in de jonge volwassenheid. Jonge kinderen maken een enorme spurt door in het ontwikkelen van zelfsturing. Zelfsturing is een belangrijke voorwaarde om succesvol te kunnen zijn op school en in de rest van je leven. Wanneer kinderen zichzelf beter leren sturen, kunnen zij meer verantwoordelijkheid nemen voor hun eigen leerproces en leren ze op een bewuste manier. Ze kunnen zich richten op een bepaald doel en weten beter wat er van hen wordt verwacht, waardoor het leerproces effectiever en efficiënter wordt.

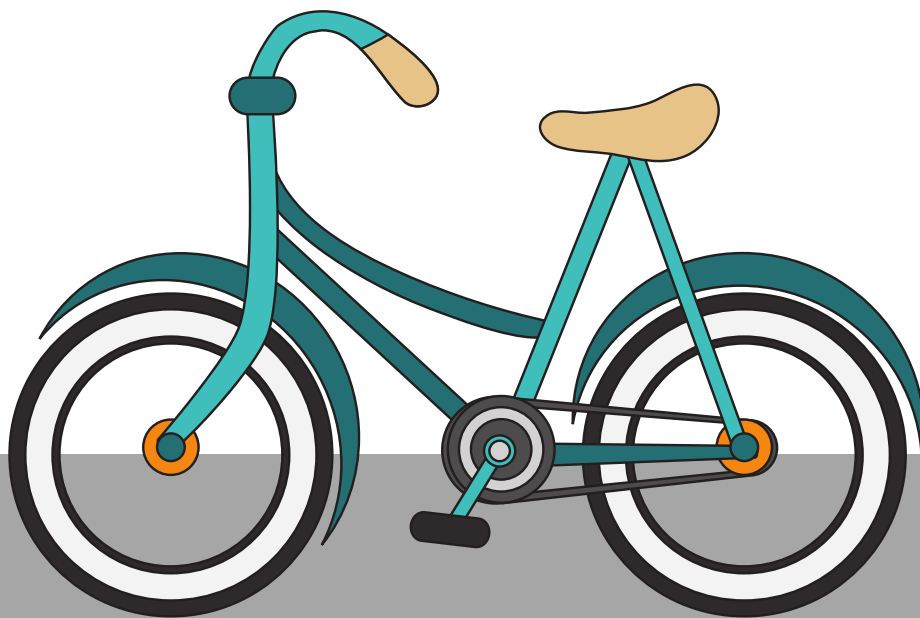


Wil je meer weten over executieve functies en zelfsturing en op welke leeftijd jonge kinderen deze ontwikkelen, kijk dan op <http://jongekind.slo.nl/lexicon/executieve-functies>.

Wil je voor jouw groep de ontwikkeling van de executieve functies in kaart brengen, vul dan de kijkwijzer in (www.lerenvanspel.nl)



Het hebben van goede executieve functies kun je vergelijken met fietsen. Je hebt er alle basisvaardigheden voor nodig: trappen, sturen, remmen. Eén vaardigheid op zich zorgt nog niet voor een fijne fietstocht. Sterker nog: als een vaardigheid niet goed werkt, geeft dat problemen. De kernvaardigheden moeten dus samenwerken om soepel en effectief te functioneren. (Kerpel, z.d.)



Drie aspecten van zelfsturing zijn voor jonge kinderen van groot belang: het kunnen hanteren van je emoties, het vasthouden van informatie in je korte termijn-geheugen en het kunnen aanpassen van je gedrag. Deze vaardigheden hebben te maken met executieve functies. Die helpen met het zelf kunnen sturen van je denken en handelen. Drie daarvan zijn met name bij jonge kinderen belangrijk om te ontwikkelen: inhibitie, werkgeheugen en (cognitieve) flexibiliteit. Inhibitie wil zeggen dat je een impuls kunt onderdrukken om passender gedrag daarvoor in de plaats te stellen. Werkgeheugen is het voor langere tijd vasthouden van informatie in je geheugen. Cognitieve flexibiliteit betekent dat je gedrag aanpast als de situatie verandert. Je schakelt en beweegt mee.

