



Vrij spel

Onderzoek naar het vrije spel van kinderen binnen
de residentiële jeugdhulpverlening

Elise Marie Nap
Rebekka Slingerland

Vrij spel

Onderzoek naar het vrije spel van kinderen binnen de residentiële jeugdhulpverlening

Afstudeeronderzoek
Opleiding Sociaal Pedagogische Hulpverlening
Christelijke Hogeschool Ede, juni 2012

Afstudeerders: Elise Marie Nap
Rebekka Slingerland

Begeleider CHE: Tirza van Laar - Jochemsen

Begeleider Speltherapie Ludimus: Janet Vermey

© 2012 Christelijke Hogeschool Ede

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



Inhoudsopgave

Samenvatting	7
Voorwoord	9
1 Inleiding	10
1.1 Aanleiding.....	10
1.2 Probleemstelling.....	11
1.3 Doelstelling.....	11
1.4 Vraagstelling	11
1.5 Werkwijze	13
2 De waarde van spel	16
2.1 Inleiding	16
2.2 Literatuuronderzoek.....	16
2.2 Praktijkonderzoek.....	24
2.3 Samenvatting en conclusie.....	27
3 Spel in de residentiële jeugdhulpverlening	28
3.1. Inleiding	28
3.2 Literatuuronderzoek.....	28
3.3 Praktijkonderzoek.....	33
3.4 Samenvatting en conclusie.....	36
4 Speltrends	37
4.1 Inleiding	37
4.2 Literatuuronderzoek.....	37
4.3 Praktijkonderzoek.....	41
4.4 Samenvatting en conclusie.....	45
5 SPH'ers en het spel van kinderen	46
5.1 Inleiding	46
5.2 Literatuuronderzoek.....	46
5.3 Praktijkonderzoek.....	48
5.4 Samenvatting en conclusie.....	52
6 Conclusie	54
7 Aanbevelingen	57
8 Discussie en visie	66
9 Literatuurlijst	69

Bijlagen	69
Bijlage A Relatie met Creatieve Professional	74
Bijlage B Inzichten van speltheoretici en spelbenaderingen	75
Bijlage C Interviewvragen SPH'er	80
Bijlage D Interviewvragen speltherapeut	81
Bijlage E Enquêtevragen	82
Bijlage F Kernlabelschema	84

Samenvatting

Dit is een afstudeerverslag over het onderzoek naar het vrije spel van kinderen van 4 – 12 jaar in de residentiële jeugdhulpverlening. Hierbij ligt de focus op de interventies die SPH'ers kunnen inzetten om de kinderen vanuit hun eigen creativiteit tot vrij spel te stimuleren. Dit afstudeeronderzoek is een onderdeel van het afstuderen van de opleiding Sociaal Pedagogische Hulpverlening aan de Christelijke Hogeschool in Ede.

Het doel van het onderzoeksverslag is onder andere dat SPH'ers en andere hulpverleners meer kennis krijgen over de randvoorwaarden van spel, die een kind nodig heeft om tot spel te komen vanuit zijn eigen creativiteit. Omdat spelen een van de belangrijkste activiteiten van kinderen is, achten wij het van groot belang dat alle opvoeders en beroepsopvoeders kennis hebben van spel en spelontwikkeling en dat zij weten hoe zij kinderen in hun spel kunnen stimuleren. Ook de plaats die spel inneemt in de residentiële jeugdhulpverlening en verschillende trends wat betreft het spel van kinderen zijn daarbij van belang. Door dit onderzoeksverslag zullen de lezers deze nodige kennis tot zich kunnen nemen.

Dit onderzoek betreft een voornamelijk kwalitatief onderzoek. Er is onderzoek gedaan door middel van een literatuuronderzoek en een praktijkonderzoek. De literatuur is vooral gezocht in boeken en vakbladen uit bibliotheken en op websites van het internet. De literatuur die goed bruikbaar was voor het beantwoorden van de deelvragen en hoofdvraag, is gebruikt in de uiteindelijke beschrijvingen.

Voor het praktijkonderzoek zijn vijf SPH'ers en twee speltherapeuten geïnterviewd. Dit waren diepte interviews van ruim een uur. Ook is een aantal enquêtes afgenomen. De data uit deze interviews zijn uitgewerkt door de interviews op te nemen, letterlijk uit te typen, te fragmenteren, te labelen en te kernlabelen. Door op deze manier te werk te gaan, zijn de resultaten zo objectief mogelijk verwerkt en gebruikt in het beantwoorden van de hoofd- en deelvragen. Ook de enquêtes zijn gefragmenteerd, gelabeld en van een kernlabel voorzien en net als de resultaten uit de interviews verwerkt.

De belangrijkste resultaten en conclusies die voortkomen uit het onderzoek, zijn de volgende:

- Spel is essentieel voor de ontwikkeling van kinderen op sociaal, emotioneel, lichamelijk en cognitief gebied. Fantasiespel is van belang voor het ontwikkelen van creativiteit, verbeeldend vermogen en probleemoplossend vermogen.
- Spel neemt in de residentiële jeugdhulpverlening een belangrijke plaats in. Wel is gebleken dat de kennis over spel, spelwaarde en spelontwikkeling bij de SPH'er zeer gering is.
- De toegenomen welvaart en digitalisering, overbeschermde ouders en een opgejaagde maatschappij zorgen ervoor dat het spel van kinderen in gevaar komt.
- Een goede basishouding, aansluiten bij de ontwikkeling van het kind, meespelen en spel structureren vinden SPH'ers belangrijk in de omgang met het spelende kind.

Om de kennis over spel en spelontwikkeling bij SPH'ers te vergroten, hebben wij een aanbeveling gemaakt in de vorm van een handleiding. Deze handleiding bestaat uit twee delen:

- Het eerste deel is een 'minicursus spel en spelontwikkeling'. Hierin staat de belangrijkste informatie over spel en spelontwikkeling die een SPH'er moet weten, wanneer hij of zij werkzaam is met kinderen van 4 – 12 jaar in de residentiële jeugdhulpverlening.
- In het tweede deel staan praktische interventies die SPH'ers in kunnen zetten om kinderen vanuit hun eigen creativiteit tot vrij spel te stimuleren. Samenvattend zijn deze interventies:

observeren, tijd bieden, ruimte bieden, juiste omgeving bieden, juiste speelgoed aanbieden, aansluiten op (de ontwikkeling van) het kind en spel stimuleren door structuur bieden.

Door de handvatten die hiervoor gemaakt zijn, krijgen SPH'ers en andere hulpverleners in het werkveld meer kennis over spel en spelontwikkeling bij kinderen en zullen zij de waarde hiervan ontdekken. Door deze informatie zullen SPH'ers hun kennis over spel en spelontwikkeling inzetten en delen in de organisatie waar ze werkzaam zijn.

De handvatten worden ook aangeboden aan de academie Sociale Studies van de Christelijke Hogeschool in Ede, zodat deze aanbevelingen gedrukt kunnen worden in readers van de opleiding SPH, die daar voor bedoeld voor zijn. Het is belangrijk dat aankomend SPH'ers kennis hebben over spel en spelontwikkeling van kinderen van 4 – 12 jaar, voordat zij in de praktijk met deze kinderen gaan werken.

Voorwoord

Dit onderzoeksverslag is geschreven in het kader van het afstuderen van de opleiding Sociaal Pedagogisch Hulpverlening aan de Christelijke Hogeschool Ede.

We hebben onderzoek gedaan naar het vrije spel van kinderen van 4 – 12 jaar in de residentiële jeugdhulpverlening. De focus lag hierbij op de interventies die SPH'ers kunnen toepassen om kinderen vanuit hun eigen creativiteit tot vrij spel te laten komen.

In de hoofdstukken zullen we ingaan op de waarde van spel voor de ontwikkeling van kinderen, de plaats van spel in de residentiële jeugdhulpverlening, de belangrijkste speltrends die we zien en als laatste hoe SPH'ers in de praktijk omgaan met het vrije spel van kinderen.

Dit onderzoeksverslag is geschreven voor SPH'ers die werkzaam zijn binnen de residentiële jeugdhulpverlening. Door het lezen van onder andere dit onderzoeksverslag krijgen SPH'ers meer kennis over de randvoorwaarden van spel, die een kind nodig heeft om tot spel te komen en krijgen SPH'ers handvatten aangeboden om kinderen vanuit hun eigen creativiteit tot spel te brengen.

We willen een aantal personen bedanken die ons geholpen hebben dit afstudeeronderzoek en verslag te voltooien. Onze opdrachtgever Janet Vermey bedanken we voor haar begeleiding en steun tijdens ons afstudeeronderzoek. Ook onze afstudeerbegeleider Tirza van Laar- Jochemsen willen we bedanken voor haar begeleiding. Daarnaast willen we alle SPH'ers en speltherapeuten bedanken die wij hebben mogen interviewen voor ons onderzoek.

Elise Marie Nap
Rebekka Slingerland

Ede, juni 2012

1 Inleiding

1.1 Aanleiding

Probleembeschrijving in zijn context

In dit afstudeeronderzoek willen we antwoord krijgen op de vraag met welke interventies SPH'ers kinderen tot vrij spel kunnen brengen, zodat een optimale ontwikkeling van het kind tot stand wordt gebracht. We hebben het dan over SPH'ers in de residentiële jeugdhulpverlening, die het dagelijks leven van de kinderen op de groep meemaken en meebeleven.

Men heeft bewezen dat spel essentieel is voor de ontwikkeling van een kind (Zachte & Van Leeuwen, 2009). Het belang van spel wordt echter door velen onderschat (Zachte, 2011). Spel is zo belangrijk, omdat een kind alles leert door te spelen: problemen oplossen, omgaan met anderen, vooruitkijken en plannen, omgaan met angsten, enzovoort (Van der Hoeven, z.d.).

We willen dit onderzoek doen, omdat we het belangrijk vinden dat kinderen genoeg tijd en ruimte krijgen om vrij te spelen. Om te leren, zich te ontwikkelen en nieuwe situaties te verwerken, hebben kinderen deze tijd en ruimte nodig. In de praktijk van de jeugdhulpverlening blijkt echter dat die tijd en ruimte voor het vrije spel beperkt is. In de hulpverlening staat spel vaak in dienst van het leren (www.droomvogel.nl). Bijvoorbeeld door het spelen van het zakgeldspel. Hierbij leert het kind om te gaan met geld, maar krijgt het kind niet de mogelijkheid om vrij te spelen. Een kind hoeft bij zo'n spel alleen maar de voorschriften of spelregels te volgen, maar van eigen creativiteit is geen sprake. Het spelen van zulke spellen is ook goed voor de ontwikkeling van het kind, maar doordat de tijd om te spelen veelal met 'leerspellen' gevuld wordt, is voor vrij spelen weinig tijd en ruimte. Juist die vrijheid in het spel is erg belangrijk (Van der Hoeven, z.d.), maar de kennis van die waarde is geminimaliseerd.

Uit Amerikaans onderzoek is gebleken dat kinderen steeds minder creatief zijn. Als oorzaak wijst men de manier van testen op scholen aan. Het idee dat er maar één juist antwoord op een vraag kan zijn, en het feit dat er te weinig ruimte is voor bredere, uiteenlopende gedachten, kan een kind belemmeren in de ontwikkeling van creativiteit (Rettner, 2011).

Dit voorbeeld van scholen verwijst naar de hedendaagse maatschappij. Deze is zo ingewikkeld, dat overal regels voor gemaakt worden om de controle niet te verliezen. Regels en methoden maken het leven beheersbaar, maar ze doden de ruimte voor creativiteit en spontaniteit (Van Rhee, 2011).

Ook kunnen we ons afvragen of de creativiteit die kinderen van nature hebben nog wel gestimuleerd wordt als we kijken naar wat voor 'voorgekauwd' speelgoed ze krijgen. In toenemende mate zien we bijvoorbeeld plakwerkjes waarbij al een voorbeeld is gemaakt of poppen die zelf praten, waardoor de eigen creativiteit van een kind niet gestimuleerd wordt.

Daarnaast kunnen we ons afvragen hoe het zit met de beschikbare tijd voor spel. In onze gehaaste samenleving moeten kinderen tegenwoordig van alles: naar school, naar de sportclub, naar dansles, naar muziekles..... Krijgt het kind eigenlijk nog wel tijd en gelegenheid om 'gewoon' te spelen? Welke invloed heeft dit op de ontwikkeling van het kind?

Deze invloed van de maatschappij is ook merkbaar in de jeugdhulpverlening. Beroepsopvoeders in de hulpverlening zien dat het aantal kinderen met verstoorde sociale- en/of spelontwikkeling toeneemt. Sociale vaardigheidstrainingen worden daarom, vaak met goede resultaten, ingezet. Door het pedagogische werkveld wordt echter vaak vergeten dat deze vaardigheden net zo goed geoefend kunnen worden door tijd en ruimte te bieden aan gewoon kinderspel, in plaats van gebruik te maken van deze sociale vaardigheidsmethoden (www.droomvogel.nl).

Spel is dusdanig van belang dat wij ons hierop willen richten in ons afstudeeronderzoek, om zo de waarde van het vrije spel te herontdekken en weer op de kaart te zetten. We zullen onderzoek doen naar de theoretische achtergronden van spel, om zo de relevantie hiervan voor de SPH'er in beeld te krijgen, met ons oog op de cliënten gericht! Want: Hoe kunnen we een gezonde ontwikkeling bij kinderen verwachten, als we kinderen de tijd en ruimte voor vrij denken en experimenteren in hun spel ontnemen? We hoeven creativiteit niet te stimuleren, maar we moeten wel de juiste randvoorwaarden scheppen om een kind zich creatief te laten ontwikkelen (Spruit, 2010)!

1.2 Probleemstelling

In de residentiële jeugdhulpverlening hebben kinderen van 4 - 12 jaar te weinig tijd en ruimte om vrij te spelen, terwijl spel essentieel is voor de ontwikkeling van het kind.

1.3 Doelstelling

SPH'ers krijgen meer kennis over de randvoorwaarden van spel, die een kind nodig heeft om tot spel te komen vanuit zijn eigen creativiteit. Door handvatten te maken voor SPH'ers in de residentiële jeugdhulpverlening, krijgen SPH'ers in het werkveld meer kennis van spel en spelontwikkeling bij kinderen en zullen zij de waarde hiervan ontdekken.

SPH'ers kunnen de kennis van spel en spelontwikkeling inzetten en delen in de organisatie waar ze werkzaam zijn. Uiteindelijk heeft dit als doel dat het kind in de residentiële jeugdhulpverlening de tijd en ruimte krijgt om tot spelen te komen vanuit zijn eigen creativiteit, waardoor optimale ontwikkeling van het kind tot stand wordt gebracht.

1.4 Vraagstelling

Hoofdvraag

Met welke interventies kunnen SPH'ers, werkzaam in de residentiële jeugdhulpverlening, kinderen van 4 - 12 jaar vanuit hun eigen creativiteit tot spel brengen, zodat ze zich optimaal kunnen ontwikkelen?

Begripsbepaling

- Interventies

Interventies zijn manieren die SPH'ers kunnen inzetten om in te grijpen in een situatie om ervoor te zorgen dat iets verandert. In dit geval, om ervoor te zorgen dat het kind tijd en ruimte krijgt om vanuit zijn eigen creativiteit tot spel te komen. Ook zijn interventies activiteiten waarmee hulpverleners problemen kunnen voorkomen of oplossen om zo een bijdrage te leveren aan het bevorderen en in stand houden van de gezondheid en welzijn van cliënten (www.encyclo.nl).

- SPH'ers

Sociaal Pedagogisch Hulpverleners zijn beroepskrachten op HBO-niveau die zich richten op hulp- en dienstverlening aan mensen uit allerlei leeftijdscategorieën die door een combinatie van factoren en omstandigheden tijdelijk of duurzaam aangewezen zijn op professionele ondersteuning om te kunnen functioneren in hun woon- en leefsituatie ("De Creatieve Professional," 2009).

- **Residentiële jeugdhulpverlening**
Residentiële jeugdhulpverlening is een overkoepelende naam voor instellingen of tehuizen waar kinderen van 4 - 18 jaar met uiteenlopende problemen verblijven en daar opgevangen, begeleid, behandeld, opgevoed of verzorgd worden. Residentiële zorg bestaat uit besloten, gesloten of open instellingen en leefgroepen en kent verblijf in deeltijd, dagbehandeling of 24-uurszorg (Boendermaker et al., 2010).
- **Kinderen van 4 - 12 jaar**
Kinderen van 4 - 12 jaar zijn gekozen als afbakening van het onderzoek. Er is gekozen voor deze basisschoolleeftijd, omdat het anders een te groot en breed onderzoek wordt. Het vrije spel van baby's en peuters verschilt daarbij te veel van kinderen in de basisschoolleeftijd.
- **Eigen creativiteit**
Met creativiteit wordt scheppingskracht of probleemoplossend vermogen bedoeld. Het is een denkproces waardoor nieuwe inzichten tot stand komen. Die inzichten scheppen de mogelijkheid voor het kind om in zijn of haar spel nieuwe toepassingen te maken die mooi, leuk of nuttig zijn, waardoor het kind ontdekt en leert (Behrend, 2008).
- **Spel**
Wanneer een kind speelt, vermaakt het zich met spel. Dit kan door: bewegingsspel, zoals sport, dans en mime; exploratief spel, zoals het onderzoeken en verkennen van materialen, de omgeving, techniek of vaardigheden; constructiespel, zoals bouwen met blokken en lego, tekenen, puzzelen en kleien; fantasiespel, zoals poppenspel, verkleden, verhaaltjes en liedjes verzinnen; sociaal spel, zoals gezelschapsspel, vader-en-moedertje, verstoppertje en wedstrijdjes.
Voor dit onderzoek wordt gekeken naar de verschillende manieren van vrij spelen waarbij het kind gebruik maakt van zijn eigen fantasie en creativiteit (Spelen met kinderen, z.d.).
- **Ontwikkeling**
Door een natuurlijk proces groeit een kind in het aantal gedrags- en handelingsmogelijkheden, wat ontwikkeling wordt genoemd.
Kennis, bekwaamheden en vaardigheden worden gevormd en vergroot, waardoor het kind zich ontplooit (www.encyclo.nl).

Deelvragen

A. Welke waarde heeft spel voor de ontwikkeling van kinderen van 4 - 12 jaar?

In deze deelvraag wordt onderzocht welke waarde spel heeft voor de ontwikkeling van kinderen van 4 - 12 jaar. Om antwoord te krijgen op deze deelvraag wordt literatuurstudie toegepast. Er wordt onderzocht welke ontwikkeling een kind doormaakt en welke soorten spel daar het beste bij passen. Ook wordt onderzocht welke speltheorieën er zijn en welke inzichten verschillende professoren en andere deskundigen hebben over spel en spelontwikkeling. Door het beantwoorden van deze vraag wordt het belang gekend van wat spel toevoegt aan de ontwikkeling van een kind en waarom juist vrij spel zo belangrijk is voor een kind. Door het onderzoeken van verschillende soorten spel bij de verschillende ontwikkelingsgebieden komt men meer te weten over hoe de creativiteit van een kind zich ontwikkelt.

B. Wat is de plaats van spel in de residentiële jeugdhulpverlening?

Om deze vraag te beantwoorden wordt in de literatuur gezocht naar wat er gezegd wordt over de plaats van spel in de residentiële jeugdhulpverlening. In vakbladen, kranten, handboeken en websites wordt gezocht naar informatie over spelontwikkeling bij kinderen. Ook zal bij het beantwoorden van deze vraag gebruik gemaakt worden van enquêtes die afgenomen worden op de Alumnidag, woensdag 28 maart 2012, op de Christelijke Hogeschool Ede en de interviews die afgenomen worden met hulpverleners in het werkveld. De beantwoording van deze deelvraag is van belang om aan te tonen waarom spelontwikkeling belangrijk is en welke rol het speelt in de residentiële jeugdhulpverlening.

C. Wat zijn belangrijke trends in het spel van kinderen van 4 - 12 jaar?

De kennis van trends in het spel van kinderen in de maatschappij zal worden onderzocht door middel van literatuurstudie. In boeken, recente vakbladen, kranten, handboeken en websites zal gezocht worden naar informatie. Bij het beantwoorden van deze deelvraag zal ook gebruik gemaakt worden van de resultaten uit de interviews met hulpverleners binnen de residentiële jeugdhulpverlening. Door deze deelvraag te beantwoorden zal een goed beeld geschetst worden van de huidige maatschappij en de recente ontwikkelingen en trends wat betreft het kinderspel in deze maatschappij. Met deze trends zal rekening gehouden moeten worden bij het schrijven van de aanbevelingen als antwoord op de hoofdvraag.

D. Hoe gaan SPH'ers in de praktijk van de residentiële jeugdhulpverlening om met het vrije spel van een kind?

Onderzoek naar deze deelvraag zal aantonen welke interventies hulpverleners inzetten om meer tijd en ruimte vrij te maken voor het vrije spel van een kind. Dit wordt in beeld gebracht door middel van literatuuronderzoek, interviews af te nemen bij SPH'ers in de residentiële jeugdhulpverlening en enquêtes af te nemen bij oud-studenten op de Alumnidag, woensdag 28 maart 2012.

Deze deelvraag is nodig om bij de hoofdvraag aan te geven welke interventies en/of methoden gebruikt worden om tijd en ruimte vrij te maken voor het vrije spel van een kind.

1.5 Werkwijze

Het onderzoek, waarbij zowel gebruik gemaakt wordt van relevante en recente literatuur, als uitkomsten van interviews en enquêtes, is deels kwalitatief en deels kwantitatief van aard. Voor de verschillende deelvragen wordt gebruik gemaakt van de volgende onderzoeksmethodieken:

- A. Literatuurstudie, interviewafname in het werkveld
- B. Literatuurstudie, enquêteonderzoek bij alumni, interviewafname in het werkveld
- C. Literatuurstudie, interviewafname in het werkveld
- D. Literatuurstudie, enquêteonderzoek bij alumni, interviewafname in het werkveld

We krijgen hierbij begeleiding van onze opdrachtgever en afstudeerbegeleider.

Verantwoording werkwijze

Er is gekozen voor verschillende werkwijzen, om een zo goed mogelijk resultaat naar voren te brengen. Door deze verschillende onderzoeksmethoden wordt een ruim en overzichtelijk beeld geschetst, waardoor handvatten voor SPH'ers ontwikkeld kunnen worden die zo goed mogelijk

aansluiten bij wat nodig is op het gebied van spelontwikkeling in de praktijk van de residentiële jeugdhulpverlening.

Literatuurstudie

Van deze onderzoeksmethode zal gebruik gemaakt worden bij alle vier de deelvragen.

Literatuur over spel en spelontwikkeling bij kinderen zal gezocht en gebruikt worden. Daarbij zal worden gekeken naar welk spel bij welk ontwikkelingsgebied van een kind past. Door inzichten van verschillende professoren en andere deskundigen te onderzoeken zal informatie verzameld en verwerkt worden in de desbetreffende deelvraag. De literatuur van onder andere de professoren Vermeer, Langeveld, Bladergroen, Piaget, Erikson en anderen zullen hierbij geraadpleegd worden. Er zal niet alleen onderzoek gedaan worden naar de inzichten van professoren over spelontwikkeling bij kinderen. Ook zal bij de literatuurstudie gezocht worden naar theorie over spelontwikkeling in relatie tot de jeugdhulpverlening.

Verder zal literatuur geraadpleegd worden om de verschillende trends wat betreft het spel van kinderen en de manier van omgang van SPH'ers met het kinderspel te onderzoeken.

De literatuur komt uit boeken en vakbladen uit bibliotheken en op websites van het internet. De literatuur die relevant is voor de verschillende deelvragen, zal verzameld worden, waarna alle informatie bij de juiste deelvragen verwoord zal worden.

De gebruikte literatuur zal volgens de APA-normering in de literatuurlijst van het onderzoeksverslag opgenomen worden.

Interviews werkveld

Door middel van interviews zal onderzocht worden welke interventies hulpverleners inzetten om kinderen tot vrij spel te stimuleren en hoe over spel en spelontwikkeling wordt gedacht. Hierdoor zal ontdekt worden hoe SPH'ers omgaan met het vrije spel van het kind. Ook zal hierbij gevraagd worden naar wat de waarde van spel is voor de ontwikkeling van kinderen en in hoeverre bepaalde trends volgens hen invloed hebben op het spel van kinderen.

Voorafgaand aan het afnemen van de interviews worden vragen opgesteld die aan de orde zullen komen in de interviews. Dit zijn richtlijnen. Ter plekke zullen ook andere vragen in relatie tot het betreffende onderwerp gesteld worden. Naar schatting zullen twee speltherapeuten en zes sociaal pedagogisch hulpverleners geïnterviewd worden. De speltherapeuten worden opgezocht via het internet, waarna contact met hen wordt opgenomen met de vraag of zij mee willen werken aan het interview. Wanneer ingestemd is, zal een afspraak voor het interview worden gemaakt. De SPH'ers die meewerken aan het enquêteonderzoek op de Alumnidag, zullen ook gevraagd worden mee te werken aan een interview. Wanneer SPH'ers zich hiervoor aangemeld zullen hebben, wordt contact met hen opgenomen om een afspraak te maken. Wanneer er minder dan zes aanmeldingen zijn, zal contact gezocht worden met residentiële jeugdhulpverleningsinstellingen om SPH'ers te vragen voor medewerking aan een interview. Deze instellingen zullen via het internet, via het stagebureau van de Christelijke Hogeschool Ede of op andere manieren gezocht worden.

De interviews zullen worden opgenomen en uitgetypt. Vervolgens worden de interviews gelabeld, waardoor objectief gebruik gemaakt wordt van de uitkomsten van de interviews. De kernlabels die vervolgens aan de labels worden gekoppeld, zijn een resultaat van de antwoorden uit de interviews. Deze uitkomsten zullen verwerkt worden in de te beschrijven deelvragen, waarbij een verwijzing wordt geplaatst naar de bron. De codeverwijzing werkt als volgt: de eerste letter geeft aan uit welk interview het citaat komt. Het cijfer wat achter de komma staat, geeft de pagina aan waar het citaat terug te vinden is. De uitgetypte interviews, de labels en kernlabels zullen worden opgenomen in een databoek. Dit databoek is op te vragen bij de afstudeerders.

Enquêtes Alumni

Voor dit onderzoek worden enquêtes afgenomen bij oud-studenten. Dit wordt gedaan op de Alumnidag, woensdag 28 maart 2012, op de Christelijke Hogeschool Ede. Door middel van deze enquête wordt in kaart gebracht welke interventies hulpverleners inzetten om kinderen tot vrij te spel te brengen vanuit hun eigen creativiteit.

Voor het afnemen van deze enquêtes zal contact opgenomen worden met Jan Willem van Nus, voorzitter van de Alumnidag, om toestemming te krijgen om deze enquêtes af te nemen.

Plusminus 150 personen zijn aangemeld voor deze Alumnidag. Dit betekent dat er ongeveer 100 enquêtes uitgeprint worden. Voor het inleveren van de enquêtes worden dozen gemaakt, waarop makkelijk te zien is dat de enquêtes in deze dozen ingeleverd moeten worden.

Er is gekozen voor een semi-gestructureerde opbouw van de enquête, omdat de mening van de SPH'er en welke interventie de SPH'er inzet van belang zijn voor het onderzoek.

De resultaten van de enquêtes zullen worden gelabeld. Voor deze manier is gekozen, omdat gebruik gemaakt wordt van open vragen. Door te labelen kunnen resultaten zo objectief mogelijk verwerkt worden. De uitkomsten van de enquêtes zullen per deelvraag verwerkt worden in het desbetreffende hoofdstuk van het onderzoeksverslag. De resultaten uit deze enquêtes zullen evenals de interviews, met de labels en kernlabels worden opgenomen in het databoek. De enquêtes krijgen in het databoek de naam 'schriftelijk interview'.

2 De waarde van spel

2.1 Inleiding

In dit hoofdstuk wordt de volgende deelvraag behandeld:

Welke waarde heeft spel voor de ontwikkeling van kinderen van 4 – 12 jaar?

Om de waarde van spel voor de ontwikkeling van kinderen in kaart te brengen, zal een aantal hieraan verwante onderwerpen aan de orde komen. Er zal een definitie gegeven worden van spel en het belang van en de voorwaarden voor spel zullen besproken worden. In dit hoofdstuk wordt gekeken naar spel in het algemeen. In hoofdstuk 3 zal toegelicht worden wat de plaats van spel in de residentiële jeugdhulpverlening is. Verdere verwante onderwerpen zijn spelontwikkeling, fasen van het kind en de soorten spel die daarbij horen. Wanneer deze onderwerpen behandeld zijn, zal een korte conclusie gegeven worden als antwoord op de deelvraag. Voor verdieping in verschillende speltheoretici en spelbenaderingen wordt u verwezen naar bijlage B. Het hoofdstuk is opgedeeld in een literatuuronderzoek en een praktijkonderzoek.

2.2 Literatuuronderzoek

2.2.1 Wat is spel?

De definitie van spel is moeilijk te omschrijven. Er is een aantal eigenschappen van spel te onderscheiden die uiteengezet zullen worden. Hierbij worden verschillende definities van theoretici en onderzoekers gebruikt.

Hellendoorn (2002) ziet spel als een bevrediging gevende activiteit met objecten, het eigen lichaam of met medespeler(s). Spelen is een doel op zich en dient dus geen ander doel. Het spel kan door de speler(s) zelf geïnitieerd en gecontroleerd worden. Daarbij komt dat er een voortdurende afwisseling en spanning tussen verwachtingen en verrassing en tussen het bekende en het onbekende is, waarbij de invloed van de realiteit verminderd is. Spel betekent volgens Hellendoorn activiteit, plezier beleven, ontspanning en zelfontplooiing.

Bomhof en Trossel beschreven in 1989 al dat spelen een activiteit is waarbij het spel een doel in zichzelf kent. Zij benoemden hierbij ook dat spelen voor een kind vrijwillig moet zijn. Spel is geen taak en daarom kunnen kinderen ook nooit verplicht worden om te spelen. Het kind is geïnteresseerd in wat het doet en is actief. Verder heeft spel altijd een element van 'doen alsof' in zich.

Een kind speelt omdat het spelen leuk vindt. Hieruit blijkt ook dat spel niet aan leeftijd gebonden is. Het spelmateriaal is wel aan leeftijd gebonden (Spiekhout et al., 2001).

Definities van spel die speltheoretici jaren geleden al benoemd hebben zijn nog steeds actueel. Vermeer (1974) beschreef gedachten van Kohnstamm en Freud, die nader bekeken worden. Volgens Kohnstamm is het wezenlijke van spel de specifieke belevingssfeer, het besef van vrijheid en het activiteitsbesef van het Ik.

Freud laat een meer psychologische kant van spel zien. Hij ziet spel als een expressie van vroegkinderlijke neigingen, die hun oorsprong vinden in de affectiviteit en die gebonden is aan driften. Als een kind speelt, worden niet verwerkte gevoelens en onbewuste fantasievoorstellingen geactiveerd. Het uiten van die gevoelens door spelen geeft bevrediging.

Vermeer zelf (1974), benadrukte dat waarlijk spel dát spel is, waarbij spelend gevormd wordt zonder de intentie een uiteindelijke vorm tot stand te brengen. Een kind speelt met vrijheid en variabiliteit.

Van der Teems (1997) ziet spel als datgene wat een mens doet om zijn houding tegenover de wereld en zijn medemensen te bepalen. In spel scheppen kinderen hun eigen omgeving en ervaringen. Ze volgen hun eigen regels, wat ook kenmerkend is voor het feit dat met spelen geen doel bereikt hoeft te worden (Verhulst, 2005). Het kind mag zijn spel laten verlopen zoals hij zelf wil. *“Hij kan zijn spelwereld zo creëren dat die perfect aansluit bij zijn eigen kunnen en wensen”*, aldus van der Poel en Blokhuis (2008, p. 22).

Voor kinderen zelf is spelen vaak uitsluitend een vrije activiteit, zoals buiten spelen of in de huishoek spelen (Jansen-Vos, 2004). Volwassenen benoemen het gedrag van kinderen al gauw spelen, terwijl kinderen hierin veel selectiever zijn. Schoonmaken zien kinderen juist als werk, terwijl volwassenen dit gedrag ook spelen noemen.

Samenvattend kunnen een aantal conclusies getrokken worden die duidelijk weergeven wat spel is.

- Spelen heeft geen doel, maar spel op zich is een doel.
- De motivatie om te spelen is de plezierige bezigheid. Kinderen vinden het leuk om te spelen.
- Spel kenmerkt zich door vrijheid. Een kind mag zelf bepalen wat het speelt en volgt dus geen opgelegde taken op.
- In het spel is er een balans tussen verwachting en verrassing.
- Spelen doet een kind altijd met iets of iemand.
- Onverwerkte gevoelens worden door spel verwerkt.
- Spel heeft altijd een element van ‘doen alsof’ in zich. Dit wordt ook gekenmerkt doordat dingen naast een algemeen aanvaarde betekenis, ook een andere betekenis krijgen, die door de speler(s) wordt toegekend (Nielander, 2003).