Naast de bovengenoemde executieve functies (EF) zijn er nog meer te onderscheiden: emotieregulatie, volgehouden aandacht, taakinitiatie, planning / prioritering, organisatie, doelgericht doorzetten en metacognitie. Meer informatie vind je op: www.lerenavanspel.nl

Jonge kinderen leren zelfsturing “van buiten naar binnen”. Dat betekent dat ze eerst concrete aanwijzingen en instructie nodig hebben van volwassenen om hun denken en gedrag te helpen sturen. De volwassene is in eerste instantie een soort verkeersregelaar, die borden neerzet en aanwijzingen geeft. Denk bijvoorbeeld aan het ‘stilte-teken’ om kinderen eraan te herinneren dat ze stil moeten zijn of een plaatje van een oor, als herinnering dat er geluisterd moet worden. Vervolgens gaan kinderen steeds meer “van binnenuit” hun eigen gedrag sturen. Vaak hoor je ze eerst nog hardop tegen zichzelf zeggen wat ze moeten doen. Later doen ze dat stilletjes.

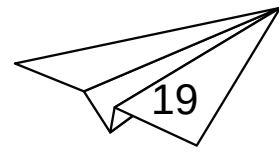
Maar alleen ervaringen opdoen is niet genoeg. Het is nodig om op de ervaringen te reflecteren. Zoals John Dewey zei: “We leren niet alleen van de ervaring zelf, maar we leren vooral van het reflecteren op die ervaring.” Daarbij hebben ze anderen nodig, die hen stimuleren en vragen stellen. Praten over het spel na afloop helpt om ervan te leren.

Van buiten naar binnen

Nadia vindt het heel moeilijk om rustig in de kring te zitten; ze ligt half op andere kinderen, zit aan ze te plukken en kletst onophoudelijk. Juf Mandy begrijpt dat Nadia nog niet de zelfsturingsvaardigheden heeft om stil te zitten in de kring. Ze zet Nadia naast zich in de kring en zegt: Nadia, luister maar!”. Ze geeft haar een plaatje van een oor om haar te helpen herinneren om te luisteren. Als ze ziet dat Nadia weer gaat bewegen legt ze een hand op haar schouder, maakt oogcontact en geeft haar een teken.



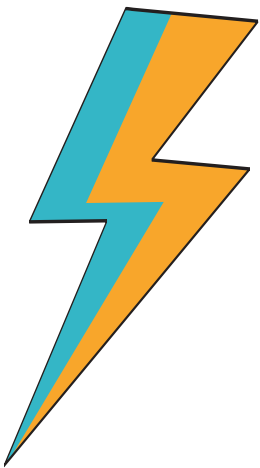
WAT HELPT BIJ HET ONTWIKKELEN VAN ZELFSTURING?



- Als opvoeder ben je gevoelig voor de signalen van een kind en gaat hierop in. Je bent sensitief-responsief.
- Je ondersteunt een kind, zonder het van hem over te nemen. Je stelt vragen, verwoordt wat hij wil of voelt, helpt, stimuleert en moedigt aan. Je geeft seintjes en herinneringen als dat nodig is.
- Je geeft zelf het goede voorbeeld.



WAT BELEMMERT HET ONTWIKKELEN VAN ZELFSTURING?



- Stress neemt als het ware “de stuurknuppel van het brein over”, waardoor emoties hoog kunnen oplopen en je niet meer goed kunt denken. Het werkgeheugen wordt daardoor in beslag genomen.
- Taal helpt je om goed te kunnen denken en je te kunnen uitdrukken. Als je weinig taal tot je beschikking hebt wordt het lastiger om je denken en handelen aan te sturen.
- Temperament. Sommige kinderen hebben een makkelijk temperament, anderen zijn pittiger. Kinderen die snel geprikkeld zijn hebben meer moeite om zelfsturing te ontwikkelen.

Wat kan je doen om zelfsturing te bevorderen?