Met de bovenstaande conclusies wordt een korte beschrijving van *vrij* spelen omschreven. Met *vrij* spelen worden geen voorgeprogrammeerd speelgoed of klusjes voor ouders of beroepsopvoeders bedoeld, maar bij *vrij* spelen staan fantasie en vrijheid centraal.

2.2.2 Spelontwikkeling en spelvormen

Dat kinderen spelen zal vrijwel iedereen vanzelfsprekend vinden. Ook weten volwassenen dat spelen belangrijk is in de kinderjaren. Spelen is zelfs essentieel voor de ontwikkeling van het kind. Helaas realiseert niet iedereen dat spelen veel meer is dan alleen plezier beleven (Solter, 2004). Het genieten staat op de voorgrond en het leren via spel gaat vanzelf. Vanzelf, maar het is wel van vitaal belang, omdat het dé manier is waarop een jong kind leert (Solter, 2004). Volgens Delfos (2004) lijken kinderen zelf instinctief te weten dat spel nodig is voor de ontwikkeling. Ieder kind ontwikkelt zich in zijn eigen tempo. Theoretici zien de waarde van spel in voor verschillende ontwikkelingsgebieden, namelijk voor het lichamelijke, cognitieve, sociale en emotionele gebied. Hieronder zullen deze gebieden breder toegelicht worden. Van belang is te vermelden dat hier uitgegaan wordt van een normale ontwikkeling, daarbij onderscheid makend in 3 leeftijdsgroepen:

- Kleuter: 4 – 6 jaar
- Lagere schoolkind: 7 – 9 jaar
- Oudere schoolkind: 10 – 12 jaar

Bij elk ontwikkelingsgebied zal het belang van spel aan de orde komen, waarna een beschrijving wordt gegeven van de ontwikkeling op dat gebied per leeftijdscategorie en wat kinderen per leeftijdscategorie spelen. Ook zal daarbij aan de orde komen welke spelvormen passen bij welke

leeftijdscategorie. Hierbij moet genoemd worden dat ieder kind zich in zijn eigen tempo ontwikkelt en dat dus niet standaard uitgegaan kan en mag worden van de beschreven ontwikkelingen volgens de theorie. Het is beschreven als richtlijn, maar het is geen regel.

Lichamelijke ontwikkeling

Ten eerste leert het kind door spel zijn lichamelijke mogelijkheden kennen. Het kind oefent de grove en fijne motoriek en de zintuigen door te spelen (Bomhof & Rossel, 1989). Ze rollen, ze kruipen, ze zwaaien met hun armen, benen en bewegen hun handen en voeten. Als ze kleine dingen vastpakken oefenen ze hun vingers. Zo leren ze hun lichaam steeds beter gebruiken en worden ze steeds behendiger. Daarbij komt dat kinderen door te bewegen hun energie kwijt kunnen. Hierdoor voelen ze zich gezond. Het bewegen hoort ook bij de lichamelijke ontwikkeling. Ook het reactievermogen wordt bij het kind ontwikkeld door te spelen (Het belang van spelen, 2008). Spel is van belang voor de lichamelijke ontwikkeling in alle levensfasen.

Ontwikkeling van kinderen van 4 - 6 jaar

De motoriek is bij kinderen in deze leeftijdscategorie al goed op gang. Kinderen kunnen zelfstandig lopen, zitten en opstaan. Kinderen bewegen soepel en veel, maar deze bewegingen zijn niet altijd gecontroleerd. Het hele lichaam doet namelijk mee (Bogaard et al., 2010).

De grove en fijne motoriek is al goed ontwikkeld. Een kind kan gericht met iets gooien. Ook worden bewegingen waarbij het evenwicht een grote rol speelt, stelselmatig uitprobeerd en zich eigen gemaakt. Een kind gaat de trap op- en afklimmen, fietsen, tegen een bal schoppen of glijden. Ook de fijne motoriek gaat goed vooruit. Het kind kan zijn eigen veters strikken en gericht puzzels maken. Ook merk je de vooruitgang in de fijne motoriek aan de manier van knippen, plakken of tekeningen inkleuren (Struyven, 2009).

Een goede motoriek wordt ook belangrijk in het sociale contact met leeftijdsgenootjes. Kinderen waarvan de motoriek nog niet zover gevorderd is dan van de rest van de kinderen, worden eerder buitengesloten.

Ontwikkeling van kinderen van 7 - 9 jaar

Deze kinderen kunnen steeds beter hun lichaam in evenwicht houden en worden steeds vaardiger in techniek en constructie. Favoriete bezigheden zijn dan ook het bouwen met Lego, Playmobil, K'nex, het klimmen en balanceren op muurtjes en hekjes. Kinderen worden ook steeds leniger, behendiger en sterker. De lichaamsbeheersing ontwikkelt zich door het doen van gymnastische oefeningen (Struyven, 2009). Stilzitten is vaak nog erg moeilijk voor deze kinderen. Dit komt omdat ze nog erg beweeglijk zijn. In het speelgedrag is veel herhaling te zien, zonder dat de kinderen zich vervelen. Een voorbeeld hiervan is een meisje dat eindeloos koppeltje duikelt op het klimrek.

De fijne motoriek die belangrijk is voor het schrijven, is voltooid. Een kind kan namelijk op een goede manier zijn pen vasthouden (Boogaard et al., 2010). Ook de computerspelletjes worden in deze leeftijd populairder.

Ontwikkeling van kinderen van 10 - 12 jaar

Kinderen ontwikkelen hun motorische vaardigheden steeds verder. Ze kunnen moeilijker bewegingen maken en hebben een goed uithoudingsvermogen (Bogaard et al., 2010). Tot ongeveer 10 jaar loopt de ontwikkeling van jongens en meisjes gelijk. Daarna gaat de ontwikkeling van meisjes een stuk sneller. Vooral de fijne motoriek wordt preciezer. Het schrijven wordt namelijk mooier en beter (Struyven, 2009). De bewegingen van deze kinderen zijn gericht en kinderen kunnen bijvoorbeeld ook urenlang oefenen op gericht gooien (Boetes et al., 2008). Kinderen in deze leeftijdscategorie spelen graag buiten en oefenen daar allerlei buitensporten, zoals voetbal.

Cognitieve ontwikkeling

Ten tweede is spel belangrijk voor de cognitieve ontwikkeling. Kennis is nodig om te kunnen spelen, want in het spel laat het kind iets zien van wat het weet en begrijpt van de wereld om zich heen (Bomhof & Trossel, 1989). Het kind leert niet alleen hoe de wereld om zich heen in elkaar zit, maar ook leert het zijn eigen lichaam kennen en ermee omgaan (Spiekhout et al., 2001). Wat kan het kind, wat wil het kind, wie is het kind? Al deze dingen leert het kind kennen door spel. Ook de kennis van denken en taal wordt door spel geoefend (Nielander, 2003). Kinderen gaan in hun spel bijvoorbeeld al vroeg benoemen en beredeneren wat ze doen en zien. Ook is het belangrijk dat wanneer kinderen samenspelen, zij afspraken met elkaar maken over het spel. Kinderen leren logisch denken en zich concentreren.

Juist door het spel leren kinderen vaardigheden die nodig zijn om verantwoordelijkheidsgevoel te ontwikkelen en daardoor nieuwe situaties aan te gaan (Het belang van spelen, 2008). Per leeftijdsfase ziet de ontwikkeling er als volgt uit.

Ontwikkeling van kinderen van 4 - 6 jaar

Deze leeftijd is de bloeiperiode voor de fantasie. Een kind in deze leeftijdscategorie slaagt er beter in dan het jongere kind om fantasie en werkelijkheid uit elkaar te halen. Een kind van 4 jaar krijgt een grote interesse in sprookjes. Dit is niet vreemd, aangezien sprookjes vol zitten met fantasie (Struyven, 2009). Een kind leert tellen en kan daardoor bordspelletjes met een dobbelsteen spelen. Hij kan stippen tellen en weet hoeveel plekjes hij op moet schuiven (www.spelendwijzer.nl).

Het leven van deze kinderen wordt gekenmerkt door spel. Struyven (2009) beschrijft typerende kenmerken aan het spel van deze kinderen, namelijk:

- Keuzevrijheid: het kind mag zelf beslissen waar het mee mag spelen.
- Plezier.
- Twee werelden: de wereld van de fantasie en de 'echte' wereld zijn tegelijkertijd aanwezig en het kind weet dit.
- De grens tussen arbeid en spel is niet altijd duidelijk te trekken.

Een kind leert het besef van de tijd en kan dus even wachten op zijn beurt of op een activiteit. Verder krijgt een kind besef in het heden, verleden en de toekomst (Struyven, 2009).

Ontwikkeling van kinderen van 7 - 9 jaar

De pure fantasie is er in deze leeftijd niet meer. Kinderen krijgen een voorkeur voor dingen die echt zijn of echt kunnen zijn. Ze kunnen dan ook onderscheid maken tussen wat 'echt' is en wat fantasie is. Maar een kind denkt en handelt vaak nog volgens de subjectieve ervaringen en gevoelens die daarmee gepaard gaan. Bijvoorbeeld: een kind wil dat de beert tijdens het slapen per se links van hem ligt, anders zou hij niet kunnen slapen (Struyven, 2009).

Kinderen in deze leeftijdscategorie maken een grote ontwikkeling door in het denkvermogen. Ze kunnen beter onthouden en hun gedachten beter aansturen. Als ze ergens mee bezig zijn, zijn ze er niet zo snel van af te leiden (Bogaard et al., 2010).

Ontwikkeling van kinderen van 10 - 12 jaar

Het logisch nadenken van deze kinderen is goed ontwikkeld. Ze kunnen ook beter abstract denken en zich beter inleven in verschillende standpunten. Ook het lezen is goed ontwikkeld: kinderen kunnen via boeken en computers veel kennis op doen (Cognitieve ontwikkeling, z.d.).

Kinderen in deze leeftijd zijn steeds beter in staat om hun eigen handelen te reflecteren. Zij krijgen inzicht in hun eigen zelfbeeld.

Sociale ontwikkeling

Wat betreft de sociale ontwikkeling is spel van belang, omdat het kind leert omgaan met anderen. Het leert rekening houden met anderen en op te komen voor zichzelf (Bomhof & Rossel, 1989). Ook leren kinderen door samen te spelen hun speelgoed te delen, op elkaar te wachten of zich aan te passen aan anderen. Verder is het spelen van rollenspelletjes, zoals vaderspel en moederspel of boef en agent bevorderlijk voor de sociale ontwikkeling van het kind. Hellendoorn (2002) noemt spel een wezenskenmerk van de mens, dat als essentieel voor de ontwikkeling van de persoon wordt gezien. Een mens komt volgens hem in de interactie met de omgeving tot ontplooiing. Iets vergelijkbaars noemt Keizer (2005), al legt zij de nadruk op de interactie met leeftijdsgenootjes. Juist het spelen in een gemeenschap met andere kinderen die niet door volwassenen wordt bestuurd, is belangrijk. Ze leren zich in die gemeenschap te gedragen, wat bevorderlijk is voor de persoonsontwikkeling. Ook geeft het spelen met andere kinderen, het kind de mogelijkheid om zijn maatschappelijke vaardigheden te ontwikkelen en zichzelf in te leven in verschillende maatschappelijke rollen.

Ontwikkeling van kinderen van 4 - 6 jaar

Kinderen raken steeds meer gewend aan een grotere groep en deze wordt dan ook steeds belangrijker. In het contact met leeftijdsgenootjes leren ze om zich te verplaatsen in de gevoelens van de ander, ruzies op te lossen en verschillen te overbruggen (Boogaard et al., 2010).

De kleuter krijgt te maken met zogenoemde plaatsvervangende opvoeders, bijvoorbeeld de juf. Naast de ouders krijgt het kind ook met deze opvoeders een vertrouwensrelatie. Een kleuter is nu ook in staat om met andere kinderen samen te spelen.

Verder speelt imitatie in deze ontwikkeling een hele belangrijke rol. Het kind bootst namelijk het gedrag van anderen na om erbij te willen horen ("Cliënt en omgeving," 2007). Het kind doet grote mensen na of figuren uit sprookjes en speelt rollen na in spellen als vaderspel en moederspel, buschauffeur, conducteur en huisvrouw. Het spel van deze kinderen is vaak zoals deze kinderen zelf zijn, namelijk spontaan, origineel en beweeglijk (Boetes et al., 2008).

Het 'doen alsof' is erg belangrijk in deze leeftijd. Door het spelen leren ze de sociale regels en omgangsvormen te begrijpen.

Ontwikkeling van kinderen van 7 - 9 jaar

Kinderen in deze leeftijd zijn gericht op vriendjes van eigen sekse. Hierbij wordt de rolverdeling steeds meer zichtbaar en duidelijk. Groepsspelletjes met eenvoudige regels zijn mogelijk. Wel vraagt het kind hierbij duidelijke begeleiding en strakke regels (Struyven, 2009).

Ontwikkeling van kinderen van 10 - 12 jaar

Leeftijdsgenoten zijn erg belangrijk voor kinderen in deze leeftijd, waardoor ze erg gericht zijn op groepen. Ze willen graag competitie spelen, zoals voetbalwedstrijden. Ook een stukje prestatiegerichtheid is belangrijk in de competitie spelletjes (Boetes et al., 2008). Daarbij worden ouders steeds minder belangrijk. Het gezag van een opvoeder wordt niet altijd meer vanzelfsprekend ervaren door kinderen. Dit komt doordat kinderen zich steeds meer gaan richten op leeftijdsgenoten. Het ontwikkelen van echte vriendschap gebeurt ook in deze leeftijdsfase.

Emotionele ontwikkeling

Ook is spel belangrijk voor de emotionele ontwikkeling. Kinderen verwerken hun emoties door gebeurtenissen herhaaldelijk na te spelen en te imiteren. Verwerken van emoties kan ook door spelen met klei, zand en water of door motorisch heel actief bezig te zijn (Bomhof & Trossel, 1989). Kinderen verplaatsen zich helemaal in de situatie die ze naspelen en leren hierdoor om te gaan met gevoelens van verdriet, angst, boosheid of blijheid. Verhulst (2005) noemt zelfs dat spel voor kinderen een middel is om conflicten en angsten te overwinnen. Spelen levert voor kinderen nieuwe ervaringen en inzichten op die het welbevinden bevorderen. Ook is spelen prettig, omdat het het

zelfgevoel ondersteunt. Spel werkt mee en draagt bij aan de ontwikkeling van het kind en zijn contacten met de wereld (Poel & Blokhuis, 2008).

Ontwikkeling van kinderen van 4 - 6 jaar

Kinderen kunnen hun eigen emoties (bang, blij, boos en bedroefd) herkennen en beheersen. Ook kunnen ze zich aanpassen aan de situatie als dat nodig is (Boogaard et al., 2010). Het kind heeft besef van het eigen ik en het zelf dingen doen en ontdekken. Verder is een kind in deze leeftijdsfase gevoelig voor straf en beloning.

Ontwikkeling van kinderen van 7 - 9 jaar

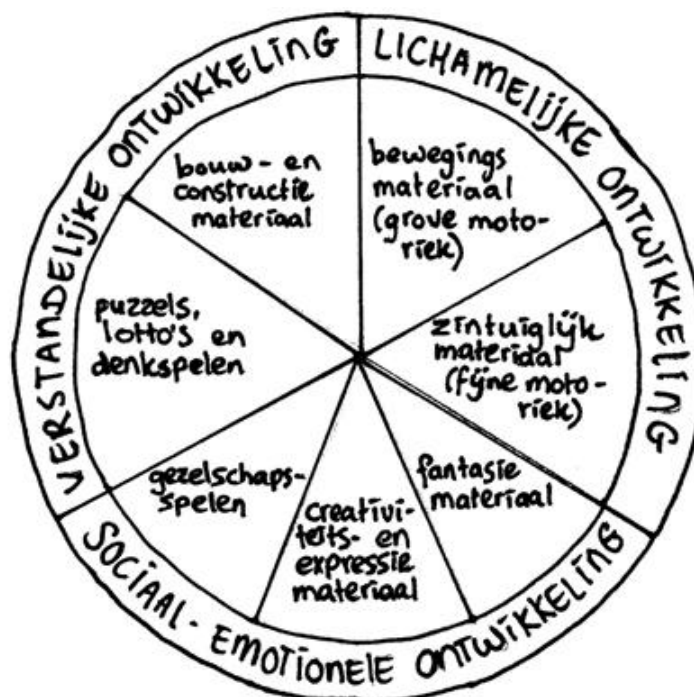
Kinderen worden steeds meer prestatiegericht. Het is belangrijk om te weten dat deze kinderen nog niet zo goed tegen hun verlies kunnen. Het prestatiegericht zijn zien we ook terug in het spel. Ook het wedstrijdelement zien we steeds meer terug en is favoriet. Succeservaringen voor deze kinderen zijn erg belangrijk en het kind heeft daarom behoefte aan waardering. Wanneer ze deze waardering niet krijgen, heeft dit een negatieve invloed op het zelfbeeld en het prestatiegericht zijn ("Cliënt en omgeving," 2007).

Kinderen verbergen in deze leeftijd vaak hun emoties. De angstgevoelens nemen ook toe. Een kind vraagt zich vaak af wat hem kan overkomen en heeft hier dan ook vaak nachtmerries over. Het is belangrijk dat een kind de emoties zien van hun opvoeder. Hierdoor leren ze te uiten wat ze voelen.

Ontwikkeling van kinderen van 10 - 12 jaar

Pestgedrag komt erg veel voor. Dit komt doordat kinderen een plekje zoeken in de groep en dit wordt voor hen erg belangrijk. Ze beseffen nog niet altijd wat pestgedrag doet met een ander. Kinderen die gepest worden kunnen een negatief zelfbeeld krijgen ("Cliënt en omgeving," 2007). Kinderen in deze leeftijd veranderen en zijn erg onzeker over zichzelf. Dit heeft echter geen gevolgen voor het spelen.

In figuur 1 staat samenvattend vermeld welke spelmaterialen bij welke ontwikkelingsgebieden passen.



Figuur 1. De schijf van drie, uit Bomhof & Trossel, 1989

Spelvormen

Kinderen kunnen op verschillende manieren spelen. Hieronder volgen verschillende spelvormen die voorkomen bij kinderen in de leeftijd van 4 - 12 jaar.

Manipulerend spel

Manipulerend spel is een soort onderzoek of ontdekkingstocht. Kinderen komen door het manipulerende spel veel te weten over verschillende voorwerpen en wat deze voorwerpen kunnen en doen. Voorwerpen als lege blikjes en dozen zijn hier beter geschikt voor dan speelgoed dat in de winkel te koop is (Janssen-Vos & Brandwijk, 2004). Manipulerend spel is te herkennen door zijn herhaling. Het manipulerende spel komt vooral voor bij peuters en kleuters.

Bewegingsspel

Voorbeelden van bewegingsspel zijn sport, spel, dans en mime (Spelen met kinderen, z.d.). Door het spelen van het bewegingsspel leert het kind steeds meer controle te krijgen over zijn spieren en leert het zijn spieren te coördineren. Ook kan het zijn energie kwijt in het bewegingsspel (Van Amelsvoort, 2005). Verder leert het kind zichzelf en de wereld steeds beter kennen.

Constructiespel

Constructiespel is het maken van iets nieuws of het samenvoegen van verschillende onderdelen. Voorbeelden van constructiespel zijn bouwen met blokken, lego, tekenen en puzzelen (Spelen met kinderen, z.d.). Door het spelen van constructief spel leert het kind logisch denken, problemen oplossen en zijn fantasie ontwikkelen (Halem et al., 2011).

Janssen-Vos zegt in haar boek *Spel en Ontwikkeling* (2004) dat constructiespel na het eerste experimentele stadium een doelgerichte activiteit wordt en heeft dan als kenmerk dat het resultaat aan bepaalde eisen moet voldoen. Rond de leeftijd van 4 jaar is het constructiespel heel populair. Naarmate de leeftijd toeneemt, neemt het constructiespel af. Oudere kinderen richten zich dan op de theorie achter de voorwerpen en materialen. Het worden resultaatgerichte denkspelen (Spiekhout et al., 2001).

Receptief spel

Receptief spel is een bijzondere vorm van spel. In receptief spel zijn kinderen namelijk niet actief bezig er worden vooral zintuiglijke indrukken opgedaan. Hierbij valt bijvoorbeeld te denken aan een kleuter die naar een spannend verhaaltje luistert of een schoolkind dat een muziekje aan het luisteren is. Dit spel is in alle leeftijden aanwezig (Rosmalen, 1999).

Fantasiespel

“Fantasiespel is het spel waarin het kind de grenzen van de realiteit overschrijdt door te doen alsof” (Valkenburg & Van de Voort, 1992). Fantasiespel wordt ook wel symbolisch spel, dramatisch spel, illusief spel of ‘doen alsof spel’ genoemd. Deze spelvorm blijft tot en met de volwassenheid voorkomen (Rosmalen, 1999). Fantasiespel is juist ook erg belangrijk voor kinderen. Daarom zal hier later nog uitgebreid op ingegaan worden.

Regel-/competitiespel

Rond de leeftijd van 8 jaar wordt het regel-/competitiespel belangrijk. Kinderen vergelijken hun prestaties met anderen en proberen te winnen. Ze doen activiteiten als voetballen, wielrennen of kijken wie het hardst kan rennen (Janssen-Vos, 2004). Het centrale element in dit spel zijn de regels. Deze vorm van spel kan ook individueel gespeeld worden, maar wordt vaak als samenspel gedaan. Wel is het belangrijk om te weten dat kinderen in de leeftijd van 8 – 10 jaar nog niet zo goed tegen hun verlies kunnen. Aan het begin heeft dit soort spelen dus nog wel begeleiding nodig.

2.2.3 Belang van vrij fantasiespel

Het vrije spel, het fantasie spel, is spelen dat zich ontwikkelt uit de situatie, niet het voorgekauwde spelen (Keizer, 2005). Het belang van dit vrije fantasiespel is enorm groot. Dit blijkt onder andere uit een studie bij kinderen van 3 tot 5 jaar (Solter, 2004). De kinderen moesten allemaal een prijsje uit een doos opvissen, waarbij ze alleen twee stokken tegen elkaar mochten klemmen om het prijsje te pakken. Vooraf werden er vier groepjes gemaakt die allemaal een andere voorbereiding kregen. Een groep werd uitgelegd hoe ze door de stokken tegen elkaar aan te klemmen het prijsje konden pakken. De tweede groep oefende met het aanbrengen van klemmen op een enkele stok en de derde groep keek hoe de leider eerst het voorbeeld gaf. De vierde groep mocht van te voren vrij met de stokken spelen, maar kreeg verder geen instructie. De kinderen van de laatste groep kregen de prijsjes net zo snel te pakken als de groep die het voorbeeld van de leider hadden gekregen. Ze deden het beter dan de andere twee groepen. Opvallend was dat de kinderen van de vierde groep niet snel gefrustreerd waren en niet opgaven als het mislukte. Ze gingen net zo lang door tot ze het prijsje te pakken hadden gekregen.

Uit het bovenstaande voorbeeld blijkt de grote waarde van vrij spel. Ook Buys en van der Poel (1997) bevestigen dit wanneer zij noemen dat fantasiespel de kinderen handvatten geeft om hun creativiteit en probleemoplossend vermogen te ontplooiën. Dit fantasiespel komt heel goed tot ontwikkeling wanneer kinderen met elkaar spelen. Kinderen voelen zich door elkaar bevestigd als ze bijvoorbeeld met elkaar praten en ideeën uitwisselen. Ze helpen elkaar in het ontwikkelen van nieuwe inzichten en stimuleren elkaar om door te gaan met hun fantasiespel (Buys & Van der Poel, 1999). Ideeën om te spelen ontstaan helemaal vanzelf bij het kind, maar spelmateriaal moet wel uitdagend zijn (Kutik, 1995).

Fantasiespel bij kinderen kan er heel divers uitzien. Kinderen hebben hun eigen voorkeuren als het gaat om manieren van spelen. De een tekent of bouwt graag, terwijl anderen het liefst hun hele lijf gebruiken (Solter, 2004). Sommige kinderen bedenken fantasievriendjes met wie ze praten of dingen samen doen. Dat kunnen mensen of dieren zijn. Bij volwassenen zou dit gedrag ongezond zijn, maar bij kinderen is het juist een teken van gezondheid. Kinderen met fantasievriendjes lijken minder agressief, werken beter mee, glimlachen meer en vervelen zich minder vaak. Ook hebben zij beter ontwikkelde taalvaardigheden (Solter, 2004). Vaak spelen kinderen na wat in de realiteit gebeurt. Ze doen dan volwassenen na en maken er hun eigen fantasieverhaal van. Ook daarmee ontwikkelen ze taalvaardigheden en andere vaardigheden. Opvallend is dat wanneer kinderen nooit vrij gespeeld hebben, zij niet vrij kunnen handelen als zij volwassen zijn, maar voornamelijk alleen hun plicht doen (Keizer, 2005). Het is belangrijk dat kinderen zien hoe dingen gaan, ontstaan en gemaakt worden en dit begrijpen.

Het belangrijkste volgens Solter (2004) is dat door fantasiespel kinderen informatie begrijpen en in zich opnemen. Voor veel volwassenen lijkt spel 'maar spel' en heeft het geen bijzondere betekenis, maar vanuit het perspectief van het kind gezien, is fantasiespel onmisbaar. Delfos (2004) geeft aan dat kinderen door fantasiespel de regels van de maatschappij leren kennen. Hierbij valt in de eerste plaats te denken aan de regels binnen het gezin. Kinderen moeten leren zich aan te kleden, hun tanden te poetsen, naar het toilet te gaan, netjes te spreken, netjes te eten en nog vele andere gedragsregels moeten zij zich eigen te maken. Het is onmogelijk voor de kinderen om dit allemaal in één keer te leren. Ze weten vaak ook heel goed wanneer hun gedrag niet strookt met de verwachtingen van ouders. Kinderen krijgen vaak een standje of worden gecorrigeerd, wat gevoelens van machteloosheid of ontoereikendheid veroorzaakt (Solter, 2004). Deze gevoelens verwerken en ontladen kinderen door fantasiespel. Solter zegt hier heel treffend: *"Ze spelen met de pijn die wordt veroorzaakt door de verwachtingen van anderen als ze de dingen op de juiste manier doen"* (p. 113).

Spel is belangrijk voor alle soorten ontwikkeling van een kind. In het vrije spel worden basisvaardigheden op het sociale, emotionele en motorische vlak juist ontwikkeld en daarmee de fantasiekrachten en intelligentie (Keizer, 2005). Zelfs bij heel jonge kinderen schijnt dit vrije spel echter steeds minder voor te komen. Van der Teems (1997) wil daarom dat volwassenen het spel van kinderen serieus nemen en het waarderen als menselijke eigenschap. Niet als kinderzothoudertje!

Voorwaarden voor vrij fantasiespel

Kinderen hebben voorwaarden nodig om te komen tot vrij spel. Een van de belangrijkste voorwaarden is veiligheid. Zonder het gevoel van veiligheid zal een kind niet tot vrij spel komen. Van der Teems (1997) beschrijft een aantal kenmerken die belangrijk zijn om kinderen tot vrij spel te laten komen:

- Het kind moet bewust worden gemaakt van de keuze die hij mag maken. Opvoeders moeten een kind niet zeggen wat hij moet doen, maar het kind moet ook niet volledig op zichzelf aangewezen zijn.
- Voor het kind moet helder zijn wat mag en wat niet mag. Een kind moet duidelijkheid van de omgeving krijgen over wat de grenzen zijn. Het kind moet weten waar, wanneer en hoe het mag spelen.
- Het spel van het kind moet centraal staan en niet de resultaten ervan.
- De opvoeder moet het kind vertrouwen bieden, zodat het kind zich durft te laten gaan in het spel.
- De opvoeder moet mogelijkheden aandragen om uitdagingen aan te gaan. De omgeving van het kind moet uitdagend zijn en de bedoeling van bepaald speelgoed moet er niet bovenop liggen. Dit is om de creativiteit van een kind zo veel mogelijk te bevorderen.

Elk kind is anders, dus heeft elk kind ook een andere aanpak nodig om tot vrij spel te komen. Sommige kinderen zijn erg creatief van zichzelf en hebben de opvoeder niet eens nodig. Een ander kind is weer afhankelijk van een opvoeder om te komen tot spel. Voor optimaal spel is het belangrijk om te kijken naar de vaardigheden van een speler. Of een kind gaat spelen hangt ook voor een groot deel van de omgeving af. De opvoeder moet het kind namelijk de mogelijkheid geven om te spelen (Van der Teems, 1997). Dit kan door bijvoorbeeld spel te stimuleren, zelf mee te spelen of uitdagend speelgoed aan te bieden.

Een andere belangrijke voorwaarde is de ruimte die kinderen krijgen om te spelen. Ruimte in de figuurlijke en letterlijke zin van het woord. Een kind moet namelijk genoeg ruimte om zich heen hebben om te kunnen spelen en te experimenteren met speelgoed. Ook moet het kind genoeg ruimte krijgen van de beroepsopvoeder om te kunnen spelen. Ruimte om zichzelf te kunnen zijn in zijn spel. Verder moet het kind genoeg tijd hebben om te kunnen spelen. Tijd vrij maken om te spelen is in deze huidige maatschappij niet altijd even goed mogelijk. In de huidige maatschappij moet alles snel en sneller gebeuren. Kinderen hebben tegenwoordig allerlei verplichtingen, waardoor de tijd om te spelen in het gedrang komt (Van der Teems, 1997). Dit probleem zal verder toegelicht worden in hoofdstuk 4.2.1.

2.2 Praktijkonderzoek

Uit de afgenomen interviews zijn verschillende resultaten gekomen die antwoord geven op de deelvraag. In de beschrijving van deze resultaten zal gebruik gemaakt worden van de kernlabels 'basisactiviteit', 'spelen om te leren', 'toename van sociale vaardigheden', 'ontwikkeling verbeeldend vermogen', 'verwerking van gebeurtenissen', 'fantasieontwikkeling', 'ontspanning' en 'zichzelf zijn'.

2.3.1 Basisactiviteit

Spel is erg belangrijk voor kinderen. Spel wordt zelfs gezien als de basisactiviteit voor de ontwikkeling van kinderen (A,7). Door spel leren kinderen verschillende vaardigheden op verschillende ontwikkelingsgebieden. Een geïnterviewde zegt: *“Spel is zo basaal en zo belangrijk dat het niet leren spelen is, maar spelend leren!”* (A,2).

2.3.2 Spelen om te leren

Door te spelen leren kinderen heel veel dingen. Kinderen leren zichzelf bijvoorbeeld door spel te vermaken (B,3). De leeropbrengsten van groepsspelen zijn hoog (A,2). Door groepsspelen leren kinderen samenspelen, rekening houden met de ander, wachten op de ander en hun grenzen aan te geven richting de ander (E,2). Een ander belangrijk aspect van samenspel is dat de kinderen elkaar onderling beter leren kennen (G,1). Daarbij leren kinderen ook ontzettend veel van elkaar. Een geïnterviewde benoemt dat kinderen eerlijk zijn tegen elkaar. Wanneer ze iets niet leuk vinden, geven ze dat aan (G,1).

Veel spelletjes die kinderen spelen zijn automatisch gericht op hun ontwikkeling (D,3). Ze krijgen namelijk in spel de gelegenheid om te ontdekken wat ze leuk vinden en wat hun kwaliteiten zijn (H,1). Het leren bouwen met constructiemateriaal is belangrijk voor de ontwikkeling van een kind (C,4).

2.3.3 Toename van sociale vaardigheden

Spelen is een natuurlijke training voor de sociale vaardigheden (A,3). Door het spelen leren kinderen verschillende vaardigheden en omgangsvormen, zoals op hun beurt wachten. Door het spelen leren kinderen ook verschillende rollen aan te nemen. De ene keer spelen ze in een rollenspel bijvoorbeeld de conducteur en de andere keer iemand die met de trein reist. Uit dit spel kunnen hulpverleners ook veel leren over een kind. Ze kunnen zien wie de leider en wie de onderdaan is en welke andere rollen er worden aangenomen (C,6). Een geïnterviewde vindt het belangrijk dat kinderen verschillende rollen aannemen in een spel, *“Want”,* zo zegt hij, *“In de samenleving zit je ook in een rol”* (G,2).

Ook noemt hij dat de sociale interactie één van de belangrijkste doelen van spel is (G,3). Door het spelen ontwikkelt het kind de sociale ontwikkeling en een stukje weerbaarheid (E,2).

2.3.4 Ontwikkeling verbeeldend vermogen

Het verbeeldend vermogen is belangrijk voor een mens. Een geïnterviewde benoemt: *“Verbeeldend vermogen brengt je niet alleen van A naar B, maar het brengt je overal!”* (A,3). Door het ontwikkelen van het verbeeldend vermogen leren kinderen werkelijkheid en fantasie uit elkaar te houden. Verbeeldend vermogen is iets wat erg bij kinderen en hun ontwikkeling hoort, namelijk om iets te verbeelden en om een eigen wereld te creëren (A,3). *“Naar mijn idee word je als mens ook het meest gelukkig als je juist je eigen creaties, je eigen verbeelding mag neerzetten en los van vaste structuren mag denken”* (A,9).