- Probeer de factoren die de executieve vaardigheden in de weg staan te beïnvloeden (stress, frustratie, slaap- of voedseltekort, eenzaamheid). Als leerkracht of pm'er kan je een veilige, voorspelbare en positieve omgeving creëren en tegemoet komen aan hun basisbehoeften.
- Creëer allerlei mogelijkheden voor kinderen om de executieve vaardigheden te oefenen. Als leerkracht of pm'er kan je dit doen door een uitdagende speel-leeromgeving te creëren, waarbinnen je (fantasie)rollenspel stimuleert, activiteiten ontwerpt (onderzoekend leren) en allerlei leermomenten benut voor het oefenen van zelfsturingsvaardigheden.
- Probeer overbelasting van de executieve functies te voorkomen. Als leerkracht of pm'er kun je ervoor zorgen dat het jonge brein niet overvraagd wordt door te visualiseren (picto's, checklists, stap voor stap-voorbeelden) rituelen in te bouwen (liedjes, seintjes) en reminders te geven. Ook is het belangrijk om overprikkeling van de zintuigen te voorkomen.

In een experiment werd één groep jonge kinderen gevraagd om zo lang mogelijk stil te blijven staan. Een andere groep werd verteld dat ze soldaat waren en 'op wacht moesten staan'. De laatste groep hield het bijna drie keer zo lang vol om muisstil te staan. (Bodrova & Leong, 2007)



Wist je dat...

Spel niet alleen de zelfsturing stimuleert, maar dat je ook zelfsturingsvaardigheden nodig hebt om goed samen te kunnen spelen? Met goede zelfsturing zijn kinderen meer bereid om elkaar ruimte te gunnen en met elkaar te delen (altruïsme). Zo raken ze ook meer betrokken bij het rollenspel. Hoge betrokkenheid en betere zelfsturing maakt dat kinderen nieuwe kennis kunnen koppelen aan bestaande kennis. Dan wordt er echt geleerd! (Gijzen, 2017)



Ontwikkeling van zelfsturing in spel

Door te spelen oefenen kinderen op allerlei manieren executieve vaardigheden en die hebben ze ook weer nodig om te kunnen spelen. De executieve functies die belangrijk zijn om te spelen kun je verdelen in drie groepen: (a) executieve functies die te maken hebben met het spelidee, rollen en het scenario. Dit zijn planning en werkgeheugen; (b) functies die van belang zijn om in het spel te blijven, zoals volgehouden aandacht, inhibitie en emotieregulatie en (c) functies die helpen om het spel aan te kunnen passen, zoals metacognitie en cognitieve flexibiliteit.

Een kind kan door middel van zijn fantasie in spel loskomen van de werkelijkheid. Een stok wordt in spel een zwaard. Daardoor leert het kind dat symbolen (woorden en gebaren) niet verbonden hoeven zijn aan het hier en nu. Dat geeft het kind de vrijheid om met zijn denken en doen los te komen van de werkelijkheid. Zo leert hij bijvoorbeeld vooruit te kijken en na te denken over wat hij wil gaan doen (executieve functie “planning”).

Kinderen spelen in hun spel vaak een rol, bijvoorbeeld die van dokter of verkoper. Rollenspel is gebonden aan regels. Bij de rol van politieagent en het spelscenario hoort bepaald gedrag en bepaalde taal, dus bepaalde regels. Je moet je aan die regels houden om in je rol te blijven.

Dus.....



Samen inpakken

De 'klant' probeert bloemen in te pakken. Om te voorkomen dat ze gefrustreerd raakt, vraagt ze hulp bij het inpakken van de bloemen, omdat het niet lukt: Klant: "Mevrouw, het lukt niet". Medewerker: "Zal ik het voor u doen?" (2)

Doorkijk naar de praktijk



Hallo, nieuwe bakker!

Leerlingen vertellen elkaar welke rol ze hebben: "Ik ben de kassa", "Ik ben de bakker", dan is het antwoord van de leerling: "Hoi, nieuwe bakker!". Een leerling zegt, als hij stopt met kassamedewerker zijn: "Wie wil de kassa zijn?" Rollenkaarten en bij de rol passende kleding zijn contextmaterialen. Ze zijn een reminder om in je rol te kunnen blijven.

Telraam als stuur

Op het langwerpige telraam schuiven de bolletjes makkelijk van links naar rechts, er zit 'beweging in'. Kinderen benutten de bewegende elementen in hun spel om het besturen van de trein extra kracht bij te zetten. Ook wordt het telraam gebruikt om de prijs van de kaartjes uit te rekenen. Voorwerpen kunnen in spel verschillende functies krijgen.