2.3.5 Verwerking van gebeurtenissen

Kinderen die in de residentiële jeugdhulpverlening komen, hebben vaak veel meegemaakt. Door het spelen leren kinderen de gebeurtenissen die ze hebben meegemaakt te verwerken. Wanneer een kind goed kan spelen, kan het zijn eigen therapeut zijn (A,7). Helaas zijn er ook veel kinderen die niet zo goed kunnen spelen, waardoor ze blijven steken in hun spel (B,3).

Alle gebeurtenissen waar een kind mee zit, kunnen worden uitgespeeld. Dit gaat op een natuurlijke wijze, waardoor het kind weer kracht krijgt om verder te kunnen (A,5). Volgens één van de

geïnterviewde hulpverleners is verwerking van gebeurtenissen vaak een doel dat kinderen hebben (C,4), en juist door spel kunnen kinderen die rouw verwerken (C,2). *“Je ziet veel kinderen met een trauma, vaak hun trauma nadoen, maar als je nooit geleerd heb om te spelen, dan kun je dus ook nooit je trauma verwerken op die manier!”* (D,1).

2.3.6 Fantasiaontwikkeling

Spelen is belangrijk voor de ontwikkeling van de fantasie van kinderen. *“Fantasie is belangrijk voor een kind, omdat een kind zo zijn creativiteit kan ontwikkelen”* (E,2). In fantasiespel zijn kinderen eigen baas: ze bepalen zelf wat er gebeurt en niet gebeurt (E,2).

Er is een groot verschil tussen kinderen die fantasiespel kunnen uitvoeren en die dat niet kunnen. Een geïnterviewde ziet dit ook en benoemt: *“Kinderen die dat niet kunnen, kunnen zich zoveel minder makkelijk voorstellen hoe iets voor een ander kan zijn, of hoe denkbeeldig iets is”* (F,3). Veel kinderen willen graag op de computer spelen, maar dit draagt vaak niet bij aan de fantasieontwikkeling (C,3), omdat een kind in een computerspel zijn eigen creativiteit niet kan toepassen.

Het is belangrijk dat kinderen genoeg ruimte krijgen om te spelen en rollenspel te doen in hun eigen fantasiewereld (G,5). Fantasiespel is belangrijk voor kinderen, omdat het een natuurlijke manier is om je te verkleden, dingen uit te proberen, dingen te ervaren en om dingen te snappen (K,6).

2.3.7 Ontspanning

Ontspanning is voor iedereen en vooral voor kinderen heel erg belangrijk. Kinderen zijn vaak moe wanneer ze uit school komen en dan moeten ze lekker kunnen spelen om te ontspannen (D,3). Achter het spelen zelf moet geen doel zitten, maar een kind mag lekker ontspannen. *“Ik denk dat dat ook wel een belangrijk doel is, dat een kind zich kan ontspannen”*, (D,3) benoemt een geïnterviewde. Daarbij vertelt ze dat kinderen vaak uit een hele stressvolle situatie komen en dat ontspannen voor hen vaak heel moeilijk is. Een belangrijke voorwaarde voor kinderen om te kunnen ontspannen is een veilige en rustige omgeving, een omgeving waar ze zich op hun gemak voelen en waar ze kunnen ontspannen om dingen te ontdekken (K,3).

Een belangrijke waarde van spel is naast ontspanning ook een gelegenheid om te genieten. Ook is het een uitlaatklep voor frustraties en een mogelijkheid om richting te leren geven aan eigen wensen en verlangens (I,1).

2.3.8 Zichzelf zijn

Spel is niet alleen van belang voor de ontwikkeling, ook is het van belang om zichzelf te kunnen zijn en kind te mogen zijn. Sommige kinderen die binnenkomen in de residentiële jeugdhulpverlening vinden het erg moeilijk om kind te zijn, omdat ze vanuit huis hebben geleerd om ‘minivolwassene’ te zijn.

Een geïnterviewde zegt: *“Een spelend kind is altijd zichzelf!”* (I,1). Een ander voorbeeld hiervan is wat één van de geïnterviewden vertelt. *“Er komen hier hele stoere kinderen van een jaar of 12, die pet op, broek op de knieën en roken, die zie je ook gewoon weer in de zandbak spelen. En dat duurt één of twee weken, maar je ziet ze wel gewoon weer kind worden”* (G,2).

2.3 Samenvatting en conclusie

In dit hoofdstuk is de volgende deelvraag behandeld, waar in deze paragraaf antwoord op gegeven zal worden:

Welke waarde heeft spel voor de ontwikkeling van kinderen van 4 – 12 jaar?

Uit het onderzoek naar deze deelvraag is gebleken dat spelen geen doel heeft, maar een doel op zich is. De motivatie om te spelen is dat het een plezierige bezigheid is.

Spelen is daarnaast essentieel voor de ontwikkeling van kinderen en wordt daarom als basisactiviteit gezien. Het is van vitaal belang, omdat het de manier is waarop een jong kind leert. De waarde van spel is groot voor verschillende ontwikkelingsgebieden, namelijk voor het lichamelijke, cognitieve, sociale en emotionele gebied.

- Voor de lichamelijke ontwikkeling is spel van belang in alle levensfasen. Het kind leert door spel zijn lichamelijke mogelijkheden kennen en het oefent de grove en fijne motoriek en de zintuigen. Bovendien zorgt spel voor kinderen ook voor ontspanning.
- Op cognitief gebied is spel van belang, omdat het kind in zijn spel de wereld om zich heen leert kennen, begrijpen en er mee omgaan. Ook de kennis over en vaardigheden in denken en taal worden ontwikkeld.
- Ten derde leert een kind door spel om te gaan met anderen, wat van belang is voor de sociale ontwikkeling. Het leert samen te spelen en daardoor rekening te houden met anderen en op te komen voor zichzelf. Spel is op deze manier een natuurlijke sociale vaardigheidstraining.
- Omdat kinderen hun emoties verwerken door gebeurtenissen herhaaldelijk na te spelen, is spel ten vierde ook van groot belang voor de emotionele ontwikkeling. Spelen levert voor kinderen bovendien nieuwe ervaringen en inzichten op die het welbevinden bevorderen. Spel zorgt er ook voor dat het kind zichzelf kan zijn.

De waarde van het vrije fantasiespel is in de volgende punten samen te vatten:

- Fantasiespel geeft kinderen handvatten om hun creativiteit en probleemoplossend vermogen te ontplooien. In samenspel komt fantasiespel goed tot ontwikkeling.
- Fantasiespel zorgt voor beter ontwikkelde taalvaardigheden.
- Kinderen leren door fantasiespel informatie begrijpen en nemen het in zich op.
- Basisvaardigheden op het sociale, emotionele en motorische vlak worden door fantasiespel ontwikkeld en daarmee de intelligentie.
- Fantasiespel is goed voor de ontwikkeling van het verbeeldend vermogen en creativiteit.
- Door fantasiespel werken kinderen beter mee, lachen meer en vervelen zich minder vaak.

Vanuit het literatuur- en praktijkonderzoek kan de conclusie getrokken worden dat spelen essentieel is voor de ontwikkeling van kinderen. Het is de basisactiviteit van een kind. Het enige wat een kind zou moeten, willen en mogen doen is dus spelen. Spelen is de manier waarop een kind leert en ontwikkelt. Andere taken en bezigheden hoeven er voor een kind niet te zijn. Met name het fantasiespel is heel belangrijk, omdat creativiteit en verbeeldend vermogen ontwikkeld wordt en daarmee het probleemoplossend vermogen en de intelligentie. De resultaten uit het literatuuronderzoek zijn niet helemaal gelijk aan de resultaten uit het praktijkonderzoek. Opvallend is dat uit de interviews is gebleken dat spel ook vooral gezien wordt als een middel om te ontspannen. Ook wordt door de geïnterviewden genoemd dat spel van belang is omdat het kind in zijn spel zichzelf kan zijn. Vanuit het literatuuronderzoek kwam meer naar voren voor welke ontwikkelingsgebieden spel van belang is.

3 Spel in de residentiële jeugdhulpverlening

3.1. Inleiding

In dit hoofdstuk wordt antwoord gegeven op de volgende deelvraag:

Wat is de plaats van spel binnen de residentiële jeugdhulpverlening?

Om de plaats van spel binnen de residentiële hulpverlening vast te stellen, komt een aantal verwante onderwerpen aan de orde. In de eerste plaats zal er gekeken worden naar de definitie van de residentiële jeugdhulpverlening. Er wordt gekeken naar de trend in de jeugdhulpverlening: wat gebeurt er in de hulpverlening met spel en hoe was dit vroeger? Verder zal het spel van kinderen met een verstandelijke beperking, autisme, ADHD, hechtingsproblematiek, gedragsproblematiek en angstproblematiek onderzocht worden. Dit hoofdstuk is opgedeeld in een literatuuronderzoek en een praktijkonderzoek.

3.2 Literatuuronderzoek

3.2.1 Residentiële jeugdhulpverlening

“Residentiële jeugdhulpverlening is hulpverlening waarbij kinderen en jongeren van nul tot achttien jaar, op vrijwillige of gedwongen basis, (tijdelijk) dag en nacht buiten hun eigen omgeving verblijven”. (www.nji.nl).

Voorzieningen binnen de residentiële jeugdhulpverlening worden ook wel inrichting, kliniek, tehuis, leefgroep of behandelgroep genoemd. Binnen de residentiële jeugdhulpverlening zijn groepsleiders, ook wel pedagogisch werkers genoemd, werkzaam. Zij zorgen voor de dagelijkse verzorging, opvoeding en behandeling (Slot & Spanjaard, 2009).

In het verblijf binnen de residentiële jeugdhulpverlening wordt onderscheid gemaakt tussen ‘cure’ en ‘care’. ‘Cure’ betekent: de problemen van de kinderen proberen te verminderen door middel van het inzetten van interventies. Met ‘care’ wordt de dagelijkse verzorging en opvoeding bedoeld. Tegenwoordig wordt vooral de nadruk gelegd op ‘cure’, omdat de hulpverlening effectief de problemen moet verminderen. Maar juist de ‘care’ is belangrijk om de ontwikkeling van kinderen optimaal te stimuleren (Boendermaker et al., 2010).

Kinderen die worden opgenomen in een residentiële instelling, hebben vaak thuis al vele vormen van hulpverlening meegemaakt, zoals ambulante begeleiding, gezinsbegeleiding, en andere vormen van begeleiding. Tegenwoordig lijkt het erop dat wanneer deze begeleiding niet geholpen heeft, de residentiële jeugdinstelling een ‘last resort’ is. De problematiek van de kinderen en jongeren die in een residentiële jeugdinstelling verblijven, lijkt in de loop van de tijd steeds zwaarder en complexer te zijn geworden (Ploeg & Scholten, 2011).

Een belangrijke reden waarom kinderen en jongeren geplaatst worden in een residentiële jeugdinstelling is de aard van hun problematiek.

3.2.2 Spel in residentiële jeugdhulpverlening

Er zal nu verder ingegaan worden op de plaats van spel binnen de residentiële jeugdhulpverlening om in kaart te brengen hoe spel in hulpverlening gewaardeerd wordt. Door meerdere SPH’ers wordt

aangegeven dat spel een grote plaats inneemt op de groep. Er zal gekeken worden naar hoe en wat kinderen op de groep spelen en hoe hiermee omgegaan wordt door de beroepsopvoeders.

Kinderen komen vaak met een verstoorde spelontwikkeling de leefgroep binnen. Dit komt doordat spelmaterialen, spel en spelactiviteiten thuis niet werden aangeboden. Ook kan het zijn dat het gedrag van de kinderen thuis een belemmering was om te gaan spelen. Hierdoor missen kinderen spelervaring en kampen dan met een verstoorde spelontwikkeling. In de leefgroep is om deze reden een overdaad aan spelmateriaal en speelgoed aanwezig (Verheij, 1989). Door het spelen op de leefgroep met verschillende soorten spelvormen leren kinderen verschillende spelmaterialen kennen, wat de spelontwikkeling juist bevordert.

Binnen de residentiële jeugdhulpverlening kan spel het verbeteren van de communicatie als doel hebben. Kinderen vinden het makkelijker om te praten wanneer ze aan het kleuren zijn, de afwas aan het doen zijn, of iets dergelijks. Dan hoeven ze de groepsleiding namelijk niet aan te kijken.

3.2.3 Trends in residentiële jeugdhulpverlening

Een van de taken van een SPH'er, die werkzaam is binnen de residentiële jeugdhulpverlening, is kinderen te helpen veranderen en hun blik te verruimen. Ook hebben ze de taak om een helper te zijn bij een natuurlijke ontwikkeling. Vrij spelen hoort helemaal bij zo'n natuurlijke ontwikkeling. Een SPH'er heeft dus ook de taak om kinderen te stimuleren in spel.

Twee gevaren liggen hierbij echter op de loer, namelijk:

1. Spel wordt niet meer gezien als iets wat noodzakelijk is voor een mens, zonder dat er een doel aan vast zit.
In spel komt de persoonlijkheid aan bod. In spel leren kinderen ook de wereld om hen heen kennen. De valkuil hierbij is dat volwassenen aan alles nut of een doel vast willen knopen.
2. Spel wordt steeds vaker gezien als een vorm van therapeutisering.
Spel wordt steeds vaker alleen beoordeeld en gewaardeerd om zijn therapeutische nut. Een SPH'er is echter geen therapeut en werkt niet specialistisch, maar generiek en zet daarbij muzische middelen agogisch in (Visiestuk MAM, 2004).

Ook van der Teems (1997) ziet dat speltherapie steeds verder toeneemt. De groep mensen die zich hierin interesseert wordt ook steeds groter. In de jeugdhulpverlening wordt spel anders bekeken en anders beoordeeld. Kinderspel wordt steeds meer geïnterpreteerd en uitgelegd en deze therapeutisering leidt er toe dat spel niet meer vrij is.

Van belang is te verwijzen naar de beschreven deelvraag C in hoofdstuk 4 waarin duidelijk geschetst wordt welke trends er te zien zijn wat betreft het kinderspel in de hedendaagse maatschappij. Er valt niet te ontkennen dat trends, die zich afspelen binnen de samenleving, ook hun weerslag vinden op de residentiële jeugdgroepen.

3.2.4 Het spel van kinderen met een beperking

Binnen de residentiële jeugdhulpverlening zijn er kinderen met verschillende beperkingen. Er is gekozen om de meest voorkomende beperkingen te benoemen en te kijken naar het spelgedrag van deze kinderen.

Die beperkingen zijn: autisme, ADHD, verstandelijke handicaps, hechtingsproblematiek, gedragsstoornissen en angststoornissen (Jeugd-ggz: investeren in, 2011). Duidelijk is dat deze kinderen allemaal anders spelen. Dit te weten is van groot belang voor de sociaal pedagogisch hulpverlener om goed aan te kunnen sluiten bij het kind.

Kinderen met autisme

Autisme is een verzamelnaam voor verschillende soorten autisme. Delfos (2008) benoemt in haar boek 'Leven met autisme' de drie meest voorkomende vormen van autisme, namelijk:

- *Klassiek autisme*: Kinderen zijn vaak ernstig contact gestoord. Sommige kinderen kunnen niet of nauwelijks praten. Ook hebben kinderen met autisme een slecht inlevingsvermogen.
- *Syndroom van Asperger*: Vriendjes hebben deze kinderen vaak niet, omdat ze zich moeilijk kunnen inleven in de ander. Kinderen hebben vaak een normale tot hoge intelligentie. Ze praten vaak op een aparte manier, doordat er weinig variatie zit in hun toonhoogte.
- *PDD-NOS*: Een slechte ontwikkeling op sociaalbegrip en sociale intuïtie. Het gedrag van deze kinderen is vaak star en de interesses zijn beperkt. Kinderen met PDD-NOS zijn vaak onzeker, waardoor ze zich vasthouden aan bekende regels en patronen (Delfos & Gottmer, 2008).

Spelgedrag

Het spel van kinderen met autisme wordt gekenmerkt door herhaling. Dit zie je bijvoorbeeld doordat kinderen eindeloos aan een wielkje van een autootje zitten te draaien. Ook kunnen deze kinderen door hun beperking niet tot verbeeldingsspel komen. Een huis of een toren kunnen veel kinderen met autisme wel maken. Maar dan tot verbeeldingsspel komen en er een verhaal bij verzinnen lukt deze kinderen niet. Je ziet ze wel spelen met de toren of het huis, maar dan is het vaak (letterlijk) nabootsen van wat ze gezien hebben bij andere kinderen of op de televisie (Vermeulen & Degrieck, 2006). Wanneer een kind wel enigszins tot verbeeldingsspel kan komen, zie je hierin ook dat kinderen zodanig hun verbeelding verliezen, dat ze werkelijkheid en fantasie niet meer van elkaar kunnen onderscheiden.

Vrij spelen kunnen kinderen in de vrije tijd die ze overdag hebben. Kinderen moeten zich kunnen ontspannen in deze vrije tijd. Dit is voor kinderen met autisme niet vanzelfsprekend. Vrije tijd is voor deze kinderen een grotere inspanning en zij moeten hierin worden ondersteund. Het is voor een kind een grotere inspanning, doordat ze een beeld moeten vormen van de mogelijkheden die er zijn en keuzes moeten maken. Om te kunnen ontspannen moet het kind weten wat de mogelijkheden zijn waar het mee kan spelen. Speelgoed is echter niet altijd te zien. Vaak zit het weggestopt in een kast of in een andere kamer. Hierdoor moeten deze kinderen zich inbeelden wat de mogelijkheden zijn. Ook moeten kinderen zich inbeelden wat ze kunnen doen met bepaald speelgoed: Wat doe je met poppen en auto's (Matthyssen, 2008)?

De motoriek van kinderen met autisme is vaak houterig. Ze worden dan ook vaak niet gekozen om mee te doen in een voetbalspel. Kinderen beleven vaak ook geen plezier aan bewegingsspel. Doordat hun motoriek houterig is, zijn ze vaak onzeker over bepaalde bewegingen. Ze zijn bang om grote bewegingen te doen, omdat ze dan niet met beide voeten tegelijkertijd op de grond staan. Hierdoor is de veiligheid van vaste grond er niet (Matthyssen, 2008).

Kinderen met ADHD

ADHD is een afkorting van Attention Deficit/Hyperactivity Disorder, oftewel: aandachtstekortstoornis met hyperactiviteit. Kinderen die ADHD hebben, hebben vaak last van aandacht- en concentratieproblemen, hyperactiviteit, impulsiviteit en moeite met plannen. Ook het reguleren van de emoties, motivatie en alertheid is lastig voor deze kinderen (www.steunpuntadhd.nl).

Volgens de DSM IV is ADHD te onderscheiden in 3 subgroepen:

- Het *overwegend onoplettende type*. Kinderen met deze vorm van ADHD hebben alleen aandachtsproblemen, geen hyperactiviteit en impulsiviteit.
- Het *overwegend hyperactieve en impulsieve type*. Deze kinderen hebben geen aandachtsproblemen.
- Het *gecombineerde type*.

Spelgedrag

Kinderen met ADHD hebben in hun spel structuur nodig en kunnen niet goed vrij spelen. Het vrije spel maakt de kinderen juist drukker, doordat ze steeds reageren op prikkels die ze ontvangen. Één van de problemen die zij kunnen hebben is het probleem om zich te concentreren. Juist met vrij spelen heb je concentratie nodig. Hierdoor kunnen kinderen niet lang met één dezelfde activiteit bezig zijn (nl.scoutwiki.org).

Kinderen met verstandelijke handicap

De American Association of Mental Retardation (AAMR) definieert de verstandelijke handicap als volgt: *“Iemand met een verstandelijke handicap heeft een aanzienlijk aantal beperkingen in het functioneren. Iemand moet aantoonbaar een intellect hebben onder het gemiddeld niveau (een IQ lager dan 70). Tegelijkertijd moet er sprake zijn van beperkingen in twee of meer van de volgende vaardigheden: communicatie, zelfverzorging, wonen, sociale vaardigheden, deelname aan de samenleving, zeggenschap, gezondheid en veiligheid, toegepaste kennis, vrijetijdsbesteding en werk. De verstandelijke beperking moet voor het 18^e levensjaar tot uiting komen”* (www.aaid.org).

Spelgedrag

Kinderen met een verstandelijke beperking spelen graag met speelgoed waarvan de functie voor hen al bekend is. In de omgang met het spelmateriaal zie je ook dat deze kinderen spelmateriaal vluchtig aanraken. Het onderzoeken van het speelgoed, hoe het speelgoed eruit ziet, doen deze kinderen niet. Ook wordt verschillend speelgoed niet met elkaar gecombineerd: het blijven verschillende voorwerpen op zich. De ervaringen die kinderen hebben opgedaan met het speelgoed worden niet of nauwelijks gebruikt om het speelgoed te onderzoeken. De handelingen die deze kinderen geleerd hebben, blijven geïsoleerd en aan het spelletje verbonden. Een kind heeft bijvoorbeeld geleerd om een toren te bouwen met blokken. Wanneer het kind weer blokken krijgt zal hij een toren blijven maken, niet iets anders (Van der Teems, 1997, p. 47).

Fantasie is voor een kind met een verstandelijke beperking erg moeilijk. Een kind met een verstandelijke beperking gaat namelijk met de wereld om hoe deze zich presenteert. De ontwikkelingspsycholoog Piaget zegt dat een kind met een verstandelijke beperking niet speelt, maar imiteert. Het kind laat zich namelijk bepalen door de wereld. Iets zelf verzinnen doet een kind niet zo snel (Van der Teems, 1997).

Kinderen met hechtingsproblematiek

Bij kinderen met hechtingsproblematiek is de natuurlijke hechting, die kinderen normaal gesproken hebben, met hun ouders niet goed op gang gekomen. Dit komt vaak doordat kinderen kortere of langere tijd in een onveilige omgeving hebben gezeten. Bij een onveilige omgeving valt te denken aan een omgeving waar veel stress voorkomt en weinig tot geen aandacht voor het kind is.

Kohnstamm (2002) benoemt dat er 4 soorten gehechtheid zijn te onderscheiden, namelijk:

- *Veilige gehechtheid*: Kinderen zijn veilig gehecht.
- *Vermijdende gehechtheid*: Dit is onveilige hechting. Het kind gaat overdreven op onderzoek uit in de omgeving en wanneer de persoon weer terugkomt, vermijdt hij die.
- *Ambivalente gehechtheid*: Dit is onveilige hechting. Wanneer de persoon weggaat, klampt het kind zich overdreven vast, maar weert hem ook af. Het kind is ontroostbaar.
- *Gedesorganiseerde gehechtheid*: De hechting is ernstig verstoord. De kinderen hebben geen duidelijke strategie. Ze huilen bijvoorbeeld heel hard en blijven roepen om de persoon die ze nodig hebben, maar wanneer deze persoon terugkomt wordt hij vermeden.

Kinderen met een hechtingsproblematiek hebben één van de belangrijkste basisbehoefte gemist die een kind nodig heeft, namelijk veiligheid. Vermey (persoonlijke communicatie, 7 juni 2012) benoemt over het gedrag van kinderen met hechtingsproblematiek het volgende: *“De kinderen houden*

volwassenen op afstand met grof taalgebruik als overlevingsstrategie. Het contact is te bedreigend en ze durven zich niet toe te vertrouwen. Elk gedrag (hoe negatief ook) is op dat moment vanuit het kind zijn beste keuze!” Voor de omgeving is dit daarom ook een moeilijke stoornis om mee om te gaan.

Spelgedrag

Veiligheid is één van de belangrijkste voorwaarde om tot vrij spel te komen. Kinderen met hechtingsstoornis hebben deze veiligheid minder of soms helemaal niet. Samenspel is voor deze kinderen vaak erg moeilijk. Ze kunnen moeilijk rekening houden met andere kinderen en nemen ook niet zo snel het initiatief in het contact met anderen. Kinderen met hechtingsproblematiek zijn chaotisch en vlug in de omgang met hun omgeving. Hierdoor kunnen ze het spel van hun omgeving niet volgen. Door wel greep op dit spel te krijgen, vertonen ze bazig gedrag. Dit gedrag vindt de omgeving vaak niet leuk en de kinderen worden er dus niet populairder door. Kinderen met hechtingsproblematiek kunnen moeilijk aan één stuk door spelen. Vaak wordt het spel onderbroken, even later gaat het spel wel weer verder. Tijdens het spelen wordt er niet planmatig gespeeld. Het ‘doen alsof’ spel wordt door deze kinderen niet snel vertoond. Dit komt doordat de kinderen niet vertrouwen op hun omgeving en zich daarom in het spel niet durven laten gaan. Ook speelt het kind vaak eenvoudige speelvormen. Hierdoor wordt de spelontwikkeling niet optimaal benut (www.gedragsproblemen-kinderen.info).

Kinderen met gedragsstoornissen (ODD)

ODD is een afkorting van Oppositional Defiant Disorder, oftewel oppositioneel-opstandige gedragsstoornis. Kinderen met ODD hebben een combinatie van oppositioneel en agressief gedrag. Met oppositioneel gedrag wordt bedoeld dat een kind zich probeert te verzetten tegen de leiding van volwassenen. Bij agressief gedrag gaat het om verbale en fysieke agressie (Merlevede et al., 2004).

Spelgedrag

Het spelgedrag van kinderen met deze gedragsstoornis ziet er ongeveer hetzelfde uit als dat van een kind met ADHD. Ze zijn overgevoelig voor prikkels en kunnen zich niet lang op een bepaalde activiteit concentreren.

Kinderen met angststoornissen

Angst is een heel normaal verschijnsel. Ieder mens heeft wel eens last van angst. Normale angst kan ook nuttig zijn, omdat een angstig iemand in veiligheid blijft en geen gevaarlijke dingen doet. Het wordt pas een probleem, wanneer het ervoor zorgt dat je helemaal niets meer kunt doen. Angst wordt een stoornis wanneer een kind van jongs af aan voortdurend gespannen, nerveus en angstig is. Het kind kan een situatie niet onder controle houden, ook als deze situatie helemaal niet gevaarlijk is (Kohnstamm, 2002).

Enkele kenmerken van een angststoornis zijn:

- De angst gaat vaak gepaard met paniek.
- Het kind vermijdt veel dingen of situaties.
- Het kind is voortdurend gespannen.
- Het kind maakt zich zorgen over alles.

Spelgedrag

Door hun angst zullen kinderen niet zo snel op onderzoek uit gaan. Dit doen ze dus ook niet in spel. Angstige kinderen zullen niet zo snel zelf op zoek gaan naar materiaal of een ruimte waarin ze kunnen spelen. Dit is te zien doordat een kind zich terughoudend opstelt. Samenspelen met anderen kinderen verloopt ook moeizaam, omdat het kind zich moeilijk kan verplaatsen in andere kinderen.

3.3 Praktijkonderzoek

Uit de afgenomen interviews zijn verschillende resultaten gekomen die antwoord geven op de deelvraag. In de beschrijving van deze resultaten zal gebruik gemaakt worden van het kernlabel 'spel inzetten', dat onderverdeeld is in de sublabels: 'therapie', 'spel als leermiddel', 'spel van kinderen met een beperking' en 'soorten spel'. Een tweede kernlabel is 'onvoldoende spelkennis hulpverlener'. Om de plaats van spel te bepalen is het nuttig om een beschouwing te geven over de rol die de hulpverlener heeft als het gaat om het spel van kinderen op de groepen. De rol van de hulpverlener is namelijk ook bepalend voor de wijze waarop spel vormgegeven en ingezet wordt. 'Spel van kinderen met een beperking' is de derde kernlabel dat gebruikt wordt. Dit is namelijk de doelgroep waarmee SPH'ers werkzaam zijn binnen de residentiële jeugdhulpverlening. 'Soorten spel' is het laatste kernlabel. Deze is onderverdeeld in de sublabels: 'digitaal spel', 'buitenspel', 'samenspel' en 'vrij fantasiespel'.

3.3.1 Spel inzetten

De manier waarop spel ingezet wordt in de residentiële jeugdhulpverlening komt in dit gedeelte aan de orde. Het kan hierbij gaan om therapie die ingezet wordt in de hulpverlening of om spel als leermiddel, waarbij spel bewust ingezet wordt om kinderen iets te laten leren. Ook kan het gaan over hulpmiddelen voor spel, zoals manieren voor hulpverleners om kinderen te helpen in hun spel.

Therapie

Spel kan ingezet worden als therapie. Dit wordt veelal gedaan door speltherapeuten. In de therapie is tegenwoordig te zien dat steeds meer trainers en therapeuten sneller grijpen naar kortdurende therapie of meer gestuurde therapie (A,2). Hierbij is te zien dat ze graag werken volgens bepaalde methodieken.

Spel als leermiddel

Binnen de hulpverlening wordt spel soms ook als middeltje ingezet of met spelend leren als doel (A,2). Kinderen binnen de hulpverlening hebben een aantal doelen waaraan ze werken. Spel is daarbij makkelijk in te voegen. *"Een werkdoel is bijvoorbeeld: ik ga elke dag minstens een half uur bewegen. Je gaat wandelen of je gaat naar de speeltuin"* (K,4). Bij sommige instellingen zit spel ook altijd in het dagprogramma van kinderen verwerkt (K,7).

Sommige kinderen die binnenkomen hebben nooit geleerd om te vrij te spelen (D,1). *"Wij hebben op de groep geen computer, omdat de kinderen eigenlijk moeten kunnen leren spelen en daarna pas verder kunnen in hun ontwikkeling"*, (D,1) zegt een geïnterviewde. Op de vraag hoe ze de kinderen leert spelen, zegt ze het volgende: *"Eerst doen we het voor en dan samen met ze en dan steeds een beetje opbouwen. Op deze manier proberen we te kijken in hoeverre een het kind het alleen aan kan om het zelf te doen"* (D,1).

Hulpmiddelen voor spel

Voor veel kinderen is de dag voorgestructureerd, zodat ze weten wat ze moeten doen (K,7).

Bij het structureren van de spelmomenten kan gebruik worden gemaakt van zogenoemde spellijsten. In een spellijst staat vermeld wat een kind alleen kan doen, wat hij samen kan doen of wat hij binnen en buiten kan doen (B,8).

Sommige kinderen die binnen komen in de hulpverlening kunnen niet spelen. *"Wanneer ze binnen komen, kijken we vooral naar wat ze wel kunnen"* (D,1). Door het aanbieden van verschillende soorten speelgoed, leren kinderen om echt te spelen met speelgoed (D,1). Belangrijke voorwaarden daarbij om kinderen tot vrij spel te laten komen zijn een rustige omgeving en een gevoel van veiligheid (I,1). Een ander hulpmiddel dat gebruikt kan worden, is de wijzer van Geef me de 5 (J,1).

Deze wijzer is vooral voor kinderen met een stoornis in het autistisch spectrum. Door middel van deze wijzer en verschillende pictogrammen weet het kind wat hij in zijn vrije tijd kan gaan doen.

3.3.2 Onvoldoende spelkennis hulpverlener

In de beroepsopleiding wordt minder aandacht besteed aan de waarde van spel, de spelontwikkeling van het kind en de waarde van spelbegeleiding (A,7). Beroepsopvoeders weten daarbij vaak niet wat spel kan doen in de ontwikkeling van kinderen. *“Ze weten niet wat normaal spelgedrag is en wat niet”* (A,8). Je ziet daarbij dat beroepsopvoeders vaak meer aandacht geven aan de kinderen die extra begeleid moeten worden, maar juist het vrije spel, het rollenspel, moet begeleid worden (A,7). Vele hulpverleners geven aan dat ze over spel en spelontwikkeling niet zo veel hebben gehad tijdens hun opleiding. Een hulpverlener gaf tijdens het interview aan dat toen zij 12 jaar geleden de opleiding SPH volgde, het belangrijker was dat ze wist hoe alle geldstromen in elkaar zaten dan dat ze iets wist over spel en de spelontwikkeling van kinderen (C,3). Toen aan een andere hulpverlener werd gevraagd wat de waarde van spel is, zei ze: *“De waarde van spel? Daar kan ik niet onderbouwd iets van zeggen. Dan zou ik eerst even een boek moeten lezen”* (F,3).

Een geïnterviewde speltherapeut vindt dat de mens minder speels wordt en dat dat ook in de hulpverlener terug te zien is (A,4). Een SPH'er herkent dit en zegt dat vooral haar oudere collega's zich geremd voelen om te kunnen spelen als een kind (D,5). Het meespelen kan voor sommige kinderen juist een extra stimulans zijn om verder te komen in hun spelontwikkeling (D,5).

3.3.3 Spel van kinderen met een beperking

Binnen de residentiële jeugdhulpverlening verblijven kinderen met verschillende beperkingen. Het kan hierbij gaan om kinderen met bijvoorbeeld autisme, hechtingsproblematiek, gedragsstoornissen, verwaarloosde kinderen, kinderen met een verstandelijke beperking en andere problemen. Aan de orde komt de manier waarop deze kinderen spelen en hoe hierop geïntervenieerd wordt door de hulpverlener.

Kinderen met een beperking hebben vaak geen fantasie (D,1). Kinderen met een stoornis uit het autistisch spectrum kunnen vooral nadoen (D,1). Nadoen wat ze andere kinderen zien doen of wat ze op de televisie hebben gezien. *“Winkeltje spelen, of dat soort dingen lijkt heel erg simpel, maar voor kinderen met een verstandelijke beperking is dat al een hele opgave”* (D,1). Door het meespelen met zulke rollenspelen, lijkt het de volgende keer al een stukje simpeler (D,1).