Waar is het toilet?

Een leerling moet plassen tijdens het spel en zegt: "Ik ga even naar de wc!". Ze loopt snel weg, maar komt terug omdat ze zich realiseert dat ze als klant van het tuincentrum niet weet waar de wc is. Ze vraagt aan een medewerker van het tuincentrum: "Mevrouw, weet u ook waar de wc is?". De medewerker zegt: "Ja hoor!" en ze wijst aan hoe de klant moet lopen naar de wc.



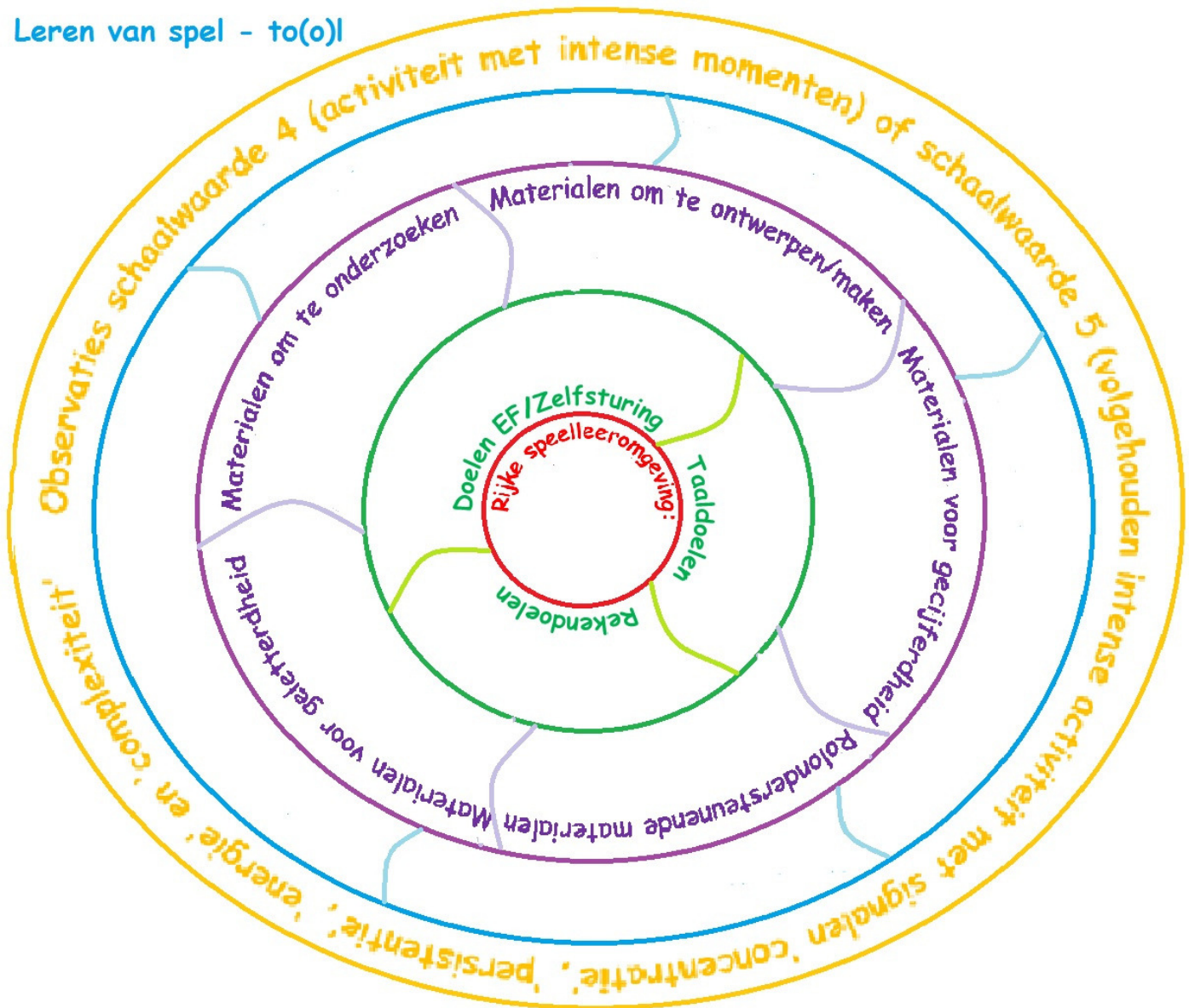
05

ONTWERPEN VAN EEN RIJKE
SPEELLEEROMGEVING

SAMEN
ONTWERPEN

WE EEN RIJKE
SPEEL-
LEEROMGEVING

Leren van spel - to(o)l



Voor het project Leren van spel is dit ontwerpmodel ontwikkeld. Met behulp van dit model kun je samen met je collega's stapsgewijs een rijke speel-leromgeving vormgeven, die gericht is op (ontwikkelings)doelen en waarin materiaal wordt ingezet dat deze doelen uitlokt. Een eerste stap is dat je de beginsituatie in kaart brengt. Hoe is de situatie nu in onze groep? Dan bespreek je met elkaar hoe en wat je wilt veranderen. Welke doelen willen we hierin centraal stellen? Dan ga je vanuit het midden van het model aan de hand van een thema of verhaal samen met de kinderen een rijke speel-leromgeving inrichten. Hierbij denk je na over hoe je de ruimte inricht en welke materialen daarbij passen, zodat ontwikkeling wordt uitgelokt en betrokkenheid vergroot. Het planningsdocument (zie www.lerenvanspel.nl) helpt je om de activiteiten in een planning te zetten, uit te voeren en te evalueren.

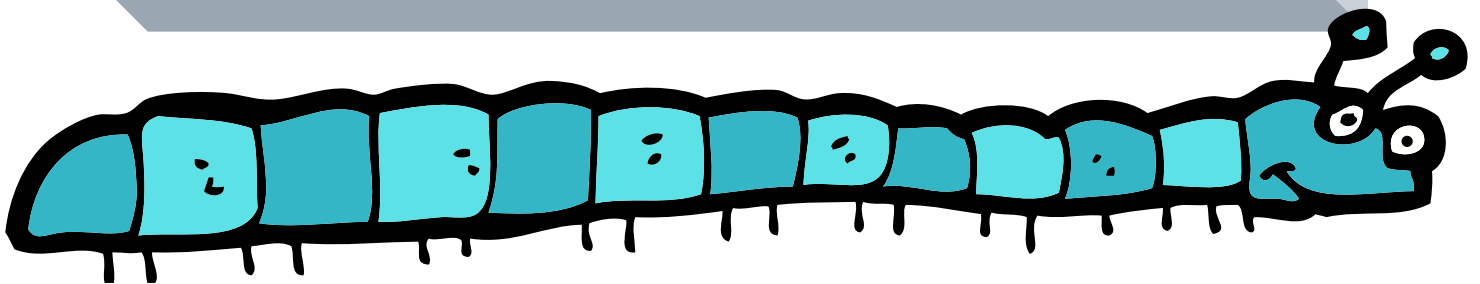


- Door samen te ontwerpen inspireer je elkaar en zorg je voor een doorgaande lijn
- Door de cyclus af te maken en steeds opnieuw te volgen werk je systematisch aan de kwaliteit van je aanbod. Zo kan je verantwoorden wat je doet, waarom je het doet en welke resultaten dat heeft opgeleverd.
- Door de ontwikkelde ontwerpen, plannen en materialen netjes op te bergen krijg je een mooi archief met plannen en materialen om nog eens te kunnen gebruiken.

BRENG DE BEGINSITUATIE IN BEELD



- Maak foto's van de ruimte van jouw groep of doe dit samen met je collega's.
- Stel jezelf hierbij de volgende vragen:
- Is de ruimte overzichtelijk en sfeervol ingericht? Kunnen kinderen zelf materialen pakken en weer opruimen?
- Werken jullie met een thema? Hoe en door wie wordt het thema bepaald?
- Hoe wordt er gespeeld? Wat zijn je ervaringen? Wat zijn de ervaringen van de kinderen?
- Welke vorm van begeleiding is er? Wat is de kwaliteit ervan?
- Welke materialen zijn al aanwezig? Welke heb je speciaal voor dit thema toegevoegd? Welke materialen hebben de kinderen speciaal voor dit thema toegevoegd?
- In hoeverre wordt er enthousiast met de materialen gespeeld? Met welke wel, met welke niet?