Kinderen met een verstandelijke beperking kunnen fantasie en werkelijkheid moeilijker van elkaar scheiden (D,2). Het probleem wat daar bij komt kijken is dat sommige kinderen in hun fantasiewereld blijven hangen. Ontwikkelen van de fantasie bij een autistisch kind is geen realistisch doel. Een spel moet daarom juist meer gericht zijn om prikkels nog meer te prikkelen (D,1). Ook moeten kinderen met autisme vaak betrokken worden bij het spel, omdat ze het moeilijk vinden om een voorzet te doen. Wanneer deze kinderen een voorzet doen, moet het spel ook volledig op hun manier gebeuren (G,7). Daarbij is ook te zien dat deze kinderen vaak individueel spel spelen, omdat ze het moeilijk vinden om met andere kinderen te spelen (K,1).

Kinderen met een meervoudige beperking zitten in een rolstoel en kunnen vaak heel moeilijk contact maken met andere kinderen. Wanneer ze wel contact maken, doen ze dit vaak op een verkeerde manier (K,2). Vaak kunnen deze kinderen ook niet praten, maar maken klanken en geluiden (K,6).

Zoals ook al bij het kernlabel 'spel inzetten' is genoemd, kunnen sommige kinderen die binnenkomen in de hulpverlening helemaal niet spelen. *“Dan krijgen ze een bak playmobiel of duplo en dan zitten ze daar echt naar te kijken van wat moet ik ermee?”* (D,2). Veel kinderen spelen met de digitaal speelgoed, zoals de computer, Wii, Xbox of gameboy. Bij kinderen met een verstandelijke beperking

sluit dit vaak niet aan bij hun kunnen, maar helaas ziet hun omgeving dit vaak niet. Ze krijgen moeilijke spellen, maar vaak begrijpen ze deze niet. Hierdoor worden deze kinderen enorm overvraagd (D,2).

3.3.4 Soorten spel

In dit gedeelte worden de sublabels 'digitaal spel', 'buitenspel', 'samenspel' en 'vrij fantasiespel' besproken. Bij 'digitaal spel' gaat het om speelgoed als computers, televisies, playstation, e.a. Met 'buitenspel' wordt de wijze waarop buiten gespeeld wordt bedoeld. 'Samenspel' geeft alle labels weer die iets zeggen over hoe kinderen samen spelen, wat ze samen spelen en hoe hulpverleners hierop kunnen interveniëren. Bij 'vrij fantasiespel' worden alle labels geplaatst die weergeven hoe het fantasiespel van kinderen eruit ziet of hoe hulpverleners hiermee omgaan.

Digitaal spel

Kinderen die moeite hebben met sociale interactie met andere kinderen spelen niet meer, maar gaan naar de digitale kant. In de digitale wereld is niet zoveel sociale interactie en de sociale vaardigheden hoeven daar ook niet toegepast te worden. Doordat deze kinderen niet meer spelen en belangrijke ervaringen niet meer opdoen, komen ze echter in een negatieve spiraal (A,3).

Kinderen die in de hulpverlening komen nemen vanuit thuis ook allerlei digitaal speelgoed mee naar de instelling.

Buitenspel

Vanuit de interviews komt naar voren dat buitenspel erg gestimuleerd wordt. In vele instellingen is er ook de ruimte om lekker buiten te spelen. Vooral in de zomer hebben de kinderen de tijd en de ruimte om buiten te spelen en te ravotten (G,2). Spellengedrag die vooral buiten gespeeld worden zijn: rollenspellen en voetballen. Ook wordt veel gebruik gemaakt van de speeltuin (G,2).

Samenspel

Binnen de hulpverlening wordt veel samengespeeld met andere kinderen en dit wordt ook erg gestimuleerd. Spelletjes die veel voorkomen zijn: tikkertje, verstoppertje, kwartetten of ganzenborden (F,5). Binnen de hulpverlening worden door kinderen ook rollenspellen gespeeld, zoals groepsleidertje. Dit is hetzelfde als vaderspel en moederspel, maar dan op instellingsniveau (G,1).

Zoals ook al bij het stukje 'Spel van kinderen met een beperking' geschreven is, spelen kinderen met een laag niveau eigenlijk niet of nauwelijks samen, omdat dit voor hen veel te moeilijk is (K,4). Deze kinderen houden erg van individueel spel, zoals puzzelen. *"Kinderen vinden het wel leuk als anderen helpen, maar liefst begeleiding, want met een kind erbij is het weer te druk"* (K,4).

Vrij fantasiespel

In interviews is gevraagd naar wat hulpverleners verstaan onder vrij spel. Een hulpverlener gaf zijn definitie van vrij spel: *"Vrij spel is voor mij dat het ongedwongen is en dat het niet hoeft en dat het mag. En zodra ik me ermee ga bemoeien is het geen vrij spel meer"* (G,4).

Volgens een andere geïnterviewde hulpverlener zijn kinderen wanneer ze buiten aan het spelen of aan het wandelen zijn, bezig met vrij spel (K,7). In vrij spel zit ook een stukje fantasie: ze spelen hele verhalen wanneer ze met de autootjes of playmobiel spelen of aan het verkleden zijn (F,6).

Kinderen met een laag ontwikkelingsniveau spelen veel met actie-reactie-materiaal of speelgoed dat geluid maakt (K,1). De meeste kinderen met een laag ontwikkelingsniveau zijn niet bezig met fantasiespel.

3.4 Samenvatting en conclusie

In dit hoofdstuk is de volgende deelvraag behandeld, waar in deze paragraaf antwoord op gegeven zal worden:

Wat is de plaats van spel binnen de residentiële jeugdhulpverlening?

Uit onderzoek is gebleken dat kinderen in de residentiële jeugdhulpverlening veel spelen. Meestal is er ook genoeg tijd en ruimte om te spelen. Voorbeelden van soorten spel die kinderen spelen zijn: digitaal spel, buitenspel, samenspel en vrij fantasiespel.

Kinderen komen vaak binnen in de hulpverlening met een verstoorde spelontwikkeling. Dit komt doordat spelmaterialen, spel en spelactiviteiten thuis niet werden aangeboden. Ook kan het zijn dat het gedrag van de kinderen thuis een belemmering was om te gaan spelen. Het aanbieden van verschillende soorten spelmaterialen en spelvormen bevordert de spelontwikkeling. Dit kan door middel van speltherapie dat door speltherapeuten wordt gegeven. Ook kunnen SPH'ers zelf spel inzetten om kinderen te leren omgaan met speelgoed. Speltherapeuten en SPH'ers hebben hulpmiddelen om dit spel te begeleiden. Hierbij kun je denken aan spellijsten of de wijzer van Geef me de 5.

Om de plaats van spel te bepalen is de rol van de hulpverlener ook belangrijk om te weten. Vanuit de interviews kwam naar voren dat hulpverleners weinig kennis hebben over spel. Dit komt doordat ze in hun opleiding weinig kennis krijgen over wat normaal spelgedrag is, wat de waarde van spel is en hoe de spelontwikkeling van een kind eruit ziet.

SPH'ers binnen de jeugdhulpverlening zijn vooral werkzaam met kinderen met een beperking. Het spelgedrag van deze kinderen is heel divers. De hulpverlener moet dus alert zijn op wat een kind wel en wat een kind niet kan. Een voorbeeld is dat kinderen met een stoornis uit het autistisch spectrum niet of nauwelijks tot fantasiespel komen. Daar komt nog bij dat zij fantasie en werkelijkheid niet uit elkaar kunnen houden. Daarbij heeft de hulpverlener de taak om kinderen te stimuleren in hun spel.

Zowel door de resultaten van het literatuur- als praktijkonderzoek kan de conclusie getrokken worden dat het vrije spel van kinderen een belangrijke plaats inneemt in de residentiële jeugdhulpverlening. Opvallend is dat de geïnterviewden, dus de SPH'ers in het werkveld, spel belangrijk vinden voor de ontwikkeling van kinderen, maar dat de kennis van wat spel doet met de ontwikkeling van kinderen en wat normaal spelgedrag is, niet optimaal is. Dit komt doordat er in de opleiding niet genoeg aandacht is besteed aan spel en spelontwikkeling. De informatie uit de literatuur over het spel van kinderen met een beperking komt overeen met wat gezegd wordt door de geïnterviewden. In de literatuur wordt verder niet veel geschreven over de plaats van spel binnen de residentiële jeugdhulpverlening. De informatie is vooral gehaald uit het praktijkonderzoek.

4 Speltrends

4.1 Inleiding

In dit hoofdstuk zal de volgende deelvraag worden behandeld:

Wat zijn belangrijke trends in het spel van kinderen van 4 - 12 jaar?

Bij het beantwoorden van deze vraag zal een beschouwing gegeven worden over de huidige maatschappij in het algemeen. Er wordt stilgestaan bij de trend die in de maatschappij te zien is als het gaat om het spel van kinderen. Het is belangrijk om te weten hoe de maatschappij tegenover spel staat, omdat de maatschappij bepaalt de houding van mensen tegenover spel en tegenover spelers. Op die manier wordt onderzocht hoe spel door de maatschappij gewaardeerd wordt en welke gedachten en overtuigingen deze waardering bepalen. De invloed van die waardering op het spel van kinderen zal besproken worden. Ook komen de gevaren voor het kinderspel en de spelvrijheid aan bod.

4.2 Literatuuronderzoek

4.2.1 Maatschappij

Van belang is te weten wat in de maatschappij actueel is. Te denken valt dan aan de prestatie- en arbeidsdrang, de toenemende individualisering en secularisering en de groeiende 'shopcultuur' (Visiestuk MAM, 2004). Bevrediging van behoeften wordt meteen verwacht. Acceptatie van ieder individu met zijn of haar eigen persoonlijkheid, voorkeuren en handelingen geeft een samenleving daarentegen ruimte voor unieke creativiteit. De huidige maatschappij kan mensen echter tot aanpassing aan de geldende maatschappelijke normen dwingen. De technologie en commercie geven het kader aan waarbinnen de mensen moeten leven, wat volgzzaamheid en uniformiteit tot gevolg heeft (Visiestuk MAM, 2004). Mensen gaan vanzelf meelopen, omdat de samenleving zo gestructureerd is (Van der Teems, 1997). Als volwassenen al gedwongen worden met de massa mee te doen, dan zullen kinderen dit vanzelfsprekend ook doen. Ze moeten tegenwoordig vaak aan de verwachtingen van volwassenen voldoen, waardoor de ruimte voor eigen inbreng en onafhankelijkheid minder wordt. Wel moet genoemd worden dat binnen de maatschappelijke normen enige ruimte voor eigen creativiteit geaccepteerd wordt. Hierbij valt te denken aan bijvoorbeeld kunstenaars die hun kunstwerken exposeren in bijvoorbeeld kerken.

Een voorbeeld waaraan te zien is dat kinderen die vrijheid voor eigen creativiteit minder krijgen, is het 'opjagen' van kinderen (Van der Teems, 1997). Steeds vroeger, op een steeds jongere leeftijd, moeten kinderen zoveel mogelijk kennis en ervaring opdoen, zodat ze 'klaargestoomd' worden om een bijdrage te leveren aan de maatschappij. Van der Teems (1997) geeft heel duidelijk weer hoe de samenleving omgaat met kinderen. Kinderen tellen minder mee in de samenleving en ze kunnen dit alleen veranderen door zich te ontwikkelen tot rationele wezens. Kinderen moeten snel 'iets worden' of 'iets gaan kunnen'. Het lijkt erop of hierbij geen rekening wordt gehouden met de tijd die kinderen nodig hebben om dat wat ze leren en tot zich nemen te laten bezinken. Van der Teems (1997) noemt dat kinderen te veel moeten, waardoor ze er niet rijker door worden en er voor spelen geen tijd meer is. Juist door te spelen kunnen ze opgedane kennis verwerken en de wereld om hen heen leren begrijpen, maar het lijkt of juist volwassenen dit niet begrijpen. Dit wordt misschien duidelijker als Van der Teems (1997) begrepen wordt. Ideeën over spel die in onze samenleving voorkomen, bepalen volgens haar de houding van mensen tegenover spel en tegenover spelers.

4.2.2 Trend

Hoe wordt dan in de maatschappij over spel gedacht? Welke trend is er te zien? Een belangrijke gedachte is dat de zin van spel niet meer gezocht wordt in de oorsprong of aanvang van het kinderlijke bestaan, maar dat spel gericht is op de toekomst (Vermeer, 1974).

Vermeer (1974) noemde als oorzaak van het eerder besproken veranderende kinderspel, de verschuivingen die zich in de samenleving ten gevolge van de ingrijpende industrialisatie hebben voltrokken. Een soortgelijke gedachte heeft Van der Teems (1997), wanneer zij spreekt over de toegenomen welvaart met betrekking tot kinderspel. Deze welvaart heeft voor meer spullen en ook dure spullen gezorgd. Het gevolg daarvan is dat kinderen voortdurend gewezen worden op die dure spullen. Ze mogen er alleen naar kijken en er zijn veel minder hanteerbare spullen waar kinderen wel mee mogen spelen (Van der Teems, 1997). Ouders en beroepsopvoeders hebben de taak om kinderen veiligheid en een juiste sfeer, de vrijheid om te spelen, te bieden. Vermeer (1974) vraagt zich sterk af of de moderne wereld kinderen wel zo'n sfeer biedt, waarin het spel een oase van geluk in de woestijn van alledaagsheid is.

Aan de andere kant moet vermeld worden dat het in deze tijd ook juist een uitdaging is voor volwassen ouders of beroepsopvoeders, om in de moderne wereld toch een veilig speelsfeer te creëren. Die mogelijkheid is er ook zeker, maar volwassenen moeten zich hier wel bewust voor inzetten.

Kinderen krijgen steeds minder ruimte van hun ouders om zich vies te maken, zich te bezeren of om dingen stuk te maken. De mogelijkheden om veilig buiten te spelen worden steeds minder, waardoor er ook op die manier steeds minder ruimte is om te spelen. Wanneer er minder ruimte is om te spelen, komt ook de vrijheid van bewegen in het geding, want vrijheid van bewegen is een voorwaarde voor spelen (Vermeer, 1974).

Van der Teems (1997) geeft aan dat volwassenen steeds vaker een doel willen verbinden aan kinderactiviteiten, terwijl spelen in zichzelf al een doel is. Wat op scholen merkbaar is, is het populairder worden van 'spelend leren'. Ook dan is er dus een doel verbonden aan het spelen. Van vrij spelen is dan geen sprake meer en de speelruimte wordt geminimaliseerd. In hoofdstuk 4.2.4 zal uitgebreider ingegaan worden op deze (beperkte) speelvrijheid.

Hoe ervaren kinderen deze vrijheidsbeperking? Hoogst waarschijnlijk zijn zij zich hier niet van bewust, maar de gevolgen zijn merkbaar in hun ontwikkeling. Volwassenen hebben de verantwoordelijkheid om kinderen op te voeden. Professor Langeveld noemt als doel van de opvoeding de volwassenheid (Alkema & van Dam, 2006). Het kenmerk van volwassenheid is zelfverantwoordelijke zelfbepaling. De vraag is echter of ouders en beroepsopvoeders in onze maatschappij deze verantwoordelijkheid nog onderschrijven. Geven volwassenen kinderen vertrouwen? Tegenwoordig krijgen kinderen spullen als 'afwasbaar' of 'kindveilig'. Dit zegt eigenlijk dat kinderen 'altijd alles vies maken' of dat kinderen 'alles onderzoeken' (Van der Teems, 1997). Juist de dingen van volwassenen vinden kinderen interessant en daar willen ze mee spelen. Een hamer, een pan, het speldenkussen, de notenkraker.... Al deze dingen zijn nuttig en hebben een doel. Kinderen krijgen vroeg of laat door dat wanneer zij kinderspullen krijgen, zij dus niet aan de spullen van volwassenen mogen komen. Het vertrouwen in kinderen door volwassenen blijkt dan niet groot. Van der Teems (1997) vindt het daarom van groot belang dat volwassenen juist wel vertrouwen in kinderen tonen en hen leren dat ze spullen zorgvuldig moeten behandelen. Dit leert een kind niet wanneer het alleen onbreekbare, afwasbare, kindveilige spullen krijgt. Van belang is te vermelden dat dit een algemene trend is, maar dat niet per definitie iedere volwassene op deze manier met kinderen omgaat.

Ook de digitalisering heeft ervoor gezorgd dat kinderspel verandert. De Valck (2009) constateert dat kinderen steeds minder spelen, door de toegenomen tijd die kinderen besteden aan televisie kijken

en computeren en het groter geworden aanbod van elektronisch speelgoed. De gedragsverandering die bij kinderen merkbaar is, is dat ze door het computeren minder buiten spelen. Buiten spelen is juist nodig voor de sociale en motorische ontwikkeling (Delfos, 2004). Kinderen die weinig buitenspelen worden in deze ontwikkelingen geremd. Ook de fantasie en het zelfplossend vermogen worden minder ontwikkeld wanneer kinderen veel en lang achter de computer of televisie zitten. Daarbij moet wel gezegd worden dat kinderen van sommige spelletjes veel kunnen leren. Door bijvoorbeeld het spelletje Tetris oefenen kinderen hun coördinatie en hun concentratie. Verschillende educatieve spelletjes zijn goed voor de ontwikkeling van kinderen. Als een kind goed is in een spel kan het zelfs zijn zelfvertrouwen vergroten. Om te voorkomen dat kinderen te lang achter de computer of televisie zitten, is het wel van belang om kinderen te stimuleren om buiten te spelen.

Uit een onderzoek van Stichting Mijn Kind Online (2011) is gebleken dat kinderen op steeds jongere leeftijd internet gebruiken. Ook hebben ouders er steeds minder moeite mee dat hun kinderen online zijn. Zo bleek dat 90% van de ouders hun kinderen met digitale media laten spelen. Veel ouders zijn dus positief over het gebruik van digitale media door hun kinderen. Zij gebruiken het veel als zoethoudertje, wanneer kinderen bijvoorbeeld even moeten wachten (Stichting Mijn Kind Online, 2011). Ook vinden ouders het belangrijk dat kinderen alvast leren omgaan met digitale media of ze laten de kinderen ermee spelen, omdat ze er wat van leren en het leuk vinden. De stichting pleit ervoor om kinderen niet te lang achter een beeldscherm te laten zitten, omdat het ook belangrijk is dat ze hun motorische vaardigheden en andere zintuigen ontwikkelen. Door alleen al een tv of computer aan te laten staan worden kinderen afgeleid van het spel waar ze mee bezig zijn. Uiteraard kunnen kinderen ook dingen leren van digitaal mediagebruik, maar basaal voor de ontwikkeling schijnt het niet te zijn.

Alertheid is van belang bij het spelen van computerspelletjes waarbij bijvoorbeeld agressief gedrag beloond wordt ('doodschieten'). Deze spellen zijn gevaarlijk voor de morele ontwikkeling van kinderen. Het morele besef van kinderen is volgens Delfos (1994) een oriëntatie naar gehoorzaamheid en straf. Juist dit element van belonen en straffen staat centraal in het computerspel, wat dus te kennen geeft dat computerspellen een grote rol spelen in de morele ontwikkeling van kinderen. Daarnaast kunnen kinderen onder de acht jaar en kinderen met bepaalde beperkingen, de fantasie en realiteit niet goed uit elkaar houden en nemen ze spelletjes vaak te letterlijk. Dit is het gevolg van volwassenen die spelletjes ontwikkelen, maar daarbij onvoldoende op de hoogte zijn van de ontwikkelingen en leeftijdsfasen van kinderen (Delfos, 1994).

4.2.3 Gevaren

Als gevolg van de hiervoor beschreven trend(s) loopt het spel van kinderen op verschillende gebieden gevaar en wel op psychologisch, sociologisch, technologisch en economisch gebied.

- Wat in de maatschappij voorkomt is dat volwassenen het spel van kinderen benaderen vanuit boekjes (Van der Teems, 1997). Een voorbeeld hiervan is dat de leeftijd van kinderen bij een soort spel geplaatst wordt, in plaats van dat er gekeken wordt naar waar een kind op dat moment behoefte aan heeft. Dit voorbeeld valt onder de psychologische gevaren. Een ander veel voorkomend probleem is dat het spel van kinderen niet altijd gewaardeerd wordt, door bijvoorbeeld burens die het niet zo op spelende kinderen hebben. Een recent voorbeeld toont zelfs dat ouders in elkaar geslagen zijn, omdat de vader overlast ondervond van spelende kinderen (Man belaaft burens, 2012). Kinderen voelen heel goed aan als hun spel wel of niet gewaardeerd wordt. Het is juist heel belangrijk dat kinderen en hun speeldrang erkend worden (Van der Teems, 1997).
- Als het om sociologische gevaren gaat, valt te denken aan de complexiteit van de samenleving (Van der Teems, 1997). Al eerder is vermeld hoe Vermeer (1974) het kinderspel

zag veranderen als gevolg van de veranderende, moderniserende samenleving. Concreet gaat het hier om heel praktische dingen, zoals de toename van huishoudelijke apparaten, televisie, radio of auto die de nodige rust en regelmaat meer verstoren. Ook het drukke straatverkeer en de opgeschoven leerplicht zorgen voor minder speeltijd voor kinderen. Kortom, de veranderde levensstijl en het tempo leveren geen veilige en ruime speelgelegenheden voor kinderen op (Van der Teems, 1997).

- Het eerder genoemde drukke straatverkeer heeft ook te maken met technologische of planologische gevaren. De speelruimte die kinderen krijgen is beperkt: er zijn weinig speelplaatsen, veel woonwijken en drukke straten. In 2008 is een onderzoek gedaan naar de hoeveelheid speelruimte in Nederland. Hieruit is gebleken dat er een tekort is aan 17.500 hectare veilige, gemeentelijke speelruimte (www.ezpress.eu). Ook het toegenomen elektronische speelgoed is een gevaar. Kinderen hoeven zelf niet meer uit te vinden hoe het speelgoed werkt. Heel pakkend zegt Van der Teems (1997): *“Een mens moet grip houden op de wereld in plaats van dat de wereld met al zijn technologie en informatica, met hem op de loop gaat”*. Juist het afbreken en weer opbouwen met bijvoorbeeld lego geeft kinderen het gevoel hun spel te beheersen, maar met de toename van elektronisch speelgoed gaat dit gevoel verloren.
- Tot slot zal stil gestaan worden bij de economische gevaren die kinderspel bedreigen. Tegenwoordig moet alles nuttig zijn, waardoor de nadruk op leren wordt gelegd. Creativiteit wordt in de samenleving gewaardeerd (Van der Teems, 1997), waardoor volwassenen kinderen stimuleren in hun spel. Terugkijkend op de eerder genoemde definities van spel, kan dat soort spel geen spel genoemd worden. Het spel wordt dan namelijk gestuurd of verplicht, wat gevaar oplevert voor het echte, vrije spel. Kinderen spelen hun fantasiespel om hun eigen gedachten uit te werken, maar als kinderen steeds meer verteld wordt wat ze moeten spelen of hoe ze moeten spelen, zullen ze niet leren hun wereld te beheersen (Van der Teems, 1997). Daarnaast levert het vele produceren en consumeren gevaar op voor het vrije kinderspel. Het ware spelen is niet bevorderlijk voor de consumptie (Visiestuk MAM, 2004). Spelen geeft namelijk niet om materiële rijkdom, zij geeft juist innerlijke rijkdom. De mogelijkheid om vrij te spelen is dus gebonden aan het economisch belang.

4.2.4 Spelvrijheid

Na kennis genomen te hebben van de hedendaagse maatschappij en de gevaren voor kinderspel, kan men zich sterk afvragen of opvoeders kinderen de vrijheid nog kunnen geven, die zij nodig hebben om te spelen. Ouders weten dat kinderen graag in plassen stampen en in modder roeren, maar zij stellen een taboe op vuil worden (Vermeer, 1974). In het tijdschrift ‘Kinderopvang in Nederland’ (2012) noemt ook Haanstra recent in een artikel dat ouders veel gevaar zien en niet willen dat hun kinderen vies worden of dat kleren stuk gaan. Opvoeders ontnemen op die manier kinderen de kans om hun wereld te ontdekken. Ze zijn bang voor wat de wereld de kinderen kan aanrichten (Valck, 2004) en worden daardoor overbeschermend. Ze geven kinderen minder vrijheid en dus minder speelruimte, omdat ze kinderen te veel uit handen nemen en te weinig oog hebben voor de ontwikkeling en autonomie van kinderen (Perfectionistische ouders, kwetsbare kinderen, 2010). Dit kan een verstoorde ontwikkeling veroorzaken. Wellicht is het zelfs zo dat volwassenen hun eigen belangen boven die van het belang van kinderen stellen.

De letterlijke ruimte wordt kinderen ontnomen, doordat ze onder andere overal gebracht en gehaald worden of alleen maar mogen spelen op het schoolplein. Uiteindelijk gaat het echter niet om het aantal vierkante meters waarbinnen kinderen kunnen spelen, het gaat om de figuurlijke ruimte die ze krijgen om te mogen spelen (Valck, 2004). Mogen ze klimmen, kliederen, uit het zicht spelen, enzovoort. Dat spelvrijheid goed is voor kinderen blijkt daaruit, dat kinderen die betrokken zijn bij spellen als stoeien, verstoppjen in een donkere kast, geheimzinnig doen of kietelen, over het

algemeen zelfstandiger blijken dan kinderen die meer in een beschermde omgeving opgroeien. Ook zijn ze meer sociaal betrokken, hebben een beter humeur en zijn zelfverzekerder (Valck, 2004). Kinderen die echter overbeschermd worden en door hun ouders gecontroleerd worden in wat ze doen, gaan meer gestructureerd spelen om aan de verwachtingen van volwassenen te voldoen. De veelgespeelde computerspelletjes of het tv-kijken bieden helaas weinig ruimte om zelf iets te verzinnen. Van der Valck (2004, p. 12) concludeert: *“De vrijheid om zelf te mogen bepalen waarmee je bezig wilt zijn, wordt in toenemende mate beperkt. De waarde van spelen komt daarmee in de verdrinking”*. Spelen houdt namelijk in: iets te kunnen proberen, met mogelijkheden om iets op je eigen manier te gebruiken. Een eigen speelwereld is voor een spelend kind dus kenmerkend, niet het voldoen aan verwachtingen van volwassenen wat helaas vaak gebeurt. Mierlo (1997) noemt als voorbeeld het binnen de lijntjes kleuren. Kinderen doen dit niet omdat ze creatief zouden zijn, maar omdat het door volwassenen met goedkeuring beloond wordt.

Een ander belangrijk gegeven wat betreft speelvrijheid, is dat volwassenen de vrije tijd van kinderen steeds meer volplannen met allerlei activiteiten (Heutz, 2008). Kinderen weten daardoor niet meer wat ze met lege tijd moeten doen, omdat ze continu bezig gehouden worden. Toch is het juist goed voor kinderen als ze soms even niets te doen hebben, want zo komt er ruimte voor creativiteit en verbeelding, wat van belang is voor de ontwikkeling van kinderen. Volwassenen kunnen het echter vaak niet verdragen als kinderen niets te doen hebben en zorgen ervoor dat de dagen van kinderen gevuld zijn. Het gevolg is dat kinderen ook gaan verwachten dat ze bezig gehouden worden en kunnen daardoor slecht alleen spelen en hun tijd vullen wanneer zij dit zelf moeten doen. Kinderen groeien op in een omgeving waar altijd wat te doen is (Heutz, 2008). Wat door velen verveling wordt genoemd, kan beter beschouwd worden als iets wat de mens nodig heeft: ruimte en oningevulde tijd, even niets te moeten om van daaruit tot nieuwe dingen te komen (Heutz, 2008).

Wat duidelijk moet zijn is dat spellen met minder vrijheid door bijvoorbeeld regels, niet per definitie verkeerd zijn. Het belang van vrij fantasiespel lijkt echter te verdwijnen en dat moet dus in het oog gehouden worden. Regels, herhaling of navolging van anderen hoort in bepaalde mate ook tot de dynamiek van het spel (Vermeer, 1974). Als een kind ruimte krijgt voor vrij fantasiespel, komt er ruimte voor creativiteit en daarmee een ontwikkeling in het vinden van (nieuwe) oplossingen voor problemen en het beeldend vermogen. Een kind kan echter ook doorslaan in het fantasiespel, bijvoorbeeld wanneer het zelfs tijdens het eten aan tafel zit te spelen. Hierin moet dan een grens aangegeven worden door de volwassene.

4.3 Praktijkonderzoek

Uit de afgenomen interviews zijn verschillende resultaten gekomen die antwoord geven op de deelvraag. In de beschrijving van deze resultaten zal gebruik gemaakt worden van het kernlabel ‘verminderde spelkwaliteit’, dat onderverdeeld is in de sublabels: ‘verminderde kwaliteit van speelgoed’, ‘verminderde kwaliteit van kinderspel’ en ‘minder eigen creativiteit’. Een tweede kernlabel is ‘hogere eisen’, wat laat zien welke rol de maatschappij heeft in het spel van kinderen. ‘Toename van (sociale) media’ is het derde kernlabel dat is onderverdeeld in de volgende drie sublabels: ‘meer computerspelen’, ‘meer digitale sociale contacten’ en ‘negatieve invloed (sociale) media’. De toegenomen individualisering heeft invloed op het spel van kinderen, waardoor ‘toename individualisme’ als vierde kernlabel besproken zal worden. Ook is een trend te zien in het speelgoed van kinderen. Het laatste kernlabel ‘speelgoed aanbod’ zal met de drie sublabels ‘te veel speelgoed’, ‘niet kunnen kiezen’ en ‘geen bevrediging’ de afsluiting vormen van de beschrijving van het praktijkonderzoek van deze deelvraag.

4.3.1 Verminderde spelkwaliteit

Bij dit kernlabel kan het onder andere gaan om de waardering van het kinderspel door volwassenen of over wat er precies kwalitatief minder is geworden aan het spel of speelgoed van kinderen.

Verminderde kwaliteit van speelgoed

Waar kinderen zich vroeger vermaakten met speelgoed waar ze alles mee konden doen, hebben spelletjes tegenwoordig vaak maar één doel (D,5). Een kant-en-klaar pakketje met een draad, kralen en een beschrijving of een vormpje waarin je een gipsbeeldje kunt maken zijn daar voorbeelden van. Speelgoed is vaak af (A,2) waardoor de uitdaging er voor kinderen al gauw af is. Met een speelgoedauto met afstandsbediening wordt maar een paar keer gespeeld, omdat er niets aan zit wat het kind zelf kan veranderen, vernieuwen of er met zijn eigen fantasie een ander voorwerp van kan maken. Verder gaf een geïnterviewde aan dat het speelgoed dat tegenwoordig aangeboden wordt kwalitatief minder is en dus minder speelwaarde heeft (A,3).

Verminderde kwaliteit van kinderspel

Niet alleen de kwaliteit van speelgoed, maar ook de kwaliteit van het spelen van kinderen op zich gaat achteruit (A,1). Niet alleen in de huisgezinnen, maar dit is een tendens die overal te zien is (A,1), ook in de hulpverlening in de speelkamer (A,6). Mogelijk komt dit door de huidige samenleving die gericht is op presteren en waardoor behalve volwassenen ook kinderen onder druk komen te staan. Ze krijgen veel informatie en prikkels binnen, maar krijgen weinig mogelijkheden om al die informatie te verwerken via spel (A,6). Dat de kwaliteit van het kinderspel achteruit gaat wordt over het algemeen niet erkend. Het belang van spel wordt daarmee ook niet erkend, maar volgens een geïnterviewde juist zwaar onderschat (A,6). Als volwassenen het belang van spel niet inzien, zullen ze het echte spel van kinderen ook niet stimuleren, wat de kwaliteit van het kinderspel niet ten goede zal komen. Dit blijkt ook uit een van de interviews, wanneer de geïnterviewde aangeeft dat het spel oppervlakkig blijft en dat niet geprobeerd wordt om de spelmogelijkheden van kinderen te verbeteren (A,7). *“Het imago van het vrije kinderspel dendert naar beneden”*, zegt zij (A,6).

Een andere geïnterviewde hulpverlener bevestigt dat de kwaliteit van kinderspel laag is. Veel kinderen die binnenkomen op de groep kunnen niet spelen, maar moeten dit leren (F,4). Uit deze uitspraak blijkt dus, in tegenstelling tot wat geïnterviewde A. noemt, dat hier juist wel geprobeerd wordt de spelmogelijkheden van de kinderen te verbeteren.

Minder eigen creativiteit

Bij het eerste sublabel kwam al aan de orde dat speelgoed vaak af is en dat aan speelgoed weinig uitdaging zit. De mogelijkheid om met dit speelgoed een eigen wereld te maken en de fantasie te gebruiken is niet of nauwelijks aanwezig. Het spel vormgeven door eigen inventiviteit en eigen creativiteit, waarbij een eigen wereld gecreëerd wordt is tegenwoordig veel minder (A,3). Met deze vermindering van eigen creativiteit wordt ook het verbeeldend vermogen en het probleemoplossend vermogen minder (A,8). Niet alleen door de verminderde kwaliteit van speelgoed neemt de eigen creativiteit af. De ontwikkeling van de fantasie en het zelf initiatief nemen dat daarbij hoort wordt ook mede door computerspellen verhinderd (C,3).