Thema's verbinden de activiteiten aan een betekenisvol verhaal, waar kinderen (en de professional enthousiast van worden). Het brengt samenhang aan in je aanbod. Ze zorgen voor een gemeenschappelijk kader; kinderen en leerkracht snappen waar ze het samen over hebben. Gezamenlijke activiteiten en een gemeenschappelijk kader ondersteunen ook de ontwikkeling op allerlei gebieden.

Je kunt kinderen een stem geven bij het bepalen van het thema of het verhaal (verhalend ontwerpen). Hierdoor raken ze nog meer betrokken bij het thema. Verzamel dan samen ideeën voor thema's en stem hierover.



Brainstormen met jonge kinderen

Elk groepje van vier leerlingen krijgt een groot vel papier, met in het midden een rechthoek. Vanuit de hoeken van de rechthoek trekken de kinderen lijnen naar de hoeken van het papier. Op die manier ontstaan er nog vier vakken, voor elk groepslid een.. De leerkracht geeft een opdracht en elk kind tekent in zijn eigen vak zijn ideeën en antwoorden. Daarna gaan de leerlingen overleggen en formuleren ze een gemeenschappelijk antwoord. Dat tekenen ze in de gemeenschappelijke rechthoek. De samenwerkingsvaardigheden die aan bod komen, zijn: luisteren, overleggen en overeenstemming bereiken. De tijdsduur is tien tot vijftien minuten. (bron: Meestersander.nl)



Doelen stellen is belangrijk voor een professional die met jonge kinderen werkt. Doelen geven richting aan waar je naartoe werkt met je aanbod. Je kunt hiermee ook zien of je deze doelen hebt bereikt en hierover verantwoording afleggen. Doelen waar je in je aanbod naartoe werkt komen niet zomaar uit de lucht vallen. Veel professionals hebben houvast aan zogenaamde ontwikkelingslijnen. Dit zijn de ontwikkelingsstappen die je bij een gemiddeld kind op een bepaalde leeftijd kan verwachten. Er zijn natuurlijk verschillen tussen kinderen, dus je kunt aan de hand van zo'n ontwikkelingslijn ook zien wat een kind al kan en wat het nog moet leren. Daarmee voorkom je dat je teveel vraagt van een kind of dat je hem juist onderschat.

Nu is het zo dat spel geleid wordt door de kinderen zelf. Dat is een belangrijk kenmerk van spel. Hoe kan je dan als professional doelgericht werken als je spel als leidende activiteit neemt? Dat doe je door de rijke speel-leeromgeving zo in te richten, dat bepaalde ontwikkeldoelen uitgelokt worden. Door het thema dat je kiest, de materialen die erbij horen, de inrichting van de ruimte en je eigen handelen lok je ontwikkeling uit die, als het goed is, richting het gewenste doel gaat.



In groep 1/2 van IKC De Ruimte is een bouwmarkt ingericht, want de huishoek moet verbouwd worden. Er zijn echte hesjes en een heuse kassa. In de schappen liggen allerlei bouwmaterialen; schroeven en moeren, die gesorteerd moeten worden, lange en korte planken, die opgemeten moeten worden. De kinderen zijn zo, al spelend druk aan het rekenen.



Ontwikkelingslijnen en -doelen voor peuters en kleuters kan je vinden op:
<http://jongekind.slo.nl/inhoudskaarten>.
Deze kunnen je helpen om te bepalen aan welke doelen de kinderen toe zijn en aan welke doelen je wilt werken in je groep.

De winkel

Inrichting van
de ruimte

Materialen

Handelen
van de
professional

Inrichting van de ruimte

Er is een winkel ingericht met schappen die gevuld moeten worden, waarin de producten staan. In manden zit het fruit. Bij de producten staan op kaartjes met stippen de prijs van het artikel aangegeven. Er is een kassa waar klanten kunnen betalen. In de huishoek maken kinderen een boodschappenlijstje. De medewerkers hebben echte kleding voor winkelmedewerkers aan. Ook de klanten dragen herkenbare kleding. Er staat een telefoon in de huishoek, waarmee met de winkel kan worden gebeld. Er is een microfoon in de winkel om om te kunnen roepen.

Materialen

Voor dit thema zijn de volgende materialen gekozen: Geld, kassalade met verschillende vakjes, boodschappenmandje, bordje met 'volgende klant', portemonnee met geld. Er is een weegschaal bij het fruit om het af te kunnen wegen. In de huishoek liggen reclamefolders, pen en papier, schaar en lijm. Daarmee kunnen boodschappenlijstjes worden gemaakt. De leerkrachten hebben deze materialen gekozen omdat ze schrijfactiviteiten willen stimuleren en leren plannen (boodschappenlijstje). Ook hebben ze rekendoelen voor ogen (geld herkennen en gebruiken, tellen (stippen), wegen, sorteren).

Handelen van de leerkracht

De leerkracht leidt in eerste instantie het spel, omdat de kinderen moeite hebben om het spel te gaan spelen. Ze stelt vragen over de rollen. Als het spel verslapt geeft ze een impuls om het spel verder te laten doorgaan, om de aandacht vast te houden. Kinderen ontdekken dat er een ander woord dan melk op het pak staat. Er staat milk. Stapje voor stapje helpt de leerkracht om erachter te komen wat dat is en welke taal. De leerkracht speelt ook mee. In haar rol als klant stelt ze vragen aan de kassier om de woordenschat te vergroten.

De professionals hebben met de Ontwerptool eerst op hoofdlijnen samen het thema voor de komende periode ingevuld. Om het overzichtelijk in de weekplanning in te kunnen vullen gebruiken ze het planningsdocument (zie www.lerenvanspel.nl) waarin de planning concreet wordt gemaakt. Ze gaan het thema eerst introduceren, met prentenboeken en een bezoek aan de supermarkt. Dan gaat er gespeeld worden. Iedere week reserveren ze een half uur om te evalueren hoe het gaat en of bijsturing nodig is. Welke doelen zijn behaald? Halverwege de themaperiode observeren ze de betrokkenheid en bepalen ze of aanpassing nodig is en zo ja welke? Zijn aanvullende materialen nodig? Is het nodig om het spel te ondersteunen en te verrijken? Aan het eind komen de collega's weer bij elkaar en wordt gereflecteerd op de resultaten in deze periode.

Een kijkje in de winkel

De klant komt de winkel in, de kassière zegt: "Hallo meneer". De vakkenvuller zegt tegen de klant: "Als je iets niet weet, dan mag je dat aan mij vragen". De kassière loopt naar de klant en zegt: "Hallo meneer, zoekt u naar iets lekkers?" De vakkenvuller stuurt de kassière terug naar de kassa (het is immers zijn taak om klanten in de winkel te helpen). De klant kijkt op zijn boodschappenlijst en zegt: "Jam, jam moest ik nog hebben". Hij gaat dit pakken. "Nu ga ik afrekenen". Hij pakt zijn mandje uit bij de kassa en zegt: "Ik wil graag betalen". De kassière scant de boodschappen (zegt "blieb"), pakt de broccoli en vraagt aan de klant: "Broccoli, waar stond dat?" De klant wijst en zegt: "Daar, daar stond 0 euro's bij". De kassière pakt een volgend product en zegt: "Drie euro". De klant vervolgens: "Bij appel stond 1 euro." De kassière zegt: "Dit kost dan 5 euro 50!". De klant kijkt in zijn portemonnee en zegt: "Maar dat heb ik niet! Dan betaal ik maar, 6 enen". Hij pakt de munten uit de portemonnee en geeft het aan de kassière. "Ik krijg ook nog centjes terug. De kassière zegt: "Ja, ik ga je geld teruggeven". Geeft de klant een munt. De klant zegt: "Ik wil graag een 50 en een 20". De vakkenvuller die erbij is komen staan buigt zich ook over de kassala en zegt tegen de kassière: "Een 2 en een 20". De klant pakt inmiddels al zijn boodschappen in en vertrekt naar de huishoek om daar zijn boodschappen op te ruimen.





Betrokkenheid

Professionals willen weten of wat ze doen werkt. Ze gaan op zoek naar de aanpak die effectief kan zijn en dus leerwinst oplevert. Welke aanpak 'slaagt aan' bij de kinderen? Met het in kaart brengen van betrokkenheid krijg je snel informatie over de mate waarin een (bijgestelde) aanpak succesvol is.