4.3.2 Hogere eisen

Uit diverse interviews met hulpverleners is gebleken dat de maatschappij een grote en belangrijke rol speelt in het veranderende spel en spelgedrag van kinderen. *“Er worden hele hoge eisen aan kinderen gesteld op dit moment. Heel veel prikkels, heel veel informatie komt op ze af”*, geeft een geïnterviewde aan (A,6). De eerder genoemde prestatie maatschappij laat de burgers geloven dat ze heel wat in hun mars moeten hebben en moeten laten zien wat ze kunnen, willen zij iets bereiken (C,5). Volwassenen stellen steeds hogere eisen aan zichzelf (D,4), maar ouders stellen ook steeds hogere eisen aan hun kinderen. Kinderen krijgen dus onbewust en ongewild te maken met de heersende gedachten in de maatschappij. Ze moeten steeds eerder volwassen zijn en mogen minder

lang kind zijn (C,5). *“Het kind moet alles perfect kunnen”*, aldus een geïnterviewde hulpverlener (D,4). Ook kinderen moeten in deze prestatie maatschappij dus kunnen laten zien dat ze iets goed kunnen. Ze doen van alles en nog wat om dat maar te kunnen bewijzen (D,4). Men zou zich af kunnen vragen waarom mensen het zo ver laten komen dat zelfs kinderen die druk al ervaren. *“De maatschappij biedt veel aan, maar ouders kunnen daar geen rem in zetten, omdat ze altijd meegaan in wat ze in hun omgeving zien”* (D,4), wordt als antwoord door een geïnterviewde gegeven. Daarbij komt dat het lijkt of ouders vooral doen wat ze zelf leuk vinden, maar dat minder van het kind uitgegaan wordt (G,5). Kinderen moeten naar hockey, naar paardrijden, naar zwemles, naar vriendjes en verjaardagen, maar het is de vraag of de gekozen activiteit de wens van de ouders of van het kind zelf is (G,4 & G,5). Uit een ander interview blijkt dat doordat ouders hun kinderen naar allerlei hobbyclubs sturen, er bijna geen tijd meer is voor ontspanning (K,6). Het gevolg van de hoge eisen die aan kinderen gesteld worden en het gebrek aan de nodige ontspanning, is dat veel kinderen uitvallen (A,2).

4.3.3 Toename gebruik (sociale) media

Waarmee kinderen spelen, hoeveel ze spelen, wat ze spelen, hoe ze contacten onderhouden en wat al deze digitale spellen en contacten voor gevolgen hebben voor kinderen zijn onderwerpen die bij dit kernlabel aan bod komen.

Meer computerspelen

Een trend die opvallend vaak genoemd werd in de interviews is het spelen achter de computer enorm toeneemt. Kinderen zitten veel achter de computer, maar doen geen bordspel meer en spelen niet meer buiten (K,5). Met name kinderen met autisme schijnen lang achter de computer te zitten (B,4). Dit is echter ook wat veel kinderen het liefste doen: binnen zitten en alles met beeldschermen doen (C,2). Ze zijn dol op computerspelletjes en televisie (B,5). Op de groepen waar de geïnterviewde hulpverleners werken is dit ook merkbaar. Steeds meer kinderen komen de instelling binnen met bijvoorbeeld een gameboy (D,2). De instellingen doen daar zelf echter ook aan mee: *“We hebben in elke kamer denk ik wel een apparaat wat een game Cube, Playstation of een Wii heet”* (C,2). Er worden wel regels gesteld aan de computerspellen op de groepen. Als die regels er niet zouden zijn, zouden de meeste kinderen gelijk achter de Playstation kruipen (G,1).

Door de steeds meer gespeelde spelletjes op de computer, is een verschuiving zichtbaar in de aard van de spelletjes. Een van de geïnterviewde hulpverleners merkt op dat kinderen steeds meer grote-mensen-dingen doen, zoals schieten (B,4). Ze zitten helemaal in de computerspellenwereld (B). In het sublabel ‘negatieve invloed (sociale) media’ zullen de gevolgen hiervan nader besproken worden.

Meer digitale sociale contacten

Ook het leggen en onderhouden van sociale contacten via sociale media is een vaker genoemde trend. *“De sociale media en internet, dat heeft wel zijn sprongen genomen”* (G,1). De computer wordt vooral als makkelijk gezien (F,4). *“Als het niet leuk is ga je met iemand anders chatten”* (F,4). De kinderen hoeven geen moeite meer te doen om bij iemand langs te gaan. Ze kunnen gewoon thuis in contact komen met anderen, wat veel spannender en uitdagender is (F,4). Een geïnterviewde hulpverlener vindt het positief dat de kinderen op hun manier sociale contacten opdoen door te mailen en contacten te onderhouden via facebook (B,5).

Negatieve invloed (sociale) media

De negatieve invloed van de computerspellen en sociale media wordt door de hulpverleners grotendeels herkend. Volgens een van hen ontwikkelt een kind zich niet door te spelen met een gameboy en is het moeilijk een kind te motiveren een andere activiteit te gaan doen (D,2). De invloed is vooral te merken in de sociale vaardigheden. Computerspellen kunnen leiden tot individueel spel, waarin een kind geen rekening hoeft te houden met anderen (E,3). Met echte interactie kunnen kinderen zo weinig meer experimenteren (A,2). Vriendjes maken en houden via de computer is

bovendien veel ingewikkelder (F,4). De sociale interactie is er wel, maar via sociale media is dit veel oppervlakkiger (A,2). Ook zijn de spellen die gespeeld worden een stuk agressiever dan vroeger (C,3) en komt digitaal pesten regelmatig voor (G,1).

4.3.4 Toename individualisme

De maatschappij is niet alleen prestatiegericht, maar ook heel erg rationeel en individugericht (A,4). Ook in het spel van kinderen is deze trend merkbaar. Ze spelen vaak individueel met kant-en-klaar speelgoed, maar ook met de eerder genoemde individuele computerspellen, waardoor de kinderen de sociale kant van spel sterk missen (A,4).

4.3.5 Toename speelgoedaanbod

Te veel speelgoed

Een andere trend die uit de interviews naar voren kwam is dat het speelgoedaanbod veel groter is geworden (A,3 & C,6). *“Het aanbod aan verschillende spelvormen lijkt tegenwoordig oneindig”*, aldus een van de hulpverleners (E,3). Door de enorm toegenomen welvaart kunnen volwassenen alles kopen en kinderen alles krijgen. Daarbij komt dat kinderen mede hierdoor ook veel minder buiten spelen. Ze hoeven niet meer naar buiten, omdat er binnenshuis vaak genoeg speelgoed is (E,3).

Niet kunnen kiezen

“De markt speelt in op de kleine consument”, zo zegt een van de geïnterviewden (A,3). Zij bedoelt hier het enorme speelgoedaanbod mee. Door de overvolle kasten, weten de kinderen echter niet meer wat ze daaruit kunnen kiezen (A,3 & D,5)! Een andere hulpverlener benoemt eveneens dat kiezen moeilijker wordt als gevolg van te veel speelgoed D,5). De meningen zijn hier echter over verdeeld: *“Ze kunnen niet kiezen, maar dat ligt volgens mij niet aan het overschot aan spulletjes”*, zegt een andere hulpverlener (F,8). Ook wordt een voordeel van veel speelgoed genoemd, wat overigens het tegenovergestelde zegt van wat hiervoor genoemd is. Namelijk dat een kind altijd een keuze heeft waarmee het kan gaan spelen (C,6). Overeenstemming over dit onderwerp is niet echt uit de interviews gebleken, al hoewel het merendeel van de hulpverleners aangeeft dat kiezen inderdaad moeilijker wordt door te veel speelgoed.

Geen bevrediging

Het gevolg van veel speelgoed is niet alleen dat kinderen niet kunnen kiezen. Doordat er zo veel is worden kinderen ook minder uitgedaagd: het speelgoed heeft minder speelwaarde (A,3). Alles moet groter en duurder, waardoor kinderen speelgoed niet meer kunnen waarderen op hun waarde (C,6). Als kinderen net iets nieuws hebben spelen ze er een tijdje mee, maar ze willen al snel wéér wat nieuws. *“Dan is nooit iets genoeg”* (C,6). Met kleine dingen kunnen kinderen daarom niet meer blij zijn (C,6) en ouders geven vaak toe en kopen dat wat hun kinderen graag willen. *“Dan moet je ook steeds meer gaan kopen”* (C,6). De ontevredenheid van kinderen wordt daarmee in stand gehouden. Juist als er minder speelgoed is, zullen kinderen zich gaan richten op dat ene spel en zullen zij sneller tevreden zijn (D,5). Nu hebben en krijgen kinderen echter zo veel, dat die tevredenheid er niet snel is (F,8).

4.4 Samenvatting en conclusie

In dit hoofdstuk is de volgende deelvraag behandeld, waar in deze paragraaf antwoord op gegeven zal worden:

Wat zijn belangrijke trends in het spel van kinderen van 4 - 12 jaar?

Uit onderzoek naar deze deelvraag is gebleken dat vele trends een rol spelen in het spel van kinderen. Over het algemeen geldt dat in de hedendaagse maatschappij weinig ruimte is voor unieke creativiteit, maar dat creativiteit vooral nuttig moet zijn voor de maatschappij. Deze en andere ideeën over spel die in de samenleving voorkomen, bepalen de houding van mensen tegenover spel en spelende kinderen.

Samenvattend kunnen de volgende trends genoemd worden die het spel van kinderen beïnvloeden:

- Veel kinderen spelen niet of weinig en de kwaliteit van spelen gaat achteruit, zowel in huisgezinnen als in de hulpverlening. Kinderen die binnen komen op groepen moeten vaak leren spelen. Ook is de eigen creativiteit en inventiviteit, waarbij het kind zijn eigen wereld creëert, veel minder.
- Een tweede trend is de toegenomen welvaart. Mensen kunnen veel en dure spullen kopen en ook kinderen krijgen veel speelgoed. Het speelgoedaanbod is daardoor ook enorm toegenomen. Bevrediging van behoeften wordt als gevolg daarvan meteen verwacht, waardoor kinderen steeds minder snel tevreden zijn. Door het grote speelgoedaanbod kunnen kinderen ook steeds moeilijker kiezen.
- Ook krijgen kinderen steeds minder ruimte van hun ouders om zich vies te maken, zich te bezemen of om dingen stuk te maken. Ouders zijn overbeschermend en willen niet dat hun kinderen iets overkomt. Ze hebben daarmee echter weinig oog voor de ontwikkeling en autonomie van kinderen. De vrijheid om zelf te mogen bepalen waarmee een kind wil bezig zijn, wordt in toenemende mate beperkt.
- Ten vierde wordt steeds vaker een doel verbonden aan het kinderspel door de maatschappij en door ouders. Kinderen worden hierdoor ook opgejaagd. Ze moeten kennis en ervaring opdoen om een bijdrage te kunnen gaan leveren aan de maatschappij, waardoor hoge eisen aan kinderen worden gesteld. Ze moeten alles perfect kunnen en steeds eerder volwassen zijn.
- Verder is de toegenomen individualisering een belangrijke trend. Kinderen spelen steeds vaker individueel. Ze spelen met kant-en-klaar speelgoed, maar ook met individuele computerspellen, waardoor kinderen de sociale kant erg missen.
- Als laatste trend wordt de toegenomen digitalisering genoemd. Ook dit verandert het spel van kinderen. Ze spelen steeds minder buiten door de toegenomen tijd die kinderen besteden aan televisie kijken en computeren, en het grotere geworden aanbod van elektronisch speelgoed.

Het literatuur- en praktijkonderzoek hebben de volgende conclusie opgeleverd. Vanuit de literatuur is vooral naar voren gekomen dat het spel van kinderen gevaar loopt door de hedendaagse maatschappij: de toegenomen welvaart, de toegenomen bezorgdheid van ouders, de toegenomen individualisering en toegenomen digitalisering. Volwassenen hebben daarbij weinig ook voor de ontwikkeling en autonomie van kinderen. In de literatuur wordt veel gesproken over de minimale beschikbare speeltijd die er voor kinderen is en wat de gevolgen hiervan zijn. Uit de interviews die afgenomen zijn in het kader van het praktijkonderzoek, werd dit echter nauwelijks genoemd. Kinderen krijgen tijd en ruimte om te spelen, maar de kwaliteit van het spel en van speelgoed neemt wel af, zo blijkt uit het praktijkonderzoek.

5 SPH'ers en het spel van kinderen

5.1 Inleiding

In dit hoofdstuk wordt antwoord gegeven op de volgende deelvraag:

Hoe gaan SPH'ers in de praktijk van de residentiële jeugdhulpverlening om met het vrije spel van een kind?

Om antwoord te krijgen op deze deelvraag, zijn interviews en enquêtes afgenomen bij SPH'ers die werkzaam zijn in de residentiële jeugdhulpverlening. Onderwerpen die daarbij aan bod kwamen zijn onder andere: voorbeelden van interventies om kinderen tot vrij spel te stimuleren, middelen die voor interventies nodig zijn, hoe spel ingezet wordt in de instellingen en of er een doel achter het spel inzetten zit. Het hoofdstuk is opgedeeld in een literatuuronderzoek en een praktijkonderzoek. Het gedeelte waarin we de onderzochte literatuur bespreken gaat het niet altijd per definitie over de residentiële jeugdhulpverlening, maar over de wijze van handelen van de volwassene ten opzichte van het kind in het algemeen. Dit wordt benoemd omdat het ook voor professionele hulpverleners van belang is zich bewust te zijn van de manier waarop volwassenen, dus zichzelf wellicht ook, met het spel van kinderen omgaan. In het praktijkonderzoek wordt wel grotendeels gekeken naar de rol van professionals binnen de residentiële jeugdhulpverlening.

5.2 Literatuuronderzoek

5.2.1 Basishouding

Kinderen krijgen tegenwoordig minder snel de kans om te experimenteren, omdat volwassenen snel geneigd zijn om kinderen overmatig te sturen. Ze laten de kinderen wel even zien hoe het allemaal moet. Het gevolg hiervan is dat kinderen een kijk gegeven wordt op de wereld die volwassenen belangrijk vinden. Het vraagt van de volwassenen geduld en uithoudingsvermogen om kinderen zelf te laten experimenteren en eigen initiatief te nemen met het zoeken naar activiteiten (Mierlo, 1997). Daarbij is het ook belangrijk dat volwassenen de volle aandacht geven aan het kind, zonder tegelijkertijd druk te zijn met andere dingen die nog moeten gebeuren. Hierbij moet wel vermeld worden dat de tijd om die volle aandacht te geven lang niet altijd haalbaar is op groepen waar SPH'ers werkzaam zijn. Juist omdat er zoveel extra taken zijn die uitgevoerd moeten worden, wordt de tijd en aandacht voor de kinderen minder. Dit komt ook later aan de orde bij de beschrijving van het praktijkonderzoek.

Van Mierlo (1997) beschrijft dat de voortdurende bereidheid om echt te luisteren en goed waar te nemen, de sleutel vormen voor echt contact.

Over het algemeen spelen kinderen zelf. Het gaat hierbij echter wel om een gezonde ontwikkeling en spelontwikkeling van het kind. Eerder kwam aan de orde dat veel kinderen die binnenkomen in de residentiële jeugdhulpverlening niet goed kunnen spelen en dit moeten leren. Dit betekent dat hulpverleners de veiligheid moeten bieden om te kunnen spelen. Wanneer de veiligheid om te spelen er is, kunnen kinderen volledig in hun spel opgaan en de wereld even helemaal vergeten.

Ouwens en Hendriks (1997) beschrijven dat hulpverleners middels het spel kinderen van alles willen leren en daarbij op een volwassen manier met kinderen spelen. Er wordt dan teveel nadruk gelegd op wat het kind nog allemaal moet leren en al moet kunnen. Daarbij vergeten volwassenen het wezenlijke van samenspel tussen kind en hulpverlener. Het plezierig bezig zijn is juist zo belangrijk in spel en daarbij hoeft niet gekeken te worden naar de resultaten (Ouwens & Hendriks, 1997).

Daarnaast vinden volwassenen het spel van jonge kinderen vaak niet erg opwindend. Dit komt doordat volwassenen het spel van jonge kinderen al eigen hebben gemaakt (Solter, 2004).

Kinderen moeten niet zomaar uit hun spel gehaald worden. Wanneer een kind steeds gestoord wordt door een volwassene krijgt het geen kans om in het spel op te gaan. Dan is het de aardigheid om iets zelfstandig te gaan ondernemen er voor het kind gauw af (Kutik, 1995).

Hieruit blijkt dat zowel aandacht gegeven moet worden aan het samenspel tussen het kind en de hulpverlener, als aan het zelfstandige spel van het kind.

Samenvattend is een goede basishouding voor het spelen met een kind:

- Neem tijd om te spelen.
- Geef het kind en jezelf de ruimte om te spelen.
- Speel niet met een vooropgezet plan, want bij spelen gaat het om het spelen zelf.
- Zorg voor een goede balans tussen het samenspel en het zelfstandige spel.

5.2.2 Speelgoed

Jonge kinderen hebben speelgoed nodig dat tot hun verbeelding spreekt. Het helpt hen namelijk om ervaringen in zich op te nemen. Ouders weten niet altijd goed welk soort speelgoed ze het beste aan hun kinderen kunnen geven. Onderzoek heeft aangetoond dat realistisch speelgoed voor jonge kinderen (onder de 4 jaar) meer stimuleert tot fantasiespel. Volgens Solter (2004) hebben kinderen naarmate ze ouder worden, steeds minder gestructureerd speelgoed nodig. Dan kunnen ze vertrouwen op hun eigen fantasie en spelen met bijvoorbeeld een blokkendoos of een paar oude lappen. In hoeverre dit ook geldt op groepen binnen de residentiële jeugdhulpverlening, is de vraag. Juist kinderen met bijvoorbeeld gedragsstoornissen hebben een duidelijke structuur nodig.

Het is belangrijk voor kinderen dat er speelgoed gekocht wordt dat past bij hun ontwikkeling en hun leeftijd. Boetes et al. (2008, p. 78) beschrijven de voorwaarden voor speelgoed:

- *Speelgoed moet aansluiten bij de belangstelling van het kind.* Vanaf de kleutertijd kan een kind zelf bepalen waar het wel en niet aan toe is.
- *Speelgoed moet passen bij de ontwikkelingsfase.* Op speelgoed staat vaak voor welke leeftijd het speelgoed is. Het is belangrijker om te kijken of het speelgoed ook past bij de ontwikkelingsfase waarin het kind zit. Makkelijk speelgoed nodigt namelijk niet uit tot spel en moeilijk speelgoed geeft ergernis.
- *Een kind moet zijn fantasie in het speelgoed kwijt kunnen.* Veel speelgoed is tegenwoordig te veel voorgekauwd. Speelgoed heeft soms maar één doel en dan is de lol voor het kind er al snel van af. Soms spelen kinderen veel liever met het verpakkingsmateriaal, omdat ze daar hun fantasie in kwijt kunnen. Dit geldt overigens niet voor elk kind. Sommige kinderen kunnen zich uren vermaken met één ding.
- *Speelgoed hoeft niet altijd leer-/ontwikkelingsbevorderend te zijn.* Ouders hebben bij het kopen van speelgoed vaak ontwikkelingsmogelijkheden in hun hoofd, maar kinderen maken zich er niet druk over.

5.2.3 Interventies

Volwassenen kunnen op een positieve manier betrokken raken bij het spel van kinderen. Door te luisteren, te kijken en te reageren op de uitlatingen van een kind, kan een volwassene laten voelen dat zijn spel gezien en geaccepteerd wordt.

Solter (2004) beschrijft dat wanneer volwassenen de fantasiewereld van het kind als medespeler binnengaan, zij hem de kans geven meester van de situatie te zijn, eigen regels te creëren en te ervaren wat het is om touwtjes in handen te hebben.

Samen lachen is belangrijk in het spel met kinderen. Het verstevigt de band tussen opvoeders en kinderen en het lost spanningen en angsten op (Solter, 2004).

Van Valck (2004) schrijft in een artikel 'Ieder heeft recht op zijn bult' dat volwassenen kinderen kunnen laten spelen door nieuwe, vertrouwde, spannende, lieve, bijzondere en uitdagende spelmogelijkheden aan te bieden, zonder gebruiksaanwijzing en met vertrouwen. Wat kinderen met iets nieuws doen is niet altijd te voorspellen. Maar wat nieuw is voor kinderen is vaak bekend voor volwassenen. Uit onderzoek blijkt dat kinderen van nature uitdagingen zoeken die dicht liggen bij wat ze al kennen en kunnen.

5.3 Praktijkonderzoek

In dit gedeelte van de beschrijving van de deelvraag zullen de volgende kernlabels aan de orde komen: 'spelprirckels geven', 'aansluiting zoeken', 'observeren', 'spel structuur geven', 'contact leggen en onderhouden', 'tijd en ruimte bieden' en 'ondersteunen in spel'. Dit laatste kernlabel wordt onderverdeeld in twee sublabels, namelijk 'meespelen' en 'kinderen stimuleren in spel'. De resultaten uit de interviews zullen behandeld worden, zodat een duidelijk beeld gegeven kan worden van de manier waarop SPH'ers omgaan met het spel van de kinderen op de groepen.

5.3.1 Spelprirckels geven

Een van de twee speltherapeuten die geïnterviewd zijn, geeft aan dat spelprirckels geven belangrijk is (A,4). Spelprirckels zijn handelingen die een hulpverlener verricht om het kind in of met zijn spel te prikkelen en te stimuleren. De speltherapeut benoemt echter dat wanneer kinderen spelen, hulpverleners zich moeten terugtrekken als dat kan en alleen spelprirckels moeten geven wanneer dat nodig is (A,4). Een spelprirckel geeft zij bijvoorbeeld wanneer ze met de kinderen meespeelt in een 'doen alsof' spel (A,1). Hierbij is het wel van belang om de spelprirckels aan te passen aan de doelgroep (A,5). De kinderen kennen is dus een eerste voorwaarde. *"Doelen en spelprirckels, die pas je daarop aan"* (A,5). Als een kind bijvoorbeeld moeite heeft om samen met een ander kind te spelen, kan een spelprirckel zijn om een ander kind bij het spel te betrekken.

5.3.2 Aansluiting zoeken

Uit het merendeel van de interviews is gebleken dat hulpverleners het belangrijk vinden om (in het spel) aansluiting te zoeken bij de kinderen en bij wat zij leuk vinden en willen (B,12). Hun interesses zijn bepalend en het is belangrijk om daarnaar te kijken (C,3). Als kinderen bijvoorbeeld graag bewegen, is het goed om daarbij aan te sluiten door bewegingsspellen te doen (B,3). Op die manier kunnen de interesses van kinderen geprikkeld worden (D,1). Een van de hulpverleners zegt dit heel doeltreffend: *"Sluit aan en zorg dat je tussen de kinderen staat en luistert naar wat ze willen, in plaats van te zeggen: 'We gaan dit of dat doen'"* (G,5). Door te luisteren naar de kinderen en te vragen wat ze leuk vinden, leren hulpverleners hun doelgroep kennen (K,7).

Ook meespelen met de kinderen wordt door een geïnterviewde benoemd als aansluiten bij de kinderen (B,3). Zij legt de nadruk op het aansluiten bij de natuurlijke situatie (B,8). Als kinderen bijvoorbeeld in de poppenhoek vadertje en moedertje aan het spelen zijn, sluit zij daarop aan door mee te gaan spelen. Of als het spel beladen en intensief wordt, speelt zij daarop in (B,8). *"Je sluit altijd op een natuurlijke ontwikkeling van kinderen aan, dus dat is ook buiten spelen en gewoon lekker met speelhoeken aan de gang zijn"* (B,11). Meespelen is niet alleen goed, maar kinderen vinden het ook erg leuk als hulpverleners zelf mee doen of zelf iets maken (K,4). Daarbij komt dat meespelen een hele goede manier van aansluiting zoeken is bij kinderen die niet kunnen praten (K,7). De geïnterviewde die dit noemt, is werkzaam met kinderen met een verstandelijke beperking en geeft een mooi voorbeeld van hoe zij dit doet. *"Ik probeer ook gewoon altijd om mee te gaan in*

fantasiespel als dat er is. Als een kind voor mij staat met een stok en maakt geluiden, dan ga ik die geluiden nadoen” (K,7).

Aansluiting zoeken is erg afhankelijk van zowel het kind als de inzet van de hulpverlener. Het is maar net wat een kind laat zien en hoe de hulpverlener daarop aansluit (B,9). Op gelijke hoogte zitten met het kind is in ieder geval altijd een goede manier (K,7). *“Juist door je klein te maken en naast het kind te gaan zitten, word je al meer één dan erbij te gaan staan en te zeggen: ‘Je kan beter dat en dat doen’” (C,4).* Op deze manier wordt contact en contact maken gestimuleerd (K,7). Sociale vaardigheden worden dan ook geoefend en met spel wordt daarbij aangesloten (B,2). Ook op andere gebieden kan spel de ontwikkeling van kinderen stimuleren. Het kijken naar wat er mogelijk is, hoe een kind in zijn spelontwikkeling zit en wat er nog te ontwikkelen valt en daar aansluiting bij zoeken is met spel mogelijk (B,2).

Aansluiten bij het kind wordt lastiger wanneer kinderen in een groep spelen. *“Ieder kind is anders, dus als hulpverlener moet je dan iets bedenken wat toch bij iedereen aansluit” (A,10).*

5.3.3 Observeren

Het spel van kinderen blijkt een goed moment voor hulpverleners te zijn om de kinderen te observeren (E,1). Volgens een geïnterviewde speltherapeut is goed observeren zelfs een voorwaarde voor een interventie (A,4). Zij noemt hierbij het kijken naar het spelniveau van het kind (A,4) en het zoeken naar het probleem van het kind (A,5). Een andere hulpverlener observeert om te kijken in hoeverre het spel wat het kind speelt nog vrij spel is en in hoeverre het geen vrij spel meer is (B,5). Tijd nemen om het spel en de kinderen te observeren en dingen na te vragen wordt als belangrijk gezien (B,11). Een mooi voorbeeld dat duidelijk weergeeft hoe door de hulpverlener geobserveerd wordt is het volgende: *“Hier wordt in groepsspel door een aantal kinderen groepsleidertje gespeeld. Dan zegt een kind: ‘Ik ben de directeur’. En een ander kind: ‘Ik ben de teamleider’. Dat is mooi om te zien, om te kijken welke kinderen daarin volgen en welke beter leiding kunnen nemen, de leidraad van het spel. Je kan meestal op voorhand al zien wat er gaat gebeuren” (G,2).* Door zulk spel te observeren kan duidelijk worden hoe de kinderen zich opstellen in een groep en daar zo nodig op te interveniëren.

5.3.4 Spel structuur geven

Bij spel structuur geven gaat het over spelbegeleidingstechnieken die door de hulpverlener in te zetten zijn om kinderen te helpen bij het spelen wanneer zij dit moeilijk vinden of niet goed zelfstandig kunnen.

Veel geïnterviewden geven aan dat kinderen op de leefgroepen structuur nodig hebben in hun spel. Hiervoor worden verschillende spelbegeleidingstechnieken gebruikt, zoals het aangeven van een spelkader (A,3). Een kind met ADHD vindt het bijvoorbeeld ontzettend moeilijk om een logische volgorde in zijn spel te hanteren. Zo’n kind kan worden geholpen met een spelplan (A,5). Hierin wordt een logische volgorde aangegeven en weet het kind beter hoe het zijn spel moet aanpakken. Ook kan structuur aangeboden worden door alle spelmaterialen weg te halen en iets specifiek aan te bieden. Een voorbeeld hiervan is het maken van een themadoos, die samen opengemaakt wordt om te kijken wat het kind ermee kan doen (A,10). Deze manier kan goed werken bij kinderen die te veel prikkels krijgen door het vele spelmateriaal om hen heen.

Ook pictoborden worden op sommige groepen gebruikt om duidelijkheid aan de kinderen te geven over wat ze gaan doen (B,5). De kinderen weten dan dat ze bijvoorbeeld eerst buiten gaan spelen onder begeleiding en daarna met een ander kind gaan spelen. Een tijdsafspraken maken is hierbij van belang (B,5). Een hulpverlener geeft een voorbeeld van een voordeel van deze tijdsafspraken: *“De meeste kinderen waren snel afgeleid, maar door af te spreken waar ze mee gingen spelen en*

tijdsafspraken te maken, leerden ze zich wel beter te concentreren op hun spel" (E,1 & E,2). Kinderen die het lastig vinden om te kiezen worden daarbij geholpen. *"Dan geef je ze een beetje richting, maar ze krijgen toch de ruimte om zelf te kiezen"* (E,1). Ze krijgen op die manier een voorzetje, waar ze zich wel bij aansluiten (G,2). Door kinderen een schema aan te bieden (zoals het pictobord) leren ze echt dat spel te spelen dat aangegeven is (D,1).

Met behulp van bepaalde methodieken wordt ook structuur gebracht in het spel van kinderen. Methodieken die genoemd worden in de interviews zijn de wijzer van Geef Me De 5 en Floortime. Deze laatste methodiek is een manier om met het kind mee te gaan. De hulpverlener kijkt wat het kind gaat doen en voegt zich daarin. Geef Me De 5 is een werkwijze om kinderen met autisme te begeleiden.

Structuur bieden is dus van groot belang, maar een kind moet ook vrij gelaten worden in zijn spel. *"Een evenwicht daartussen vinden is heel belangrijk"*, aldus de speltherapeut (A,5). Sommige hulpverleners trekken zich daarom soms bewust terug, om het kind alleen te laten (I,1). Hulpverleners kunnen door optimale ruimte te bieden binnen de gegeven structuur, het kind toch stimuleren in hun vrije spel.

5.3.5 Contact leggen en onderhouden

Hulpverleners zien het spel van groot belang voor het contact met en tussen de kinderen (K,7). Zij proberen door spel contact met een kind te maken op een ontspannen manier (C,4 & D,2). Door het eerder genoemde aansluiten door samen te spelen en te werken aan wat de kinderen leuk vinden, bouwen hulpverleners makkelijk contact met hen op (D,2). Juist ook wanneer er weinig contact met het kind is, is dit een ingang (B,12).

Als de relatie goed is, kunnen hulpverleners ook bepaalde dingen die gebeurd zijn en de gevoelens die het kind daarbij ervaart aan de orde brengen (A,6). Hierover in gesprek gaan met kinderen gaat vaak makkelijker als ze zitten te tekenen of kleien. Het kind hoeft de hulpverlener dan niet aan te kijken (D,2). Meerdere geïnterviewden achten dit van belang. Dit blijkt bijvoorbeeld uit de volgende uitspraak: *"Vooral door er voor hen te zijn, samen dingen met hen te doen, laat je zien dat je als begeleider te vertrouwen bent"* (D,3).

5.3.6 Tijd en ruimte bieden

Een goede voorwaarde voor spel is het kind ruimte bieden in zijn spel (B,3), zo blijkt uit meerdere afgenomen interviews. *"Een kind moet ruimte hebben, speelruimte"* (B,3). Ook het ruimte geven in alleen spelen of samen spelen wordt genoemd (B,6). Er moet altijd een omgeving aangeboden kunnen worden waar kinderen die ruimte hebben (G,6). Zo behouden kinderen hun eigen vrijheid en kan het de dingen doen die het leuk vindt (G,6). Tijd en ruimte bieden houdt niet in dat kinderen altijd hun gang mogen gaan. In die tijd en ruimte wordt juist ook structuur geboden (B,6).

Op de groepen waar de geïnterviewden werkzaam zijn, wordt veelal rekening gehouden met de tijd en ruimte voor kinderspel. *"Als een kind gewoon heerlijk aan het spelen is, laten we het gewoon nog even spelen, als het goed gaat"* (C,5). Ook vinden hulpverleners het belangrijk om naast het bieden van speeltijd en speelruimte, ook zelf tijd voor de kinderen te nemen, zonder dat het kind iets moet (I,1). *"Als er niet genoeg ruimte is, of we willen naar de kinderboerderij, dan doen we dat gewoon. Dan zoeken we gewoon een andere ruimte op, binnen de instelling op het terrein"* (B,11).

Uit één interview is echter ook gebleken dat die tijd en ruimte voor het spel van kinderen niet altijd op de groepen aanwezig is. *"De tijd voor spel kunnen bieden is enorm belangrijk, maar dat is een probleem omdat er vaak overvolle programma's zijn"* (A,10). De ruimte en rust bieden is ook vaak een probleem en dat is juist het voornaamste wat je een groep kinderen kunt bieden (A,10). Een van de hulpverleners heeft dan ook aangegeven dat een wat vrijere situatie, dus meer speelruimte, gewenst is (B,10).