Onder betrokkenheid verstaan we: een bijzondere kwaliteit van menselijke activiteit, die wordt gekenmerkt door een geconcentreerd, aangehouden en tijd -vergeten bezig zijn. Hierbij stelt het kind zich open en voelt zich gemotiveerd en blijft geboeid. Het is een intense mentale activiteit, die een grote hoeveelheid energie vrijmaakt, waardoor een kind sterke voldoening ervaart. Dit ervaart hij omdat de activiteit aansluit bij zijn drang om te verkennen en bij zijn interesses en. Hij is actief aan de grens van wat hij kan, waardoor duurzaam leren plaatsvindt.

De Leuvense Betrokkenheidsschaal (LBS) meet de betrokkenheid van de leerlingen in het onderwijsproces, waar de leerkracht een hele grote invloed op heeft. De LBS bestaat uit een lijst met signalen van gedrag, waarop je je observatie op kan richten. Vervolgens zijn er vijf schaalwaarden te onderscheiden, de niveaus van betrokkenheid:

- Schaalwaarde 1: geen activiteit
- Schaalwaarde 2: vaak onderbroken activiteit
- Schaalwaarde 3: min of meer aangehouden activiteit
- Schaalwaarde 4: activiteit met intense momenten
- Schaalwaarde 5: volgehouden intense activiteit



Meer informatie over de Leuvense Betrokkenheidsschaal vind je op <http://expertisecentrum.cego.be/instrumenten-en-designs/leuvense-betrokkenheidsschaal-lbs/>



Aarssen, J., van der Bolt, L., Leseman, P., Davidse, N.J., de Jong, M.T., Bus, A.G & Mesman, J. (2010). *Zelfsturing als basis voor de ontwikkeling van het kind Een oriëntatie vanuit wetenschap en praktijk*. Utrecht: Sardes.

Ameijde, H. van (2017). *Ontwerpt(o)l Leren van spel*. Almere: Windesheim Flevoland.

Bodrova, E., & Leong, D. (1996). *Tools of the mind: The Vygotskian approach to early childhood education*. Englewood Cliffs, N.J: Merrill.

Kerpel, A. (2014). *Executieve functies in de klas*. Geraadpleegd op 26-04-2019, van <https://wijleren.nl/executieve-functies-in-de-klas.php>.

Bertu, M. & Wanningen, K. (z.d.) *Kwaliteitskaart Opbrengstgericht werken in de kleuterperiode. Spel en spelbegeleiding*. Den Haag: School aan Zet.

Gijzen, D. (2017). *Het belang van spel in de onderbouw*. Bachelorscriptie. Amsterdam: UvA

Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2003). *Einstein never used flash cards: How our children really learn and why they need to play more and memorize less*. Emmaus, PA: Rodale.

Jansen-Vos, F. (2008). *Basisontwikkeling voor peuters en de onderbouw*, Assen: Van Gorcum.

Laevers, F., Heylen, L. & Maes, J. (2013). *Een procesgerichte aanpak voor 6- tot 12-jarigen in het basisonderwijs*. Averbode : CEGO (Centrum voor ervaringsgericht onderwijs.)

Singer, D., Golinkoff, R. M., & Hirsh-Pasek, K. (Eds.) (2006). *Play=Learning: How play motivates and enhances children's cognitive and social-emotional growth*. New York, NY: Oxford University Press.

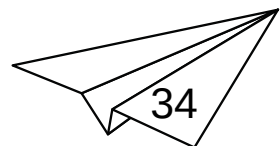


FOTO-CREDITS

De foto's en illustraties in deze uitgave zijn (rechtenvrij) overgenomen van de volgende websites:

- www.unsplash.com
- www.canva.com
- Brittanica Image Quest
- www.freeimages.com
- www.pixabay.com

Speciale dank aan:
Markus Spiske
Kiana Bosman

Een checklist voor het ontwerpen van een rijke speelleeromgeving vind je op:
<https://inspiratiedagjongekind.nl/wp-content/uploads/2018/03/Kijkwijzer-speelleeromgeving.pdf>