5.3.7 Ondersteunen in spel

Onder de kernlabel 'ondersteunen in spel' zijn de volgende twee sublabels geplaatst: 'meespelen' en 'kind stimuleren in spel'. De labels die enigszins aangeven hoe hulpverleners kinderen op de groep kunnen helpen tot (vrij) spel te komen vallen onder dit kernlabel. Dit kunnen interventies zijn die de geïnterviewde hulpverleners zelf op de groepen inzetten, maar ook kunnen dit tips zijn die de hulpverleners in de interviews hebben gegeven. De interventies die genoemd worden kunnen te maken hebben met het stimuleren van het kind om te gaan spelen, of om samen met andere kinderen te gaan spelen. Ook vallen specifieke interventies voor bijvoorbeeld kinderen met autisme onder dit kernlabel.

Meespelen

Als hulpverleners merken dat kinderen moeilijk tot spel komen, ondersteunen zij deze kinderen door onder andere mee te spelen. Soms doen ze dan eerst een stukje samen en laten het kind daarna los (B,5). Een jongetje dat niet goed kan spelen doen ze bijvoorbeeld voor wat hij met blokken kan doen. Vervolgens laten ze hem meehelpen en op een gegeven moment kan hij zelf iets bouwen (C,4). Dit gaat stapsgewijs en wordt beetje bij beetje opgebouwd (D,1). Als hulpverleners meespelen, kan dit kinderen ertoe aanzetten om verder te gaan in hun spel (D,5). Hierbij valt te denken aan bijvoorbeeld het meespringen op de trampoline of meegaan in het fantasiespel van het kind door geluiden na te doen (K,7).

Meespelen kan ook voorkomen dat het spel niet goed gaat of uit de hand loopt. Een voorbeeld dat door een hulpverlener genoemd wordt is een interventie bij een verwaarloosd kind. Deze kinderen zijn nooit spelbepalend, maar spelen mee. *"Als hulpverlener kun je jezelf ook een beetje mengen in het spel door ernaast te gaan staan en zo'n kind een keer de directeur te laten zijn"* (G,7). Een ander mooi voorbeeld van een hulpverlener die mee ging spelen om het spel van het kind niet uit de hand te laten lopen gaat over een jongetje van negen jaar: *"Hij zat met Playmobil te spelen en iedere keer werd hij belaagd door aliens. Toen heb ik gezegd van: 'Joh, mag ik met je mee spelen, want ik zie dat je een heel spannend spel aan het spelen bent'. Toen heb ik er een speelfiguur bijgehaald en gezegd: 'En nu komen de hulpaliens en die komen het kind helpen!'"* (B,9). De hulpverlener gaat zo op het spel in door hulpfiguren in te zetten om de angsten van het kind te verminderen en te laten zien dat ook in het leven van het kind hulpfiguren aanwezig kunnen zijn, zoals ouders, vriendjes of hulpverleners, waarmee het kind ook zijn angsten kan delen (B,3).

Kinderen stimuleren in spel

Door vrijwel alle geïnterviewde hulpverleners zijn voorbeelden gegeven hoe zij kinderen stimuleren in hun spel. Zo blijkt bijvoorbeeld dat niet alleen meegespeeld wordt, maar dat ook kinderen in het meespelen gestimuleerd worden (K,7). Dit kan bijvoorbeeld door het kind te stimuleren een toegeworpen bal terug te rollen of gooien. Ook wordt het samen spelen met kinderen onderling gestimuleerd en aangeleerd (K,5 & C,5). Er wordt gekeken hoe kinderen zo veel mogelijk samen, zonder begeleiding van een hulpverlener, kunnen spelen. Met die begeleiding wordt het een heel ander spel. *"Dan ben ik spelbepaler en dan is het een heel ander spel, dan dat ik ze nu gewoon samen laat keutelen"* (G,3).

Ook stimuleren de geïnterviewde hulpverleners de kinderen door bijvoorbeeld iets anders aan te bieden als het spel wat een kind speelt niet past bij het welbevinden (C,5). Het gebeurt ook wel eens dat een kind door anderen gestoord wordt in zijn spel. Op zulke momenten wordt ervoor gezorgd dat het spel niet gestoord wordt (B,3).

Omdat op de groepen allerlei kinderen komen met verschillende soorten problematiek, wordt per kind gekeken hoe het gestimuleerd kan worden. Kinderen met autisme kunnen bijvoorbeeld veel moeilijker zelf een voorzet doen in spel en vermaken zichzelf vaak slecht (G,7). Deze kinderen

zoeken ook niet snel aansluiting bij de groep. Ze spelen vaak individueler en worden daarom vaak door hulpverleners betrokken bij het groepsproces (G,7).

Kinderen stimuleren in hun spel wordt dus veelal als positief gezien, maar altijd interventies plegen is niet nodig. *“Vrij spel, eigen creativiteit en eigen fantasie moet altijd intact blijven. Zelfs bij de interventies die je pleegt”* (A,4).

5.4 Samenvatting en conclusie

In dit hoofdstuk is de volgende deelvraag behandeld, waar in deze paragraaf antwoord op gegeven zal worden:

Hoe gaan SPH'ers in de praktijk van de residentiële jeugdhulpverlening om met het vrije spel van een kind?

Het is belangrijk om als SPH'er een goede basishouding te hebben voor het spelen met kinderen:

- Neem de tijd om te spelen.
- Geef het kind en jezelf de ruimte om te spelen.
- Speel niet met een vooropgezet plan, want bij spelen gaat het om het spelen zelf.
- Zorg voor een goede balans tussen het samenspel en het zelfstandige spel.

Kinderen spelen graag met speelgoed, daarom is het belangrijk dat er speelgoed gekocht wordt dat past bij hun ontwikkeling en hun leeftijd. Voorwaarden voor speelgoed zijn onder andere dat het speelgoed aansluit bij de belangstelling van het kind. Ook moet het speelgoed passen bij de ontwikkelingsfasen en een kind moet zijn fantasie in het speelgoed kwijt kunnen.

Vanuit de praktijk is gebleken dat hulpverleners het belangrijk vinden om (in het spel) aansluiting te zoeken bij de kinderen en bij wat ze leuk vinden. Hun interesses zijn daarbij bepalend. Door te luisteren en te vragen wat ze leuk vinden, leren hulpverleners hun doelgroep kennen. Het aansluiten bij een kind door mee te spelen in het spel is ook belangrijk. Meespelen met kinderen is niet alleen goed, maar kinderen vinden het ook erg leuk als hulpverleners zelf mee doen of zelf iets maken.

Het meespelen kan ook voorkomen dat het spel niet goed gaat of uit de hand loopt.

Een voorwaarde voor het spel van een kind is ruimte bieden in zijn spel. Door ruimte te bieden aan het kind behoudt het kind zijn eigen vrijheid en kan het dingen doen die hij leuk vindt.

Een voorwaarde voor een interventie is het observeren van het spel van kinderen. Door het kijken naar het spelniveau en het zoeken naar het probleem van het kind, kunnen goede interventies toegepast worden.

Vanuit onderzoek uit de praktijk is ook gebleken dat kinderen op de leefgroepen structuur nodig hebben in hun spel. Om structuur aan te brengen in het spel, worden verschillende spelbegeleidingstechnieken gebruikt. Een voorbeeld hiervan is het aangeven van een spelkader.

De structuur kan ook worden aangeboden door alle spelmaterialen weg te halen en iets specifiek aan te bieden. Pictoborden die ook wel eens gebruikt worden, geven duidelijkheid aan de kinderen over wat ze gaan doen.

Spel wordt van groot belang gezien in het contact tussen hulpverleners en kinderen. Door spel kunnen hulpverleners namelijk op een ontspannen manier contact maken. Dit doen ze door aan te sluiten bij kinderen, samen te spelen en te werken aan wat kinderen leuk vinden.

Vanuit het literatuuronderzoek en praktijkonderzoek is te concluderen dat SPH'ers het belangrijk vinden om er voor het kind te zijn. Het contact maken en houden is daarbij van groot belang. De geïnterviewden hebben verschillende interventies genoemd die zij inzetten om het spel van kinderen te stimuleren. Hoewel eerder bleek dat de kennis over spel en spelontwikkeling niet bij SPH'ers niet optimaal is, is uit ditzelfde praktijkonderzoek ook gebleken dat zij er wel van alles voor doen om het spel van kinderen te stimuleren. Het bewustzijn van de kennis is mogelijk niet optimaal zijn, maar uit het handelen van de SPH'ers blijkt dat zij verschillende goede interventies gebruiken om het kinderspel te stimuleren. De resultaten uit het literatuuronderzoek geven aan dat een goede basishouding, goed speelgoed en goede interventies belangrijk zijn. Opvallend is dat er weinig uitkomsten zijn van het literatuuronderzoek, maar ook dat de resultaten theoretisch en niet erg concreet zijn. De resultaten uit het praktijkonderzoek geven daarom een praktische aanvulling op het literatuuronderzoek.

6 Conclusie

In dit hoofdstuk zal concluderend antwoord worden gegeven op alle deelvragen afzonderlijk. Daarna zal antwoord worden gegeven op de hoofdvraag.

Deelvraag A: *Wat is de waarde van spel voor de ontwikkeling van kinderen van 4 – 12 jaar?*

Vanuit het literatuur- en praktijkonderzoek kan de conclusie getrokken worden dat spelen essentieel is voor de ontwikkeling van kinderen. Het is de basisactiviteit van een kind. Met name het fantasiespel is heel belangrijk, omdat creativiteit en verbeeldend vermogen ontwikkeld wordt en daarmee het probleemoplossend vermogen en de intelligentie. Opvallend is dat uit de interviews is gebleken dat spel ook vooral gezien wordt als een middel om te ontspannen. Ook wordt door de geïnterviewden genoemd dat spel van belang is omdat het kind in zijn spel zichzelf kan zijn. Vanuit het literatuuronderzoek kwam meer naar voren voor welke ontwikkelingsgebieden spel van belang is.

Deelvraag B: *Wat is de plaats van spel in de residentiële jeugdhulpverlening?*

Zowel door de resultaten van het literatuur- als praktijkonderzoek kan de conclusie getrokken worden dat het vrije spel van kinderen een belangrijke plaats inneemt in de residentiële jeugdhulpverlening. Opvallend is dat de geïnterviewden, dus de SPH'ers in het werkveld, spel belangrijk vinden voor de ontwikkeling van kinderen, maar dat de kennis van wat spel doet met de ontwikkeling van kinderen en wat normaal spelgedrag is, niet optimaal is.

De informatie uit de literatuur over het spel van kinderen met een beperking komt overeen met wat er gezegd wordt door de geïnterviewden.

Deelvraag C: *Wat zijn belangrijke trends in het spel van kinderen van 4 – 12 jaar?*

Vanuit de literatuur is vooral naar voren gekomen dat het spel van kinderen gevaar loopt door de hedendaagse maatschappij: de toegenomen welvaart, de toegenomen bezorgdheid van ouders, de toegenomen individualisering en toegenomen digitalisering. Volwassenen hebben daarbij weinig oog voor de ontwikkeling en autonomie van kinderen. In de literatuur wordt veel gesproken over de minimale beschikbare speeltijd die er voor kinderen is en wat de gevolgen hiervan zijn. Uit de interviews die afgenomen zijn in het kader van het praktijkonderzoek werd dit echter nauwelijks genoemd. Kinderen krijgen tijd en ruimte om te spelen, maar de kwaliteit van het spel en van speelgoed neemt wel af, zo blijkt uit het praktijkonderzoek.

Deelvraag D: *Hoe gaan SPH'ers in de praktijk van de residentiële jeugdhulpverlening om met het vrije spel van een kind?*

Vanuit het literatuuronderzoek en praktijkonderzoek is te concluderen dat SPH'ers het belangrijk vinden om er voor het kind te zijn. Hoewel eerder bleek dat de kennis van spel en spelontwikkeling bij SPH'ers niet optimaal is, is uit hetzelfde praktijkonderzoek ook gebleken dat zij er wel van alles voor doen om het spel van kinderen te stimuleren. Het bewustzijn van de kennis is mogelijk niet optimaal, maar uit het handelen van de SPH'ers blijkt dat zij verschillende goede interventies gebruiken om het kinderspel te stimuleren. De resultaten uit het literatuuronderzoek geven aan dat een goede basishouding, goed speelgoed en goede interventies belangrijk zijn. Opvallend is dat er weinig uitkomsten zijn van het literatuuronderzoek, maar ook dat de resultaten theoretisch en niet erg concreet zijn. De resultaten uit het praktijkonderzoek geven daarom een praktische aanvulling op het literatuuronderzoek.

In dit gedeelte zal antwoord gegeven worden op de hoofdvraag:

Met welke interventies kunnen SPH'ers, werkzaam in de residentiële jeugdhulpverlening, kinderen van 4 - 12 jaar vanuit hun eigen creativiteit tot spel brengen, zodat ze zich optimaal kunnen ontwikkelen?

In het antwoord worden verschillende interventies beschreven die nodig zijn om kinderen vanuit hun eigen creativiteit tot spel te brengen. De belangrijkste interventies zullen samenvattend en beknopt beschreven worden. In de aanbevelingen zullen meer concrete handvatten gegeven worden hoe deze interventies in de praktijk gebracht kunnen worden.

Observeren

De interventie die vooraf gaat aan alle andere interventies is observeren. Het is zelfs een voorwaarde voor een goede interventie. Observatie is nodig om het spelniveau van het kind te bekijken en te zoeken naar het probleem van het kind.

Tijd bieden

Het kind de tijd geven om te spelen is de tweede belangrijke interventie. Doordat volwassenen de tijd van kinderen steeds meer volplannen met activiteiten, is het van belang dat kinderen de tijd gegeven wordt om even niets te doen, zodat er ruimte komt voor creativiteit en verbeelding. Tijd om te spelen moet ook gegeven worden zodat kinderen gebeurtenissen kunnen verwerken. Er moet daarnaast ook rekening gehouden worden met de tijd die kinderen nodig hebben om dat wat ze leren te laten bezinken, wat zij doen door te spelen.

Ruimte bieden

Naast de tijd is ook de juiste speelruimte bieden een interventie voor het spelende kind. Het kind moet niet volledig op zichzelf aangewezen zijn, maar de hulpverlener hoeft ook niet te zeggen wat het kind moet gaan doen. Het kind mag zijn eigen keuzes maken, zonder sturing van de hulpverlener. Vrij spel, eigen creativiteit en eigen fantasie moeten altijd intact blijven.

Daarnaast moet de hulpverlener het kind vertrouwen bieden, zodat het kind zich durft te laten gaan in zijn spel en dat het kind zichzelf kan zijn in zijn spel. De hulpverlener moet het kind de ruimte geven om te exploreren, te experimenteren, grenzen te verleggen en nieuwe mogelijkheden te onderzoeken.

Ook de ruimte om te bewegen moet geboden worden, door het kind buiten te laten spelen. Hierbij is het van belang dat kinderen de ruimte gegeven wordt om zich vies te maken en dat kleren stuk mogen gaan. Zo wordt de vrijheid in het spel niet beperkt. Kinderen moeten op die manier de kans krijgen om meester te zijn van de situatie, eigen regels te creëren en te ervaren wat het is om de touwtjes in handen te hebben.

Juiste omgeving bieden

De vierde interventie die van belang is, is een goede speelomgeving aan het kind bieden. De hulpverlener moet voor een veilige en rustige omgeving zorgen, wil het kind tot vrij fantasiespel komen, zich kunnen ontspannen en zich op zijn gemak te voelen.

Deze juiste omgeving houdt ook in dat het kind duidelijkheid gegeven moet worden over waar de grenzen liggen. Het kind moet duidelijk gemaakt worden waar, wanneer en hoe het mag spelen. Verder moet de hulpverlener zorgen voor een omgeving die uitdagend en ruim is, waar kinderen zowel samen als alleen kunnen spelen.

Juiste speelgoed aanbieden

Om kinderen tot spel te brengen is juist speelgoed aanbieden de vijfde belangrijke interventie. De hulpverlener moet speelgoed aanbieden wat het kind stimuleert om zijn eigen creativiteit en fantasie te gebruiken. Speelgoed wat uitdagend is, maar geen voorgekauwde spelletjes waarbij de bedoeling van het speelgoed er dik bovenop ligt.

De computer stimuleert geen fantasie, eigen creativiteit en daarmee het zelfoplossend vermogen. De hulpverlener moet het gebruik van de computer door kinderen daarom zo min mogelijk stimuleren. Ook moet de hulpverlener voor hanteerbaar, kwalitatief goed en verschillende soorten speelgoed zorgen.

Aansluiten op (de ontwikkeling van) het kind

Aansluiten bij het kind en zijn ontwikkeling is een interventie die alle hulpverleners zoveel mogelijk moeten toepassen. Om een kind tot optimaal spel te stimuleren moet de hulpverlener kijken naar de vaardigheden, het tempo, de problematiek en de ontwikkeling van het kind en spelprikkels daarop aanpassen. Hierbij moet de hulpverlener weten welke spellen en spelmaterialen passen bij de verschillende soorten ontwikkelingen. De kinderen kennen is voor de hulpverlener daarom een belangrijke voorwaarde.

Spel stimuleren

Het spel van kinderen stimuleren is de laatste belangrijke interventie die hulpverleners kunnen inzetten om kinderen tot vrij spel te brengen.

De hulpverlener moet ervoor zorgen dat het spel van kinderen actief is, dat de kinderen er plezier en ontspanning aan beleven en dat ze zichzelf kunnen ontplooien.

Door mee te spelen of verschillende spelvormen en materialen aan te bieden kunnen hulpverleners het spel stimuleren. Ook door luisteren, kijken en reageren op de uitlatingen van een kind kan het spel van het kind gestimuleerd worden.

Ook is het stimuleren van samen met andere kinderen spelen en buiten spelen belangrijk. Wanneer kinderen moeilijk kunnen spelen, kan de hulpverlener de dag voorstructureren, zodat de kinderen weten wat ze moeten doen.

Als laatste moet de hulpverlener altijd het spel van het kind centraal stellen en niet de resultaten ervan.

Conclusie

De hiervoor beschreven interventies zijn voorwaarden voor een kind om echt vrij te kunnen spelen. Door deze interventies in te zetten worden kinderen heel vrij gelaten in wat ze doen en krijgen ze de gelegenheid om in hun spel, wat zo min mogelijk beïnvloed wordt door de hulpverlener, volledig op te gaan in hun eigen gecreëerde wereld. In hun spel en eigen wereld ontwikkelen zij zich op sociaal, emotioneel, lichamelijk en cognitief gebied, wat de gehele ontwikkeling omvat.

7 Aanbevelingen

Inleiding

Uit onderzoek naar deelvraag B is gebleken dat veel SPH'ers weinig of geen kennis hebben over spel, spelwaarde en spelontwikkeling. In het eerste deel van dit hoofdstuk willen we daarom aanbevelingen geven over de belangrijkste informatie die SPH'ers moeten weten over spel en spelontwikkeling, voordat zij interventie inzetten om kinderen vanuit hun eigen creativiteit tot spel te brengen. Deze praktische interventies worden in het tweede deel van de aanbevelingen gegeven. De minicursus en spelinterventies zijn gebaseerd op een onderzoek naar het vrije spel van kinderen in de residentiële jeugdhulpverlening (Nap & Slingerland, 2012). Voor meer informatie over dit onderzoek verwijzen we de lezer naar de scriptie 'Vrij Spel', op aanvraag verkrijgbaar bij de auteurs. De gebruikte literatuur en andere bronnen zijn voor de leesbaarheid in een apart gedeelte na de aanbevelingen opgenomen in een literatuurlijst. Wanneer verwezen is naar een afgenomen interview, is dit aangeduid als 'persoonlijke communicatie' en een code (bijvoorbeeld A,2).

Deel I

Minicursus spel en spelontwikkeling

Handvatten voor de sociaal pedagogisch hulpverlener

Wat is vrij spel?

- Spelen is een activiteit waarbij het spel een doel in zichzelf kent.
- Het is vrijwillig en is daarom ook nooit te verplichten.
- De motivatie om te spelen is de plezierige bezigheid. Kinderen vinden het leuk om te spelen.
- Spel wordt gekenmerkt door een voortdurende afwisseling en spanning tussen verwachtingen en verrassing en tussen het bekende en het onbekende, waarbij de invloed van de realiteit verminderd is.
- Spel kenmerkt zich door vrijheid. Een kind mag zelf bepalen wat het speelt en volgt dus geen opgelegde taken op.
- Spelen doet een kind altijd met iets of iemand.
- Onverwerkte gevoelens worden door spel verwerkt.
- Spel heeft altijd een element van 'doen alsof' in zich. Dit wordt ook gekenmerkt doordat dingen naast een algemeen aanvaarde betekenis, ook een andere betekenis krijgen, die door het spelende kind wordt toegekend.

Belang vrij spel

- Vrij fantasiespel geeft kinderen handvatten om hun creativiteit, verbeeldend vermogen en probleemoplossend vermogen te ontplooiën.
- Door fantasiespel leren kinderen de regels van de maatschappij kennen.
- Fantasiespel komt tot uitdrukking in samenspel met anderen kinderen, doordat ze met elkaar praten, ideeën uitwisselen en elkaar stimuleren in hun fantasiespel.
- In het vrije spel worden basisvaardigheden op het sociale, emotionele en motorische vlak ontwikkeld, en daarmee de fantasiekrachten en intelligentie.
- Fantasiespel zorgt voor beter ontwikkelde taalvaardigheden.
- Door fantasiespel werken kinderen beter mee, lachen meer en vervelen zich minder vaak.
- Kinderen leren door fantasiespel informatie begrijpen en nemen het in zich op.

Belang van spel voor de ontwikkeling

Lichamelijke ontwikkeling

- Het kind leert door spel zijn lichamelijke mogelijkheden kennen.
- Het kind oefent de grove en fijne motoriek en de zintuigen door te spelen.
- Door spelen kunnen kinderen hun energie kwijt, waardoor ze zich gezond voelen.
- Ook het reactievermogen wordt bij het kind ontwikkeld door te spelen.

Cognitieve ontwikkeling

- Kennis is nodig om te kunnen spelen, want in het spel laat het kind iets zien van wat het weet en begrijpt van de wereld om zich heen.
- Het kind leert zijn eigen lichaam kennen en ermee omgaan.
- Ook de kennis over denken en taal worden door spel geoefend. Kinderen leren afspraken maken en beredeneren wat ze doen en zien.
- Het kind leert vaardigheden die nodig zijn om verantwoordelijkheidsgevoel te ontwikkelen en daardoor nieuwe situaties aan te gaan.
- Verder leren kinderen logisch denken en zich concentreren.

Sociale ontwikkeling

- Spel is van belang omdat het kind leert omgaan met anderen. Het leert rekening houden met anderen en op te komen voor zichzelf.
- Ook leert het kind door samen te spelen zijn speelgoed te delen, op anderen te wachten of zich aan te passen aan anderen.
- Het kind leert zich in een gemeenschap te gedragen, wat bevorderlijk is voor de persoonsontwikkeling.
- Ook geeft het spelen met andere kinderen het kind de mogelijkheid om zijn maatschappelijke vaardigheden te ontwikkelen en zichzelf in te leven in verschillende maatschappelijke rollen.

Emotionele ontwikkeling

- Kinderen verwerken hun emoties door gebeurtenissen herhaaldelijk na te spelen en te imiteren.
- Kinderen verplaatsen zich helemaal in de situatie die ze naspelen en leren hierdoor om te gaan met gevoelens van verdriet, angst, boosheid of blijheid.
- Spel is voor kinderen een middel om conflicten en angsten te overwinnen.
- Spelen levert voor kinderen nieuwe ervaringen en inzichten op die het welbevinden bevorderen.
- Ook is spelen prettig, omdat het het zelfgevoel ondersteunt.

Kenmerken van spel van kinderen met een beperking

Kinderen met autisme

- Het spel van kinderen met autisme wordt gekenmerkt door herhaling. Dit zie je bijvoorbeeld doordat kinderen eindeloos aan een wielkje van een autootje zit te draaien.
- Deze kinderen kunnen door hun beperking niet tot verbeeldingsspel komen. Een huis of een toren kunnen veel kinderen met autisme wel maken, maar dan tot verbeeldingsspel komen en er een verhaal bij verzinnen lukt deze kinderen niet.
- Het spel van deze kinderen is vaak het letterlijk nadoen van andere kinderen of dingen die ze op televisie hebben gezien.
- Wanneer een kind wel enigszins tot verbeeldingsspel kan komen, zie je hierin ook dat kinderen zodanig hun verbeelding verliezen, dat ze werkelijkheid en fantasie niet meer van elkaar kunnen onderscheiden.

- Vrije tijd is voor de kinderen een grote inspanning, doordat ze een beeld moeten vormen van de mogelijkheden die er zijn en keuzes moeten maken, wat juist erg moeilijk is voor deze kinderen.
- De motoriek van deze kinderen is vaak houterig, waardoor ze geen plezier beleven aan bewegingsspel.

Kinderen met ADHD

- Kinderen met ADHD hebben structuur nodig, ook in hun spel.
- Ze kunnen niet goed vrij spelen. Het vrije spel maakt de kinderen juist drukker, doordat ze steeds reageren op prikkels die ze ontvangen.
- De concentratie die nodig is bij vrij spelen is bij deze kinderen een probleem. Ze kunnen niet lang met één activiteit bezig zijn.

Kinderen met een verstandelijke beperking

- Kinderen met een verstandelijke beperking spelen graag met speelgoed waarvan de functie voor hen al bekend is.
- Het spelmateriaal raken ze vluchtig aan.
- De kinderen onderzoeken het speelgoed en combineren het niet met elkaar. Het blijven verschillende voorwerpen op zich en de handelingen die kinderen geleerd hebben, blijven geïsoleerd aan het spel verbonden.
- Fantasiespel is voor een kind met een verstandelijke beperking erg moeilijk. Het kind imiteert vooral, maar verzint zelf geen dingen.

Kinderen met hechtingsproblematiek

- Samenspel is voor kinderen met hechtingsproblematiek erg moeilijk. Ze kunnen geen rekeningen houden met andere kinderen en nemen niet snel initiatief.
- De kinderen zijn chaotisch en vlug in de omgang met hun omgeving. Hierdoor kunnen ze het spel van hun omgeving niet volgen.
- Door greep op het spel te krijgen, vertonen ze vaak bazig gedrag.
- Ook kunnen kinderen met hechtingsproblematiek moeilijk aan één stuk door spelen. Vaak wordt het spel onderbroken.
- Het spel van deze kinderen is niet planmatig.
- 'Doen alsof' spel komt bij deze kinderen nauwelijks voor.
- Verder spelen de kinderen vaak met eenvoudige speelvormen, waardoor de spelontwikkeling niet optimaal benut wordt.

Kinderen met gedragsstoornissen:

- Zie hiervoor de kenmerken bij het spel van kinderen met ADHD. Het spel van kinderen met gedragsstoornissen en van kinderen met ADHD is vergelijkbaar.

Kinderen met angststoornissen:

- Kinderen met angststoornissen gaan in hun spel niet snel op onderzoek uit.
- Ze gaan niet snel op zoek naar materialen of naar ruimtes waar ze kunnen spelen.
- De kinderen stellen zich terughoudend op, waardoor samen met andere kinderen spelen moeizaam verloopt.

Deel II

Spelinterventies

Handvatten voor de sociaal pedagogisch hulpverlener

Observeren

Observeren is een voorwaarde voor een interventie. Bij het observeren is het van belang dat de SPH'er :

- Ontdekt wat het spelniveau van het kind is. De niveaus waarop geobserveerd kan worden zijn:
 - Spelend bewegen – dit is te zien als een kind met zijn eigen lichaam speelt, bijvoorbeeld blazen, voelen, het bewegen van handen en voeten of stoeien.
 - Spelend omgaan met voorwerpen – hierbij is te zien dat het kind ervaring opdoet met voorwerpen en de functie ervan ontdekt. Een voorbeeld is de ontdekking dat een bal kan rollen.
 - Spelend construeren – dit spelniveau is aan de orde wanneer kinderen samenhang gaan ontdekken en gaan uitproberen wat er met welk materiaal kan. Ook zijn imitatiespelletjes vaak te zien.
 - Fantasie- en rollenspel – dit spel is te zien als kinderen aan bestaande voorwerpen of aan zichzelf, andere betekenissen kunnen geven. Het kind doet bijvoorbeeld alsof het de groepsleider is.
 - Succes- en gezelschapsspelen – dit spel staat in teken van samenwerking. Kinderen die dit spelen zijn zichtbaar bezig met bijvoorbeeld afspraken maken, op hun beurt wachten en zichzelf meten met een ander kind.
- Zoekt naar het probleem bij het kind om hier interventies op aan te passen.
- Kijkt in hoeverre het spel van het kind nog vrij spel is of niet. Als een kind bijvoorbeeld alles gaat doen wat een ander kind vraagt, is dit geen vrij spel meer. Ook wanneer een kind in een bepaald spel blijft hangen (bijvoorbeeld het steeds weer verstopten voor boze mensen) is dit geen vrij spel meer.
- Tijd nemen om het spel en de kinderen te bekijken om de hiervoor genoemde punten te kunnen ontdekken.

Tijd bieden

Tijd bieden voor het spel van een kind kan soms lastig zijn, omdat het kind overvolle programma's heeft. Ook kan het zijn dat je het als SPH'er te druk hebt op dat moment. Toch is het aanbieden van tijd om te spelen erg belangrijk.

Interventies die SPH'ers in kunnen zetten om die tijd te bieden zijn de volgende:

- Geef kinderen tijd om zich te vervelen. Met deze 'lege' tijd komt er ruimte voor creativiteit en verbeelding.
- Neem als hulpverlener tijd voor het kind, zonder dat het kind iets hoeft te doen. Ga bijvoorbeeld naast het kind op de bank zitten en lees een verhaaltje voor.
- Als kinderen nare dingen hebben meegemaakt en ze spelen deze gebeurtenissen na, laat ze dit dan doen, zodat ze die gebeurtenissen kunnen verwerken.
- Wanneer het kind nog bezig is in zijn spel, het kind niet abrupt laten stoppen. Dit kan natuurlijk alleen als het spelen goed gaat.

Ruimte bieden

De volgende interventies kunnen SPH'ers toepassen om kinderen genoeg speelruimte te bieden:

- Geef kinderen echt de ruimte om te spelen. Dit betekent dat hulpverleners kinderen niet op de nek zitten, maar vrij laten in hun spel. Dit kan bijvoorbeeld door:

- Het kind de ruimte te geven om alleen of samen te spelen. Als een kind even niet met andere kinderen op de groep wil spelen, laat het kind dan bijvoorbeeld zijn gang gaan in een aparte ruimte. Als een kind samen met een ander kind wil voetballen, geef het dan de ruimte om daar een geschikte plaats voor te zoeken.
- Het kind, wanneer het dat wil, in plassen te laten stampen of in modder te roeren. Dit is goed voor kinderen: zo ontdekken ze de wereld op hun manier.
- Het kind op onderzoek uit te laten gaan en te laten ontdekken hoe dingen werken en ik elkaar zitten, in plaats van zelf te zeggen hoe iets werkt of waar het kind voor moet oppassen.
- Ruimte bieden betekent ook grenzen aangeven. Het kind moet weten wat wel en wat niet mag, waar het wel en niet mag komen. Binnen die grenzen moet de hulpverlener het kind de optimale ruimte geven.

Juiste omgeving aanbieden

Een voorwaarde voor spel is dat het kind een goede omgeving heeft om te spelen. Interventies die SPH'ers daarvoor in kunnen zetten zijn:

- Een veilige en rustige omgeving aanbieden waar het kind kan spelen. Zo behoudt het kind zijn eigen vrijheid. Dit houdt in dat het kind niet in een drukke, onveilige straat speelt, maar dat dan een alternatieve speelplek aangeboden moet worden.
- Een geschikte ruimte zoeken waar kinderen wel kunnen spelen wanneer er niet genoeg ruimte is. Dit kan zowel binnen de instelling op het terrein zijn, als buiten de instelling. Een uitstapje naar het bos of een kinderboerderij bijvoorbeeld.

Juiste speelgoed aanbieden

Kinderen spelen veel met speelgoed. Daarom is het belangrijk dat er het juiste speelgoed wordt aangeboden. Interventies om het juiste speelgoed aan te bieden zijn:

- Kinderen laten spelen door nieuwe of vertrouwde, maar ook spannende, bijzondere en uitdagende spelmogelijkheden aan te bieden.
- Speelgoed geven zonder gebruiksaanwijzing, zodat de eigen creativiteit en fantasie zich kan ontwikkelen. Voorbeelden hiervan zijn:
 - Water, zand of andere natuurproducten, waarmee een beroep gedaan wordt op de eigen creativiteit.
 - Een doos met blokken, waarmee het kind kan doen wat hij wil.
 - Een wit vel papier en kleurpotloden, vetkrijtjes of plakkaatverf, zodat het kind een eigen fantasietekening kan maken.
 - Klei, waarmee het kind naar eigen wensen een beeld kan maken.
 - (Hand)poppen, waarmee het kind werkelijke situaties kan naspelen in zijn fantasiewereld.
- Digitaal speelgoed niet meer dan nodig is aanbieden. Wanneer computerspellen wel gespeeld worden, is het goed om als SPH'er duidelijke tijdsafspraken te maken met de kinderen en zelf spellen op de computer te zetten die de ontwikkeling van het kind niet belemmeren.

Aansluiten (op de ontwikkeling) van het kind

Interventies die SPH'ers in kunnen zetten om bij het kind en zijn ontwikkeling aan te sluiten zijn de volgende:

- Kijk per kind naar geschikte spelmaterialen, om ook daarmee zo goed mogelijk bij de ontwikkeling van het kind aan te sluiten.
 - Lichamelijke ontwikkeling – bewegingsmaterialen en zintuiglijke materialen kunnen hierbij aangeboden worden. Zintuiglijke materialen zijn bijvoorbeeld zachte knuffels,

- water, zand of speelgoed dat geluid maakt. Als bewegingsmaterialen kunnen ballen, fietsen, schommels of springtouwen gebruikt worden.
- Cognitieve ontwikkeling – om het denkvermogen van kinderen te stimuleren kunnen bouw- en constructiematerialen aangeboden worden, zoals puzzels, Lego of K’nex.
 - Sociaal-emotionele ontwikkeling – fantasie-, creativiteits- en expressiemateriaal of spellen kunnen ter bevordering van deze ontwikkeling aangeboden worden. Denk hierbij aan schilderen, boetsen, verkleeden, knippen en plakken.
 - Zorg dat je tussen de kinderen staat en luistert naar wat ze willen, in plaats van te zeggen: ‘We gaan dit of dat doen’.
 - Voor kinderen die niet goed kunnen spelen is het belangrijk om te laten zien wat ze met bepaald speelgoed kunnen doen. Dit kan door eerst voor te doen hoe ze bijvoorbeeld met de blokken kunnen spelen. Vervolgens kun je de kinderen laten meehelpen en op een gegeven moment hen zelf iets laten bouwen.
 - Speel mee met kinderen, zodat ze gestimuleerd worden om verder te gaan in hun spel. Dit kun je doen door bijvoorbeeld mee te springen op de trampoline of mee te gaan in het fantasiespel van het kind door geluiden na te doen.
 - Voor het spel van een verwaarloosd kind is het van belang dat je je als hulpverlener mengt in het spel door ernaast te gaan staan, omdat verwaarloosde kinderen nooit spelbepalend zijn. Wanneer de kinderen bijvoorbeeld bezig zijn in een rollenspel, kun je je als hulpverlener erin mengen door te zeggen: ‘Nu mag, (naam) de directeur spelen’.
 - Speel ook mee wanneer een spel uit de hand dreigt te lopen. Bij een spannend of angstig spel kan de hulpverlener dit bijvoorbeeld doen door speelfiguren erbij te halen die als hulpfiguren fungeren.

Spel stimuleren

Sommige kinderen vinden het moeilijk om vanuit zichzelf tot spel te komen. Interventies die SPH’ers kunnen inzetten zijn:

- Kinderen stimuleren tot actief spel. Met actief spel wordt spel bedoeld waarbij het kind actief nadenkt en handelt. Voorbeelden hiervan zijn rollenspellen, schilderen of tekenen of met Lego spelen.
- Kinderen stimuleren om samen te spelen door bijvoorbeeld een toegeworpen bal terug te rollen of te gooien.
- Luisteren, kijken en reageren op uitlatingen van een kind.
- Kinderen laten merken dat het spel wat ze spelen goed is. Ze moeten weten dat hun spel op zich gewaardeerd wordt en dat niet de resultaten van hun spel centraal staan.

Sommige kinderen hebben structuur nodig in hun spel. De interventies die SPH’ers kunnen inzetten om spel door middel hiervan te stimuleren zijn:

- Samen met de kinderen een spelplan maken. In een spelplan wordt een logische volgorde aangegeven en weet het kind beter hoe het zijn spel moet aanpakken. Ook pictoborden kunnen hiervoor worden gebruikt. Deze manieren van spel plannen geven duidelijkheid aan de kinderen over wat ze gaan doen. De kinderen weten dan dat ze bijvoorbeeld eerst buiten gaan spelen onder begeleiding en daarna met een ander kind gaan spelen.
- Het maken van tijdafspraken wanneer kinderen snel afgeleid zijn. Zo leren kinderen zich beter te concentreren op hun spel. Een voorbeeld hiervan is dat een kind een half uurtje met de blokken gaat spelen en daarna een bordspelletje met een ander kind gaat doen.
- Met behulp van bepaalde methodieken structuur aanbrengen in spel van kinderen. Voorbeelden van methodieken zijn de wijzer van Geef me de 5 en Floortime.
 - Geef me de 5 is een wijzer die bedoeld is voor kinderen met een stoornis in het autistisch spectrum. Door middel van deze wijzer en verschillende pictogrammen weet het kind wat hij in zijn vrije tijd kan gaan doen.

- Floortime is een methodiek waarbij spelenderwijs de ontwikkeling wordt gestimuleerd, door met het kind mee te gaan in het wat het doet. Als een kind bijvoorbeeld naar een hoekje kruipt om met poppen te spelen, gaat de hulpverlener met het kind mee.

Literatuur Deel I – minicursus spel en spelontwikkeling

Wat is vrij spel?

- Bomhof, E., & Trossel, M. (1989). *Leren samenspelen – een praktijkboek voor (groeps)opvoeders*. Amersfoort/Leuven: Acco.
- Hellendoorn, J., & Berckelaer-Onnes, van, I. (2002). *Speciaal spel voor speciale kinderen*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum.
- Nieler, D. (2003). Spelen, de 'gewoonste zaak' van de wereld. Geraadpleegd op 23 april 2012, van <http://www.kidsquality.nl/site/files/pubs/Spelendegewoonstezaak.PDF>
- Vermeer, E.A.A. (1974). *Het spel van het kind – informatie over opvoeding en onderwijs*. Groningen: Wolters-Noordhoff.

Belang vrij spel

- Buys, O., & Poel, van der, L. (Red.). (1997). *Spel werkt Leer spelen*. Utrecht: HvU.
- Delfos, M. (2004). Werken is nespelen. Tijdschriftartikel uit: De wereld van het jonge kind, januari 2004. Gedownload op 24 april 2012, van <http://www.mdelfos.nl/index-p.htm>
- Keizer, L. (2005). Spelen de kinderen? Geraadpleegd op 27 april 2012, van <http://www.antroposana.nl/index.php?pag=http://www.antroposana.nl/info/spelendekinderen.php%20geraadpleegd%20op%2010-04-2012>
- Solter, A.J. (2004). *Het ongedwongen kind - ruimte geven en grenzen stellen aan kinderen van 2 tot 8 jaar*. Haarlem: De toorts.

Belang van spel voor de ontwikkeling

- Bomhof, E., & Trossel, M. (1989). *Leren samenspelen – een praktijkboek voor (groeps)opvoeders*. Amersfoort/Leuven: Acco.
- Hellendoorn, J., & Berckelaer-Onnes, van, I. (2002). *Speciaal spel voor speciale kinderen*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum.
- Keizer, L. (2005). Spelen de kinderen? Geraadpleegd op 27 april 2012, van <http://www.antroposana.nl/index.php?pag=http://www.antroposana.nl/info/spelendekinderen.php%20geraadpleegd%20op%2010-04-2012>
- Nieler, D. (2003). Spelen, de 'gewoonste zaak' van de wereld. Geraadpleegd op 23 april 2012, van <http://www.kidsquality.nl/site/files/pubs/Spelendegewoonstezaak.PDF>
- Verhulst, F.C. (2005). *De ontwikkeling van het kind*. Assen: Koninklijke van Gorcum.

Het belang van spelen bij kinderen (2008). Geraadpleegd op 27 april 2012, van <http://mens-en-samenleving.infonu.nl/pedagogiek/28270-het-belang-van-spelen-bij-kinderen.html>

Kenmerken van spel van kinderen met een beperking

- Marlis Orthopedagogische praktijk (z.d.). *Hechtingsstoornis*. Geraadpleegd op 5 mei 2012, van http://gedragsproblemen-kinderen.info/Wat_is_een_hechtingsstoornis.htm
- Scoutpedia (2011). *ADHD*. Geraadpleegd op 4 mei 2012, van <http://nl.scoutwiki.org/ADHD>
- Teems, I. van der, (1997). *Spel en spelen – plaats, functie en visies*. Baarn: H. Nelissen.

Vermeulen, P., & Degrieck, S. (2006). *Mijn kind heeft autisme*. 3^e druk. Tielt: Lannoo.

Literatuur Deel II – spelinterventies

Observeren

Spel en spelontwikkeling (z.d.). SLO – Nationaal Expertisecentrum Leerplanontwikkeling. Deel 1: Theoretische uitgangspunten. Geraadpleegd op 3 mei 2012, van http://www.slo.nl/downloads/archief/Spel_deel_1_Theoretisch_kader.pdf/
B,11 (persoonlijke communicatie, 12 april 2012).
E,1 (persoonlijke communicatie, 16 april 2012).

Tijd bieden

Heutz, L. (2008). Ruimte maken om niets te doen – Ik verveel me: vloek of zegen? Geraadpleegd op 4 april 2012, van http://www.pedagogenplatform.nl/uploads/File/pedagogenplatform_april_MK.pdf
Teems, I. van der, (1997). *Spel en spelen – plaats, functie en visies*. Baarn: H. Nelissen.
I, 1 (persoonlijke communicatie, 28 maart 2012).

Ruimte bieden

Teems, I. van der, (1997). *Spel en spelen – plaats, functie en visies*. Baarn: H. Nelissen.
A,10 (persoonlijke communicatie, 5 april 2012).
B,3 (persoonlijke communicatie, 12 april 2012).

Juiste omgeving aanbieden

Groot, R. de, Boerema, J.H.D. & Paagman, C.J. (1993). *Bladergroen – voorwaarden voor opvoeding en onderwijs*. Nijkerk: Uitgeverij Intro.
Teems, I. van der, (1997). *Spel en spelen – plaats, functie en visies*. Baarn: H. Nelissen.
Vermeer, E.A.A. (1974). *Het spel van het kind – informatie over opvoeding en onderwijs*. Groningen: Wolters-Noordhoff.
G, 6 (persoonlijke communicatie, 7 mei 2012).
K, 3 (persoonlijke communicatie, 11 mei 2012).

Juiste speelgoed aanbieden

Boetes, B., Nieuwenhuys, D., & Schuitema, K. (2008). *Spel en Sport*. Baarn: HBuitgevers.
Bomhof, E., & Trossel, M. (1989). *Leren samenspelen – een praktijkboek voor (groeps)opvoeders*. Amersfoort/Leuven: Acco.
Groot, R. de, Boerema, J.H.D. & Paagman, C.J. (1993). *Bladergroen – voorwaarden voor opvoeding en onderwijs*. Nijkerk: Uitgeverij Intro.
Valck, M. de, (2004). Ieder kind heeft recht op zijn bult. Geraadpleegd op 4 april 2012, van http://speelgoedadvies.nl/Publicaties/Diverse_Artikelen/bult_10.html

Aansluiten (op de ontwikkeling) van het kind

Bomhof, E., & Trossel, M. (1989). *Leren samenspelen – een praktijkboek voor (groeps)opvoeders*. Amersfoort/Leuven: Acco.
Mierlo, F.M.L. van (1997). Beeldende expressie: de ontdekkingsreis van jonge kinderen. In O. Buys, L. van der Poel (Red.). *Spel werkt Leer spelen*. (pp. 91-99). Utrecht: HvU Press.
B,8 (persoonlijke communicatie, 12 april 2012).
B,12 (persoonlijke communicatie, 12 april 2012).
C,3 (persoonlijke communicatie, 11 april 2012).

K,7 (persoonlijke communicatie, 11 mei 2012).

Spel stimuleren

Teems, I. van der, (1997). *Spel en spelen – plaats, functie en visies*. Baarn: H. Nelissen.

A,5 (persoonlijke communicatie, 5 april 2012).

B,5 (persoonlijke communicatie, 12 april 2012).

D,5 (persoonlijke communicatie, 16 april 2012).

J,1 (persoonlijke communicatie, 28 maart 2012).

K,7 (persoonlijke communicatie, 11 mei 2012).

8 Discussie en visie

Resultaten

Probleemstelling

Met onze probleemstelling zijn we het werkveld ingegaan om informatie te verzamelen voor ons onderzoek. In interviews met SPH'ers en speltherapeuten hebben we gevraagd of zij onze probleemstelling herkenden. Tot onze verbazing herkenden de SPH'ers en één speltherapeut het probleem totaal niet. In de interviews vertelden ze dat de kinderen genoeg tijd en ruimte krijgen om vrij te spelen. De activiteiten van de kinderen buitenshuis stoppen wanneer de kinderen in een residentiële jeugdinstelling komen te wonen. Hierdoor hebben ze na schooltijd genoeg tijd om te spelen. Wel werd ons probleem herkend in het privéleven van de SPH'ers.

Één speltherapeut herkende ons probleem echter wel. Zij ziet zelf dat de SPH'ers onvoldoende spelkennis hebben. Zij vindt dat SPH'ers niet weten wat normaal spelgedrag is en wat spel doet met de ontwikkeling van een kind.

Ondanks dat onze probleemstelling in de praktijk niet overal herkend werd, is het probleem wel bevestigd door wat we gevonden hebben in het literatuuronderzoek. Hieruit is duidelijk geworden dat kinderen tegenwoordig inderdaad minder tijd en ruimte krijgen om vrij te spelen.

Doelstelling

De doelstelling met dit onderzoek was dat SPH'ers meer kennis zouden krijgen over de randvoorwaarden van spel, die een kind nodig heeft om tot spel te komen vanuit zijn eigen creativiteit. Dit wilden we doen door handvatten te maken voor SPH'ers die werkzaam zijn binnen de residentiële jeugdhulpverlening. Deze handvatten hebben we vormgegeven in twee gedeeltes. Het eerste gedeelte is een korte samenvatting van de belangrijkste informatie over spel en spelontwikkeling, zodat SPH'ers in weinig tijd de belangrijkste informatie via die handleiding tot zich kunnen nemen. Het tweede gedeelte geeft SPH'ers praktische handvatten voor het inzetten van interventies, waardoor kinderen vanuit hun eigen creativiteit tot spel gebracht worden en daarbij ook de tijd en ruimte krijgen om te spelen. Deze handvatten worden naar alle instellingen gestuurd waar we interviews hebben afgenomen.

Doordat we een eigen onderzoeksvraag en doelstelling hebben opgesteld, hebben we dit onderzoek niet in opdracht van een werkgever of instelling gedaan. Het nadeel hiervan is dat de handvatten die we gemaakt hebben, niet direct een gewenst product is van de opdrachtgever. De doelstelling hebben we wel behaald door de handvatten te maken, maar de zekerheid dat ze gebruikt gaan worden hebben we niet. Door de handvatten te sturen naar alle instellingen waar we interviews hebben afgenomen, ze aan onze begeleider vanuit de praktijk te geven en ze in readers van de opleiding SPH te laten drukken, hopen we dat de handvatten van nut zijn voor vele SPH'ers.

Enquêtes

Op de Alumnidag op 28 maart hebben we enquêtes afgenomen. Dit ging niet zoals verwacht. Ongeveer 150 oud-studenten hadden zich opgegeven voor de Alumnidag. We hadden er niet goed bij stil gestaan dat de Alumnidag voor oud-studenten van zowel SPH als MWD was. Aangezien we alleen SPH'ers nodig hadden en driekwart van de mensen die zich aangemeld hadden MWD'er was, hebben we ons flink vergist. Ook hebben we een hele specifieke doelgroep gekozen voor ons onderzoek, namelijk kinderen van 4 – 12 jaar in de residentiële jeugdhulpverlening. In deze doelgroep waren maar weinig SPH'ers werkzaam. In totaal hebben drie oud-studenten een enquête ingevuld. Ook hebben we later nog een enquête teruggestuurd gekregen via de mail.

De enquêtes afnemen op de Alumnidag heeft ons toch nog iets opgeleverd. We zijn in gesprek gekomen met oud-studenten die collega's, vrienden of familie hadden die wel in onze doelgroep

werkzaam zijn. Zo hebben we telefoonnummers en e-mailadressen van SPH'ers gekregen om hen te benaderen voor het meewerken aan een interview. De resultaten van de enquêtes hebben we net zoals de interviews, gelabeld en verwerkt in ons praktijkonderzoek.

Verder heeft deze teleurstellende ervaring wel leerrendement opgebracht. We zullen een soortgelijk onderzoek waarbij we enquêteonderzoek doen, een volgende keer beter voorbereiden.

Interviews

In totaal hebben we vijf SPH'ers geïnterviewd en twee speltherapeuten. Één speltherapeut was zelf ook nog werkzaam als SPH'er, dus zij kon ons goed de verbinding tussen SPH en speltherapie vertellen.

Als we kijken naar de validiteit en de betrouwbaarheid van de interviews, kunnen we zeggen dat vijf SPH'ers misschien wel weinig is om een goede meting te doen. Wanneer we echter kijken naar de resultaten uit de verschillende interviews, zien we dat SPH'ers vaak ongeveer hetzelfde antwoordden.

Voor de interviews zijn we het hele land doorgereisd. De vijf SPH'ers zijn allemaal werkzaam in een andere organisatie. Zo hebben we ook kunnen meten hoe het vrije spel van kinderen er in verschillende organisaties uitziet.

Een nadeel van het afnemen van de interviews is geweest dat we alles letterlijk moesten uittypen, waarna bleek dat heel veel van wat gezegd was, niet nuttig was voor het beantwoorden van onze hoofd- en deelvragen.

Literatuuronderzoek

De informatie van deelvraag A en B komt grotendeels uit de literatuur. In de literatuur is veel te vinden over spel en welke waarde spel heeft voor de ontwikkeling van kinderen. Omdat er heel veel te vinden is, hebben wij een keuze moeten maken in wat we wel en niet wilden gebruiken in ons onderzoeksverslag. De literatuur die we gebruikt hebben voor ons onderzoek, is gezocht in handboeken, op internetsites en in niet-gepubliceerde bronnen. Het literatuuronderzoek heeft ons veel nuttige informatie opgeleverd.

Aanbevolen vervolgonderzoek

Uit zowel ons literatuur- als praktijkonderzoek, is gebleken dat de kennis van de SPH'ers over spel en spelontwikkeling onvoldoende is.

Voor een eventueel vervolgonderzoek bevelen wij aan dat onderzocht zal worden op welke manier spel en spelontwikkeling een plaats kunnen krijgen in het onderwijs van de opleidingen Sociaal Pedagogische Hulpverlening en Maatschappelijk Werk & Dienstverlening.

Persoonlijke visie

In dit gedeelte willen wij onze persoonlijke visie beschrijven ten aanzien van ons afstudeeronderwerp. Door ons te verdiepen in spel, spelwaarde, spelontwikkeling, de plaats van spel in de jeugdhulpverleningen, verschillende trends wat betreft spel en de manieren waarop SPH'ers met het spel van kinderen omgaan, zijn we veel te weten gekomen waar we onze visie over hebben kunnen vormen. Die visie willen we de lezers niet onthouden.

Het onderzoek naar het vrije spel van kinderen in de residentiële jeugdhulpverlening hebben we gedaan, omdat we het belangrijk vinden dat kinderen genoeg tijd en ruimte krijgen om vrij te spelen. Die tijd en ruimte is essentieel, omdat we zien dat kinderen hun tijd grotendeels aan spelen besteden. Het is hun basisactiviteit! Deze visie zien we ook door de literatuur bevestigd. Door het vrije spelen ontwikkelen kinderen hun fantasie, verbeelden vermogen, creativiteit, maar ook hun lichamelijke, cognitieve, emotionele en sociale functies. We vinden het belangrijk om dat voor ogen te houden, wanneer we kinderen zien spelen en hen stimuleren in hun spel. We willen zien dat

kinderen in hun spel hun eigen wereld maken en hun eigen fantasie en creativiteit inzetten. Daarbij willen we zien dat kinderen hierin niet belemmerd worden door volwassenen! Die belemmering zien we bijvoorbeeld in elektronisch speelgoed, waarbij het kind op een knopje druk en het vliegtuig begint te vliegen. Wat kan een kind hier verder nog mee? Hoe uitdagend zijn de lego- en duploblokjes dan, waarmee het kind zijn eigen vliegtuig kan maken, zelf kan kiezen hoe het vliegtuig klinkt en het ook zo weer kan omtoveren tot een groot vrachtschip! Hierbij komen we bij de kern van onze visie: *Het belangrijkste van het vrije spel is dat het kind zelf mag weten wat, wanneer, waarmee, waarom en hoe het speelt.*

Onze probleemstelling was dat kinderen in de residentiële jeugdhulpverlening te weinig tijd en ruimte krijgen om vrij te spelen. Na gesprekken te hebben gehad met SPH'ers in de praktijk zien we dat kinderen in de residentiële jeugdhulpverlening gelukkig wel spelen en hier meestal ook tijd en ruimte voor krijgen. Wel wordt onze probleemstelling door de geïnterviewde SPH'ers herkend in kinderspel in de privésituaties. In onze visie bevestigen wij wat deze SPH'ers ons vertelden: Door de maatschappij en ouders worden kinderen erg onder druk gezet, waardoor het vrije spel van kinderen in het geding komt. Perfecte kinderen maken is volgens ons niet mogelijk en ook absoluut niet wat volwassenen mogen doen! Kinderen moeten spelen, mogen zichzelf zijn en zich in een eigen tempo ontwikkelen, maar hoeven geen perfecte 'mini-volwassenen' te zijn!

Door te onderzoeken welke trends er op dit moment te zien zijn wat betreft het spel van kinderen, zijn we stilgezet bij het digitale spel. Hier zijn al meerdere onderzoeken naar gedaan en ook zijn veel volwassenen bekend gemaakt met deze trend. We hebben gezien en willen benadrukken dat digitaal spel over het algemeen niet bijdraagt aan de fantasieontwikkeling van kinderen. Juist de fantasie is volgens ons van groot belang, want dan speelt een kind pas echt! In computerspelletjes, en televisie kijken kunnen kinderen hun fantasie en creativiteit niet kwijt. Hierbij zeggen we niet dat deze activiteiten helemaal niet goed zijn, maar het is niet bevorderlijk voor een kind en zijn ontwikkeling om urenlang achter de computer of televisie te zitten.

We ontdekten dat SPH'ers weinig kennis hebben over spel en spelontwikkeling, wat we bedroevend vinden. Om terug te komen op het spel als basisactiviteit van kinderen, begrijpen we niet dat hulpverleners die met kinderen werken niet of nauwelijks op de hoogte zijn van het meest belangrijke, basale, essentiële voor het kind en zijn ontwikkeling! Als SPH'ers niet weten wat normaal spelgedrag is en hoe de spelontwikkeling van kinderen verloopt, hoe weten ze dan wanneer kinderen goed spelen en dus goed ontwikkelen? Hoe kunnen ze kinderen dan stimuleren in hun belangrijkste activiteit en spelinterventies aanpassen aan het kind en zijn ontwikkeling? Kinderen die op een leefgroep wonen binnen de residentiële jeugdhulpverlening, hebben te maken met verschillende problemen. We vinden het van groot belang dat SPH'ers de juiste kennis hebben om kinderen met autisme, ADHD, hechtingsproblematiek, gedragsstoornissen, angststoornissen en vele andere stoornissen, met de juiste interventies en op een zo effectief mogelijke manier te ondersteunen in hun leefomgeving en ontwikkeling. Dit kan volgens ons niet anders, dan dat SPH'ers kennis hebben over spel en spelontwikkeling en spelinterventies weten toe te passen.

We vinden daarom dat onze aanbeveling goed past bij de conclusies die we hebben getrokken. Door handvatten te maken voor SPH'ers hopen we dat zij, door deze handvatten te gebruiken, meer kennis krijgen over spel en spelontwikkeling van kinderen van 4 - 12 jaar binnen de residentiële jeugdhulpverlening. We zien het als een waardevolle toevoeging als SPH'ers de aanbevolen interventies leren inzetten en zich deze eigen leren maken, omdat dit de ontwikkeling en het welbevinden van de kinderen ten goede komt.

9 Literatuurlijst

Boeken

- Aken, C. (1999). Fantasie en creativiteit: je moet maar durven. In O. Buys & L. van der Poel (Red.). *Spel werkt- Het is geen fantasie*. Utrecht: HvU.
- Alkema, E., & Dam, van, E. (2006). *Méér dan onderwijs: theorie en praktijk van het onderwijs in de basisschool*. Assen: Van Gorcum.
- Amelsvoort, H., van (2005). *Spelend ontwikkelen: een inventarisatie van spelmogelijkheden en vormen van spelbegeleiding voor verstandelijk gehandicapten*. Assen: Koninklijke Van Gorcum.
- Behrend, D. (2008). *Muzisch – Agogische Methodiek*. 5^e druk. Bussum: Coutinho.
- Boetes, B., Nieuwenhuys, D., & Schuitema, K. (2008). *Spel en Sport*. Baarn: HBuitgevers.
- Bomhof, E., & Trossel, M. (1989). *Leren samenspelen – een praktijkboek voor (groeps)opvoeders*. Amersfoort/Leuven: Acco.
- Buys, O., & Poel, van der, L. (Red.). (1997). *Spel werkt Leer spelen*. Utrecht: HvU.
- Cliënt en omgeving (2007). *Maatschappelijke zorg en Pedagogisch werk SAW 3 & 4*. Arnhem: Angerenstein.
- De Creatieve Professional – met afstand het meest nabij (2009). Amsterdam: SWP.
- Delfos, M. & Gottmer, M. (2008). *Leven met autisme*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum.
- Groot, R. de, Boerema, J.H.D. & Paagman, C.J. (1993). *Bladergroen – voorwaarden voor opvoeding en onderwijs*. Nijkerk: Uitgeverij Intro.
- Halem, N., van, Pellen, L., Rooyen, M., van., & Schulte, R. (2011). *Helpen bij activiteiten*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum.
- Hellendoorn, J., & Berckelaer-Onnes, van, I. (2002). *Speciaal spel voor speciale kinderen*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum.
- Hellendoorn, J., Groothoff, E., Mostert, P., & Harinck, F. (1992) *Beeldcommunicatie – een vorm van kinderpsychotherapie*. Houten: Bohn Stafleu Van Loghum.
- Jansen-Vos, F. (2004). *Spel en ontwikkeling – spelen en leren in de onderbouw*. Assen: Koninklijke van Gorcum.
- Kohnstamm, R. (2002) *Kleine ontwikkelingspsychologie - het jonge kind*. Houten/Diegem: Bohn Stafleu Van Loghum.
- Kutik, C. (1995). *Kinderen en hun spel*. Zeist: Christoffor.
- L'Abée, D., Wagemaker, Y. (1999) *Spelen in de buitenschoolse opvang*. In O. Buys & L. van der Poel (Red.). *Spel werkt- Het is geen fantasie*. Utrecht: HvU.
- Merlevede, E., Meerschaert, T., Bosmans, G., Mey, W. de. & Braet, C. (2004). *Kinderen ... de baas – praktijkboek voor deskundigen*. Antwerpen/Apeldoorn: Garant.
- Mierlo, F.M.L. van (1997). Beeldende expressie: de ontdekkingsreis van jonge kinderen. In O. Buys, L. van der Poel (Red.). *Spel werkt Leer spelen*. (pp. 91-99). Utrecht: HvU Press.
- Nap, E.M. & Slingerland, R.D. (2012). *Vrij spel – onderzoek naar het vrije spel van kinderen binnen de residentiële jeugdhulpverlening*. Ede: Christelijke Hogeschool Ede: Sociaal Pedagogische Hulpverlening.
- Ouwens, A.R., Hendriks, C. (1997). Spel introduceren bij kinderen met een (zeer) ernstige handicap. In O. Buys & L. van der Poel (Red.). *Spel werkt- Leer spelen*. (pp. 123 – 124). Utrecht: HvU.
- Ploeg, J. van der, & Scholte, E. (2011). *Orthopedagogische probleemvelden en voorzieningen in Nederland*. Antwerpen/Apeldoorn: Garant.
- Poel, L. van der, & Blokhuis, A., (2008). *Wat je speelt ben je zelf – over spel en spelbegeleiding*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum.
- Pol, P.J. van der, (2005). Kracht en macht van spel en verbeelding. Proefschrift – een studie over spel en verbeelding bij kinderen met en zonder ontwikkelingsproblemen. Gedrukt door Optima.

- Rosmalen, J. (1999). *Het woord aan de verbeelding: spel en kunstzinnige middelen in het sociaalagogisch werk*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum.
- Schmeets, M.G.J. & Schut, A.P. (Red). (2003). *Anders en toch hetzelfde – psychoanalytische ontwikkelingstherapie met kinderen*. Assen: Koninklijke van Gorcum.
- Slot, N.W., & Spanjaard, H.J.M. (2009). *Competentievergroting in de residentiële jeugdzorg*. Baarn: HBuitgevers.
- Solter, A.J. (2004). *Het ongedwongen kind - ruimte geven en grenzen stellen aan kinderen van 2 tot 8 jaar*. Haarlem: De toorts.
- Spiekhout, J., Rengenhart, E., Diesfeldt, A., Costa, S. da, Dirks, T., Berg, H. van den, & Berg, A. van den (2001). *Als je kind het zelf niet kan*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum.
- Struyven, K., Baeten, M., Kyndt, E., & Sierens, E. (2009). *De ontwikkeling van baby tot adolescent*. Leuven: LannooCampus.
- Teems, I. van der (1997). *Spel en spelen – plaats, functie en visies*. Baarn: H. Nelissen.
- Thoomes-Vreugdenhil, A. (1999). *Behandeling van hechtingsproblemen*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum.
- Verheij, F., Loon, H., van., & Boer, J.E., de (1989). *Intensieve residentiële behandeling van kinderen: een kinderpsychiatrische kliniek ten voorbeeld*. Assen: Van Gorcum & Comp.
- Verhulst, F.C. (2005). *De ontwikkeling van het kind*. Assen: Koninklijke van Gorcum.
- Vermeer, E.A.A. (1974). *Het spel van het kind – informatie over opvoeding en onderwijs*. Groningen: Wolters-Noordhoff.
- Vermeulen, P., & Degrieck, S. (2006). *Mijn kind heeft autisme*. 3^e druk. Tiel: Lannoo.
- Visiestuk MAM (2004). KO: nr. 15 – Zorgvernieuwing, methodiekontwikkeling & visievorming. Ede: Christelijke Hogeschool Ede.
- Zimbardo, P.G., Johnson, R.L. & McCann, V. (2009). *Psychologie, een inleiding*. Amsterdam: Pearson Education Benelux.

Websites

- ADHD (2011). Geraadpleegd op 4 mei 2012, van <http://nl.scoutwiki.org/ADHD>
- Boendermaker, L., Rooijen, K., van., & Berg, T. (2010) *Residentiële jeugdzorg: wat werkt?* Geraadpleegd op 15 april 2012, van http://www.nji.nl/DossierDownloads/WATWERKT_RESIDENTI%C3%8BLEJEUGDZORG.PDF
- Boogaard, M., Fukink, R., Hoex, J., & Schreuder, L. (2010) *Pedagogisch kader kinderen 4 – 13 jaar*. Geraadpleegd op 4 april 2012, van <http://www.abvakabofnv.nl/3944/185436/Pedagogisch-kader-kennis>
- Cognitieve ontwikkeling (z.d.). Geraadpleegd op 7 april 2012, van <http://www.samenspelopdebso.nl/handleiding/cognitieve-ontwikkeling/>
- Creativiteit is noodzakelijk (z.d.). Geraadpleegd op 3 mei 2012, van <http://www.zoomconsulting.nl/afb/media/creativiteit.pdf>
- Definition of Intellectuel Disability (2012). Geraadpleegd op 7 mei 2012, van http://www.aaid.org/content_100.cfm?navID=21
- Delfos, M. (2004). Werken is nespelen. Tijdschriftartikel uit: De wereld van het jonge kind, januari 2004. Gedownload op 24 april 2012, van <http://www.mdelfos.nl/index-p.htm>
- Delfos, M. (1994). Jij bent dood, daar krijg ik mooi 150 punten voor! Over de invloed van computer en videospelletjes. Geraadpleegd op 27 april 2012, van <http://mdelfos.nl/index-p.htm>
- Hellendoorn, J. (1999). *Speltherapie – handboek jeugdzorg*. Geraadpleegd op 22 maart 2012, van <http://www2.bsl.nl/corp/common/framecreator.asp?ak=ggzenwelzijn&ap=vakb>
- Heutz, L. (2008). Ruimte maken om niets te doen – Ik verveel me: vloek of zegen? Geraadpleegd op 4 april 2012, van http://www.pedagogenplatform.nl/uploads/File/pedagogenplatform_april_MK.pdf

- Het belang van spelen bij kinderen (2008). Geraadpleegd op 27 april 2012, van <http://mens-en-samenleving.infonu.nl/pedagogiek/28270-het-belang-van-spelen-bij-kinderen.html>
- Hoeven, T. van der (z.d.). Ik ben een prinses. Geraadpleegd op 8 februari 2012, van <http://www.opvoedadvies.nl/spelen.htm>
- Interventie (z.d.). In Online Encyclopedie. Geraadpleegd op 8 juni 2012, van <http://www.encyclo.nl/begrip/interventie>
- Jeugd-ggz: investeren in de toekomst (2011). Geraadpleegd op 12 juni 2012, van <http://www.ggznederland.nl/jeugd-ggz/jeugdggzinvesteren-in-de-toekomst.visiedoc.pdf>
- Jongsma-Tieleman, P.E. (1996). Godsdienst als speelruimte voor verbeelding. Geraadpleegd op 8 mei 2012, van <http://www.johanblauw.nl/Recensies/recjongsma.htm>
- Keizer, L. (2005). Spelen de kinderen? Geraadpleegd op 27 april 2012, van <http://www.antroposana.nl/index.php?pag=http://www.antroposana.nl/info/spelendekinderen.php%20geraadpleegd%20op%2010-04-2012>
- Kinderopvang in Nederland (2012). 'Laat kinderen lekker vies worden'. Geraadpleegd op 27 april 2012, van <http://www.donkergroen.nl/websites/implementatie/mediadepot/2540642ddca8.pdf>
- Man belaaft burens met knuppel om spelende kinderen (2012). Geraadpleegd op 27 april 2012, van <http://www.destentor.nl/regio//10824660/Man-belaagt-burens-met-knuppel-om-spelende-kinderen.ece>
- Matthyssen, A. (2008). Het invullen van speeltijden bij kinderen met autisme in het (geïntegreerd) *kleuter- en lager onderwijs: een draaiboek*. Eindwerk Ergotherapie. Geraadpleegd op 12 juni 2012, van <http://www.ergotherapie.be/2004binnen/aeb-edith-ve/eindwerken2008/MatthyssenAnke.pdf>
- Nieler, D. (2003). Spelen, de 'gewoonste zaak' van de wereld. Geraadpleegd op 23 april 2012, van <http://www.kidsquality.nl/site/files/pubs/Spelendegewoonstezaak.PDF>
- Ontwikkeling (z.d.). In Online Encyclopedie. Geraadpleegd op 8 juni 2012, van <http://www.encyclo.nl/begrip/ontwikkeling>
- Ontwikkeling 5 – 6 jaar (2012). Geraadpleegd op 4 april 2012, van <http://www.spelendwijzer.nl/shop/pages.php?pageid=75>
- Perfectionistische ouders, kwetsbare kinderen? Overbescherming als teken van de tijd (2010). Geraadpleegd op 27 april 2012, van <http://www.nji.nl/nji/download/Themabericht%20Perfectionistische%20ouders,%20kwetsbare%20kinderen.pdf>
- Residentiële jeugdzorg (z.d.). Geraadpleegd op 3 april 2012, van <http://www.nji.nl/eCache/DEF/1/26/320.html>
- Rettner, R. (2011). Are Today's Youth Less Creative & Imaginative? Geraadpleegd op 18 februari 2012, van <http://www.livescience.com/15535-children-creative.html>
- Rhee, H. van (2011). Politici aanjagers regelmaatschappij. Geraadpleegd op 8 februari 2012, van http://www.cip.nl/nieuwsbericht_detail.asp?id=24808
- Spel en spelontwikkeling . Deel 1: Theoretische uitgangspunten (z.d.). Geraadpleegd op 3 mei 2012, van http://www.slo.nl/downloads/archief/Spel_deel_1_Theoretisch_kader.pdf/
- Spelen met kinderen (z.d.). Geraadpleegd op 14 april 2012, van http://www.profi-leren.nl/files/hzw_dc23.pdf
- Spruit, J. (2010). Creativiteit. Geraadpleegd op 8 februari 2012, van <http://www.kiind.nl/articles/187/Creativiteit.html>
- Stichting Mijn Kind Online (2011). App Noot Muis. Peuters en kleuters op internet. Geraadpleegd op 27 april 2012, van <http://www.appnootmuis.nl/resultaten>
- Te weinig speelruimte voor kinderen in Nederland (2008). Geraadpleegd op 27 april, van <http://www.ezpress.eu/news/5954/Te-weinig-speelruimte-voor-kinderen-in-Nederland>

- Valck, M. de, (2004). Ieder kind heeft recht op zijn bult. Geraadpleegd op 4 april 2012, van http://speelgoedadvies.nl/Publicaties/Diverse_Artikelen/bult_10.html
- Valck, M. de, (2009). Spelen. Geraadpleegd op 4 april 2012, van <http://www.anababa.nl/vrije-tijd/spelen-en-speelgoed/spelen>
- Valkenburg, P.M. & Voort, T.H.A., van de (1992). *De invloed van televisie op fantasiespel*. Geraadpleegd op 14 april 2012, van <http://www.springerlink.com/content/217nr084301v215r/>
- Waarom? Spelen staat namelijk onder druk... Geraadpleegd op 18 februari 2012, van <http://www.droomvogel.nl/pages/nl/spelstimulering/waarom.php>
- Wat is AD(H)D? (2012). Geraadpleegd op 4 april 2012, van [http://www.steunpuntadhd.nl/is-het-adhd/wat-is-ad\(h\)d/](http://www.steunpuntadhd.nl/is-het-adhd/wat-is-ad(h)d/)
- Wat is een hechtingsstoornis (z.d.). Geraadpleegd op 5 mei 2012, van http://gedragsproblemen-kinderen.info/Wat_is_een_hechtingsstoornis.htm
- Zachte, S. (2011). Alles is spel. Geraadpleegd op 22 november 2011, van http://www.kiind.nl/articles/348/Alles_is_spel.html
- Zachte, S. & Leeuwen, K. van (2009). Spelenderwijs. Geraadpleegd op 22 november 2011, van <http://www.kiind.nl/articles/23/Spelenderwijs.html>

Bijlagen

Bijlage A.	Relatie met de Creatieve Professional
Bijlage B.	Inzichten speltheoretici en spelbenaderingen
Bijlage C.	Interviewvragen SPH'er
Bijlage D.	Interviewvragen Speltherapeut
Bijlage E.	Enquêtevragen
Bijlage F.	Kernlabelschema

Bijlage A Relatie met Creatieve Professional

Probleemstelling gerelateerd aan de Creatieve Professional

De creatieve professional werkt in de hulpverlening aan en ten behoeve van cliënten. Dit houdt in dat we als onze interventies specifiek afstemmen op de problemen en hulpvragen van de cliënten (en hun omgeving). Nu is het bewezen dat spel essentieel is voor de ontwikkeling van een kind. Het is een belangrijke behoefte van ieder kind en als SPH'er willen we geen één kind hierin belemmeren, maar hen juist stimuleren in hun ontwikkeling met onze sociaal agogische en muzisch-agogische technieken.

Ook werkt een creatieve professional binnen en vanuit een zorginstelling of hulpverleningsorganisatie. Door als SPH'er in te spelen op de behoefte van de kinderen: spel, dragen we bij aan een stukje kwaliteitszorg, maar ook aan methodiekontwikkeling. We willen in het hulpverleners aansluiten bij het kind en zijn/haar spel, waarbij we methodieken toepassen waarbij het kind centraal staat. Cliëntgericht werken vinden wij belangrijk.

Ten derde werk je als creatieve professional ook aan je eigen professionalisering. We zijn tijdens dit onderzoek bezig met onze visie op spel in de jeugdhulpverlening. Maar ook zullen we onze deskundigheid verder ontwikkelen.

Dit derde punt heeft ook te maken met ons leerproces wat we in relatie zien met de creatieve professional. We zullen onze competenties wat betreft het doen van onderzoek verder ontwikkelen en ook hopen we onze kennis te verbreden door de keuze van ons afstudeeronderwerp, waar we beiden nog niet zo veel over weten.

Bijlage B Inzichten van speltheoretici en spelbenaderingen

Op basis van ideeën van verschillende professoren en speltheoretici zijn speltheorieën en spelmethodieken ontstaan, waar ook gebruik van gemaakt wordt in verschillende hulpverleningsinstanties. Aan de orde komen de gedachten van onder andere Vermeer, Langeveld, Vygotsky, Winnicott, Erikson, Piaget en Bladergroen.

E.A.A. Vermeer

Omdat Vermeer een grote invloed heeft gehad in het ontstaan van de huidige speltheorieën en spelmethodieken, zullen haar ideeën ondanks haar gedateerde publicaties toch besproken worden.

Van Vermeer zijn vooral de verschillende speelwerelden erg bekend. In de lichamelijke wereld gaat het bij het kind vanaf ongeveer 5 maanden vooral om het voelen, betasten, aanraken en het ervaren van het materiaal. Vermeer spreekt hier over de wereld ontmoeten (Spel en spelontwikkeling, z.d.). In de hanteerbare wereld zijn kinderen (vanaf ongeveer 10 maanden) vooral bezig met het spelend omgaan met en het groeperen van materiaal. Kenmerkend is de dialoog met het ding, het speelgoed, en het hanteren ervan (Spel en spelontwikkeling, z.d.). De esthetische wereld begint volgens Vermeer ongeveer op 1,5-jarige leeftijd. Spelend ordenen, vormen en bouwen staan vooral centraal. In de illusieve speelwereld, de fantasiewereld, komt het spelelement volgens Vermeer pas ten volle tot ontplooiing (Spel en spelontwikkeling, z.d.). Tevens is dit het hoogste spelniveau dat te bereiken is in de spelontwikkeling. Deze speelwereld begint als kinderen ongeveer 3 of 4 jaar oud zijn.

Volgens Vermeer (1974) spelen kinderen pas echt wanneer zij in hun fantasiewereld zijn. Een kind verliest de werkelijkheid niet uit het oog wanneer het speelt, maar de alledaagse dingen krijgen een andere betekenis. De kinderen gaan in hun spel een andere relatie met elkaar aan (bijvoorbeeld politie en boef). Ze spelen situaties uit het dagelijks leven na en die situaties lopen parallel aan elkaar. Vermeer (1974) noemt dit analogie. Kinderen spelen vooral op deze manier om een belevings sfeer uit te drukken. De vrijheid die hierdoor ontstaat noemt Vermeer (1974) distantie. Hiermee wordt bedoeld dat zowel het 'echte' als het 'neppe' tegelijkertijd in het spel van kinderen aanwezig is.

M.J. Langeveld

De Nederlandse pedagoog M.J. Langeveld ziet opvoeden als het begeleiden van kinderen naar de volwassenheid (Hellendoorn et al., 1992). Volwassenen dienen daarvoor kinderen veiligheid, zorg en bescherming te bieden. Ook grenzen moeten aangegeven worden, zodat het kind duidelijk weet wat wel en niet mag, maar de grenzen mogen de speelruimte niet beperken. Een kind moeten kunnen exploreren, grenzen verleggen en nieuwe mogelijkheden onderzoeken, wat het kind doet door te spelen. Een opvoeder handelt daarbij vanuit respect en aanvaardt het kind met zijn mogelijkheden en beperkingen (Hellendoorn et al., 1992). Veiligheid ziet Langeveld dus als een heel belangrijke voorwaarde voor een kind om te spelen. Dit blijkt ook uit zijn bekende quote: *"Het spel is de meest wezenlijke bezigheid van het veilig voelende kind in een wereld die nog van alles kan blijken te zijn"* (Thoomes-Vreugdenhil, 1999).

Kinderen verwerken alles wat ze meemaken door middel van spel. Ze hebben krachten tot herstel in zichzelf, wat in Langevelds visie ook naar voren komt. Hij zegt dat ieder kind gericht is op groot worden en op zich te herstellen (Hellendoorn et al., 1992).

L.S. Vygotsky

De psycholoog Vygotsky zag in spel de 'zone van de naaste ontwikkeling' (Van der Poel & Blokhuis, 2008). Hij bedoelt hiermee dat kinderen in hun spel geconfronteerd worden met dingen die ze eigenlijk zelf nog niet snappen of kunnen. Door te spelen maken ze zich deze dingen echter eigen. Als kinderen samen spelen bepalen ze samen het spel en in het spel is dus sprake van ideeën en kennis van meerdere personen (Van der Teems, 1997). In Vygotsky's woorden ligt de zone van de naaste ontwikkeling tussen het zelfstandig oplossen van problemen en het oplossen van problemen met de hulp van een volwassene (Spel en spelontwikkeling, z.d.).

Naast de zone van de naaste ontwikkeling staan in Vygotsky's ontwikkelingstheorie nog twee andere begrippen centraal, namelijk de betekenis van de sociale interactie en de betekenis van taal (Spel en spelontwikkeling, z.d.). Personen uit de leefomgeving van het kind hebben een grote betekenis voor de manier waarop een kind zijn wereld ervaart. Door de sociale interactie die het kind heeft met andere kinderen en volwassenen, leert het kind. Vygotsky ziet leren niet als onderwezen worden, maar als ervaren. De sociale interactie komt niet optimaal tot stand zonder verbale communicatie. Daarom ziet Vygotsky taal als een belangrijk hulpmiddel voor de ontwikkeling van een kind.

De betekenis van taal, van sociale interactie en de zone van de naaste ontwikkeling hebben dus een duidelijke verbinding met elkaar, waarbij spel een belangrijke plaats inneemt.

D.W. Winnicott

In de psychoanalyse wordt spel opgevat als een sublimering van het instinct. Winnicott is echter van mening dat spel opgevat moet worden als iets dat op zichzelf staat (Van der Pol, 2005). Spelen is een natuurlijk iets. Hij benadrukt dat niet het psychoanalytische denken een rol moet spelen, maar het natuurlijke en universele ding, dat spelen genoemd wordt (Van der Pol, 2005).

Tijd en ruimte voor creativiteit en spel moet volgens Winnicott gemaakt worden (Creativiteit is noodzakelijk, z.d.). Hij noemt spel een middel om te kunnen verdragen dat je niet altijd overal direct een antwoord op hebt. Hij brengt dit in verband met inspiratie opdoen. Creativiteit en spel vormen hier bronnen voor.

De rol van spel in therapie is van belang, maar Winnicott waarschuwt voor het te snel interpreteren van het spel. Spel is volgens hem een creatieve ervaring, die zich afspeelt in de psychische ruimte tussen kind en therapeut (Hellendoorn, 1999). Een interpretatie is daarom niet nodig. Het brengt alleen maar verwarring (Schmeets & Schut, 2003). Het spelen op zich is vaak al voldoende. Zonder de interpretatie is er juist groei, want het spel gaat vanzelf van de ene in de andere vorm over. Het kind is zo zijn eigen therapeut.

Winnicott geeft aan dat juist de momenten dat het kind in zijn spel verrast wordt en tot nieuw besef komt, belangrijk zijn (Schmeets & Schut, 2003). Dit noemt hij een soort reflecteren op de ontwikkeling van het zelf.

E. H. Erikson

De psycholoog Erik Erikson benadrukt de relatie tussen spel en de persoonlijkheidsontwikkeling en maakte op grond daarvan een spelindeling. Ook in deze spelindeling maakt hij onderscheid in verschillende stadia, namelijk het 'autokosmische', 'microkosmische' en 'macrokosmische' stadium (Van der Pol, 2005).

Met autokosmisch spel bedoelt hij het spel van het kind dat zich concentreert op zijn eigen lichaam. Onderscheid tussen het kind zelf en de rest van de wereld is er niet.

Dat onderscheid begint het kind te zien in het microkosmische spel. In het spel en speelgoed van het kind komt er een verbinding met de werkelijke wereld en de speelwereld. In die veilige speelwereld kan een kind terugkeren wanneer het daar behoefte aan heeft.

De speelwereld van het kind wordt met volwassenen gedeeld in het macrokosmische spel.

Het belang dat Erikson aan spel toekent blijkt uit zijn visie: *“Het kinderspel is de infantiele vorm van het menselijk vermogen om zijn ervaringen te verwerken door modelsituaties te scheppen en de realiteit door experiment en planning te beheersen”* (Van der Pol, 2005, p. 31).

Het begrip beheersen komt ook terug in zijn gedachte dat spel een actieve beheersing oproept (Verhulst, 2005). Hij noemt hierbij het voorbeeld van een kind dat een toren bouwt. Met veel moeite en inspanning bouwt het kind de toren, maar gooit hem vervolgens met plezier zelf ook weer om. Hierbij is volgens Erikson sprake van actieve beheersing over een vroegere passieve gebeurtenis, zoals het steeds weer vallen bij het leren lopen (Verhulst, 2005).

J. Piaget

Piaget was een Zwitserse ontwikkelingspsycholoog die vooral de nadruk legde op de cognitie. Hierdoor bracht hij ook spel in verband met de cognitieve ontwikkeling. Bij het spel van het kind gaat vooral om assimilatie, een veel gebruikt begrip door Piaget. Vanuit interesse wordt in het spel een tijdelijk werkelijkheidskader gecreëerd (Van Rosmalen, 1999). In de ‘echte’ wereld worden kinderen vaak geconfronteerd met dingen die het kind nog niet kan. In het spel kan het kind de werkelijkheid aanpassen aan zijn wensen en mogelijkheden. Spel is dus vooral assimilatie (Van der Teems, 1997), aanpassing van de omgeving aan de mogelijkheden van het kind.

Volgens Piaget is spel het oefenterrein van kinderen waarop ze nieuwe vaardigheden gemakkelijk en efficiënt leren toepassen. Hierdoor krijgen ze een hechtere plaats tussen de verworven denk- en gedragsstructuren, wat Piaget de consoliderende functie van spel noemt (Van der Poel & Blokhuis, 2008). Hij bedoelt hiermee dat de functie van spel door het oefenen van vaardigheden versterkt. Spelen is volgens hem vooral belangrijk voor de verstandelijke ontwikkeling. Alles wat een kind beleeft herhaalt hij vele malen om het zich eigen te maken (Kohnstamm, 2002). Op basis van observaties van Piagets eigen spelende kinderen beschreef hij de spelontwikkeling, waarbij hij drie spelsoorten onderscheidde:

- Het oefenspel is kenmerkend door het herhalen van zintuiglijke en motorische handelingen. Hierbij heeft het kind plezier in de handeling die hij verricht. De grove en fijne motoriek worden hierbij geoefend, maar ook de zintuiglijke vaardigheden.
- Het symbolische spel wordt gekenmerkt door objecten of personen die in het spel andere objecten of personen voorstellen. Kinderen spelen de dingen uit de ‘echte’ wereld na, bijvoorbeeld vaders en moeders of winkeltje. Een kind leert hierdoor dat een voorwerp iets anders kan voorstellen dan in de ‘echte’ wereld.
- Spelletjes met regels zijn spellen waarbij er competitie is tussen meerdere spelers. Er wordt gespeeld volgens regels die voorafgaand aan het spel afgesproken zijn. Hierdoor leert een kind regels herkennen en hanteren (Van der Poel & Blokhuis, 2008).

De spelsoorten volgen elkaar in deze volgorde op, maar zijn niet afhankelijk van de leeftijd van het kind (Van der Poel & Blokhuis, 2008).

W. J. Bladergroen

Als kinderpsychologe heeft W.J. Bladergroen (1908-1983) een belangrijke bijdrage geleverd aan het huidige gedachtegoed over spel en spelontwikkeling. Zij kwam veel in aanraking met kinderen met leerstoornissen en zij kreeg de overtuiging dat spelen met verantwoord speelgoed en in een optimale spelomgeving erg belangrijk is voor de ontwikkeling van kinderen (De Groot et al., 1992). Kinderen moeten optimale kansen krijgen om te spelen, want alle normale en gezonde kinderen vertonen de neiging om te spelen. Als zij in een goede verhouding staan tot hun omgeving zijn ze altijd spontaan en spelend bezig met wat zij aangeboden krijgen van hun omgeving (De Groot et al., 1992).

Opvallend is dat Bladergroen aandacht heeft voor de rol van speelgoed in het spel en de spelontwikkeling van kinderen. Volgens haar kiest een kind zelf het speelgoed uit dat bij het ontwikkelingsstadium van het kind past (De Groot et al., 1992). Dit doet het kind om de wereld naar zich toe te halen in een vorm die voor het kind zelf hanteerbaar is. Het speelgoed is een middel waarlangs het kind zich ontwikkelt, de wereld verkent en de wereld leert begrijpen (Amelsvoort, 2005).

Spelbenaderingen

Uit de gedachten en ideeën van de hiervoor besproken professoren en theoretici is op te merken dat zij deels verschillende visies hebben, maar dat gedeeltes van hun visies ook wel overeenkomen. Door de belangrijkste benaderingen van spel op een rijtje te zetten en de namen van professoren en theoretici hierbij te noemen, is een verbindende lijn te ontdekken in hun gedachten en ideeën. De volgende drie spelbenaderingen zijn het belangrijkste en zullen daarom nader besproken worden: De fenomenologische benadering, de ontwikkelingspsychologische benadering en de psychoanalytische benadering.

Fenomenologische benadering

Deze benadering is vooral terug te vinden in de gedachten van Langeveld en Vermeer. Een paar kenmerken van deze benadering zijn dat:

- Spel gekenmerkt wordt door intentionaliteit. Voor spel betekent dit dat een kind speelt met iets: zijn gedachten of speelgoed.
- Een persoon een relatie aangaat met zijn omgeving (Amelsvoort, 2005).

Hieruit blijkt dat het belangrijkste onderwerp in de fenomenologische benadering de manier is waarop het kind de wereld ontmoet in zijn spel. Aanhangers van deze benadering vinden dat de persoon en de wereld elkaar wederzijds beïnvloeden. Spelen is volgens Vermeer een betrokkenheid op iets en die betrokkenheid noemt zij 'speelwereld'.

Ontwikkelingspsychologische benadering

Bladergroen, Montessori, Piaget en Vygotsky zijn de aanhangers van de ontwikkelingspsychologische benadering (Amelsvoort, 2005). Spel bevat volgens hen belangrijke elementen die de ontwikkeling van het kind stimuleren. Zij gaan hierbij uit van:

- Cognitieve elementen
- Motorische elementen
- Emotionele elementen
- Sociale elementen

Al deze elementen worden van belang geacht voor de totale ontwikkeling. De visies die betrekking hebben op spel en ontwikkeling van Bladergroen, Piaget en Vygotsky zijn eerder aan de orde geweest. Montessori was een pedagoog die spelmaterialen voor kinderen met een verstandelijke beperking heeft ontwikkeld (Amelsvoort, 2005). Door deze spelmaterialen ontwikkelen kinderen allerlei vaardigheden op het zintuiglijk gebied.

Psychoanalytische benadering

Erikson, Freud en Winnicott hebben hun bijdrage geleverd op het gebied van de psychoanalytische benadering. De twee belangrijke basisprincipes van deze benadering zijn:

1. Het lustprincipe
2. Het principe van de behoefte aan herhaling

Freud is van mening dat door spel kinderen hun behoeften kunnen bevredigen die in de realiteit niet tot uiting mogen komen. Hierdoor leert het kind met zijn eigen behoefte, en zijn emoties die daarbij

horen, om te gaan. Erikson ziet spel als instrument waarmee een kind door zijn ontwikkeling gaat. Wanneer een ontwikkelingsfase goed is afgerond, gaat hij al spelend door naar een nieuwe ontwikkelingsfase. De ervaringen die een kind heeft opgedaan, neemt hij mee (Amelsvoort, 2005). Winnicott legt de nadruk op iemands binnenwereld en buitenwereld. Daartussen overlappen verlangen en werkelijkheid elkaar (Jongsma-Tieleman, 1996).

Bijlage C**Interviewvragen SPH'er**

Datum interview:

Opleiding:

Functie:

Hoe lang werkzaam:

Het afstudeeronderzoek waar wij mee bezig zijn gaat over het spel van kinderen van 4-12 jaar in de residentiële jeugdhulpverlening. In de praktijk van de jeugdhulpverlening blijkt dat er te weinig tijd en ruimte voor kinderen is om vrij te spelen. Spel staat vaak in dienst van het leren, bijvoorbeeld door het spelen van het zakgeldspel. Natuurlijk is het ook goed voor kinderen om al spelend zulke cognitieve vaardigheden te ontwikkelen, maar juist het vrij spelen is essentieel voor de ontwikkeling van een kind. Door middel van dit interview willen wij in beeld krijgen hoe er door SPH'ers in de jeugdhulpverlening omgegaan wordt met het vrije spel van kinderen.

Kunt u iets vertellen over:*Algemene topics*

- Waarde van spel voor de ontwikkeling van een kind
- Trend wat betreft het spel van het kind
- Topics over kinderspel binnen de instelling
- Plaats van spel binnen de instelling
- Speltheorieën of –methodieken (linken naar instelling!)
- Inzetten van spel door SPH'ers
- Doel van spel inzetten
- Trend wat betreft spel inzetten op de groep
- Spel van kinderen op de groep? Voorbeelden (wat, waarmee, hoe...)

Topics wat betreft het probleem

- Herkenbaarheid van het probleem
- Oorzaak
- Interventies die ingezet worden om kinderen tot vrij spel te stimuleren
- Middelen om die interventies in te zetten (tijd/ruimte/vaardigheden..)
- Gewenste verandering binnen de instelling om kinderen vrij te laten spelen

Afsluiting

- Aanvullende opmerkingen?
- Mogelijkheid om spelsituaties te observeren?

Bijlage D Interviewvragen speltherapeut

Datum interview:

Hoe lang werkzaam:

Het afstudeeronderzoek waar wij mee bezig zijn gaat over het spel van kinderen van 4-12 jaar in de residentiële jeugdhulpverlening. In de praktijk van de jeugdhulpverlening blijkt dat er te weinig tijd en ruimte voor kinderen is om vrij te spelen. Spel staat vaak in dienst van het leren, bijvoorbeeld door het spelen van het zakgeldspel. Natuurlijk is het ook goed voor kinderen om al spelend zulke cognitieve vaardigheden te ontwikkelen, maar juist het vrij spelen is essentieel voor de ontwikkeling van een kind. Door middel van dit interview willen wij meer te weten komen over spel- en spelontwikkeling bij kinderen van 4-12 jaar. Verder hopen we een beeld te krijgen over hoe spel in de hulpverlening wordt ingezet.

Kunt u iets vertellen over:

Algemene topics

Waarde van spel voor de ontwikkeling van een kind

Trend wat betreft het spel van het kind

Topics over speltherapie in praktijk

Interventies die ingezet worden om kinderen tot vrij spelen te stimuleren

Waarde van speltherapie

Trend wat betreft problematiek

Topics wat betreft spel in de jeugdhulpverlening

Waarde van spel in residentiële jeugdhulpverlening

Inzetten van spel in de jeugdhulpverlening

Topics wat betreft het probleem

Herkenbaarheid van het probleem

Oorzaak

Gevolgen voor kind

Gewenste verandering wat betreft vrij spel binnen jeugdhulpverleningsinstellingen

Tips voor interventies om kinderen tot vrij spel te stimuleren

Afsluiting

Aanvullende opmerkingen?

Bijlage E Enquêtevragen

Beste hulpverleners,

Wij zijn Elise Marie Nap en Rebekka Slingerland, 2 SPH studenten die een afstudeeronderzoek doen naar het vrije spel van kinderen van 4 - 12 jaar in de residentiële jeugdhulpverlening.

In de praktijk van de residentiële jeugdhulpverlening blijkt dat er te weinig tijd en ruimte is voor het vrije spel van een kind. Spel staat daar vaak in dienst van het leren, bijvoorbeeld door het spelen van het zakgeldspel. Het vrije spel van kinderen is echter essentieel voor de ontwikkeling van een kind. Wordt de waarde hiervan nog ingezien?

Het doel van deze enquête is om in beeld te krijgen hoe hulpverleners in de residentiële jeugdhulpverlening omgaan met het vrije spel van een kind.

We hopen op uw medewerking!

Enquête

Datum:

Man/vrouw (omcirkelen wat van toepassing is)

Leeftijd:

Functie:

1. Met welke doelgroep werkt u?

.....

2. Herkent u het probleem dat in de residentiële jeugdhulpverlening te weinig tijd is voor het vrije spel van het kind?

** Aankruisen wat van toepassing is*

Ja

Nee (verder naar vraag 5)

Anders, namelijk.....

3. Wat is volgens u de oorzaak dat kinderen in de residentiële jeugdhulpverlening weinig vrij spelen?

.....

4. Wat vindt u ervan dat kinderen in de residentiële jeugdhulpverlening weinig vrij spelen?

.....

5. Wat is volgens u de waarde van spel voor de ontwikkeling van een kind?

.....

.....
.....
6. Welke interventies of methoden zet u in om kinderen tot vrij spel te stimuleren?

.....
.....
.....

7. Beschikt u over de juiste middelen (zoals tijd, ruimte, vaardigheden,) om deze interventies in te zetten?

Ja

Nee, ik mis

.....
.....

Anders, namelijk

.....
.....

8. Zou er volgens u wat moeten veranderen om kinderen binnen uw instelling vrij te laten spelen?

Ja, want

.....
.....
.....

Nee, want

.....
.....
.....

9. Bent u bereid om mee te werken aan een interview?

Ja, mijn e-mailadres is:

.....

Nee

Overige opmerkingen of aanvullingen

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Bedankt voor het invullen!

Rebekka en Elise Marie

Bijlage F

Kernlabelschema

Deelvraag A

Kernlabel: Basisactiviteit	
Label	Code
Spelen is basisactiviteit	A,2
Spel basaal Leren spelen	A,2
Spel is basisactiviteit	A,7
Spel is basisfundament	A,7

Kernlabel: Spelen om te leren	
Label	Code
Leeropbrengsten groepsspelen hoger dan niet spelen	A,2
Leren van spel	A,2
Spel is het indirecte leren	A,9
Zelfvermaak	B,3
Samenspelen Leren wat materiaal doet	C, 4
Leren bouwen	C, 4
Veel dingen gericht op hun ontwikkeling	D,3
Samenspelen Delen, luisteren, grens aangeven, wachten, rekening houden	E,2
Kinderen kunnen leren van elkaar	G,1
Spel is belangrijk Van elkaar leren	G,1
Kwaliteiten ontdekken	H,1
Samenspel	J,1
Omgangsvormen	J,1
Omgaan onvoorspelbare situaties	J,1
Buiten bewegen belangrijk Spelervaring opdoen	K, 3

Kernlabel: Toename sociale vaardigheden	
Label	Code
Sociale vaardigheden nemen toe	A,3
Natuurlijke sociale vaardigheidstraining	A,3
Sociaal spel is belangrijk	B,3
Van rollenspel aflezen welke rollen er worden aangenomen	C, 6
Ontwikkelen weerbaarheid Sociale ontwikkeling	E,2
Sociale interactie is waardevol	G, 1
Interactie met elkaar Samenleving ben je ook in een rol	G,2
Het leren van elkaar belangrijkste doel	G,3
Sociale interactie	G,3

Bij teveel onrust groep uit elkaar trekken	
Oefen sociale vaardigheden	I,1

Kernlabel: Ontwikkeling verbeeldend vermogen

Label	Code
Verbeeldend vermogen Belangrijk	A,3
Verbeelding brengt je overal	A,3
Zelf kunnen verbeelden Andere wereld creëren	A,3
Gelukkig Eigen creaties, verbeelding neer mogen zetten	A,9

Kernlabel: Verwerking van gebeurtenissen

Label	Code
Problemen uitspelen Soort natuurlijke psychotherapie	A,5
Eigen therapeut zijn	A,7
Therapeutisch spel Getraumatiseerde kinderen blijven steken in hun spel	B,3
Door spel dingen van vroeger naar boven halen	C, 2
Rouwverwerking	C, 2
Verwerking een doel	C, 4
Doen wat ze meegemaakt hebben	D,1
trauma nadoen niet mogelijk als kind niet kan spelen	D,1
Verwerken door spel	D,1
Naspelen werkelijkheid	E,2

Kernlabel: Fantasieontwikkeling

Label	Code
Leren kennen materialen Ontwikkelen fantasie	C, 2
Fantasieontwikkeling draagt niet bij computerspellen	C, 3
Fantasie belangrijk voor creativiteit	E,2
In fantasiespel eigen baas Zelf bepalen	E,2
Fantasiespel nodig voor gezonde ontwikkeling	F,3
Geen fantasiespel, dan voorstelling maken moeilijk	F,3
Ruimte voor (fantasie)spelen	G,5
Spelen goed voor creativiteit en ontspanning	H,1
Door spel creativiteit en fantasie uitbouwen	J,1
Natuurlijke manier om te Proberen Ervaren Snappen	K, 6

Kernlabel: Ontspanning	
Label	Code
Spelen om het spelen	D,3
Spelen om ontspannen	D,3
Belangrijk doel dat kind kan ontspannen	D,3
Spelen zonder doel	F,6
Spelen zonder doel	F,6
Ontspanning, genieten	I,1
Ontspannen belangrijk	K, 2
Dingen delen Plezier Bewegen	K, 2
Op hun gemak voelen Ontspannen Ontdekken	K, 3

Kernlabel: Zichzelf zijn	
Label	Code
Jezelf zijn	C, 4
Kind zijn	C, 4
Stoere kinderen worden na een paar weken weer kind	G,2
Spelend kind zichzelf	I,1
Richting geven aan eigen wensen/verlangens	I,1

Deelvraag B

Kernlabel: Spel inzetten	
Sublabel: Therapie	
Label	Code
Trainers in de hulpverlening grijpen sneller naar kortdurende therapie	A,2
Sublabel: Spel als leermiddel	
Label	Code
Spel ingezet als middeltje Doel spelend leren	A,2
Geen computer, leren spelen	D, 1
Voordoen en opbouwen	D,1
Ontwikkelen met spel	K, 1
Spel invoegen bij werkdoel	K, 4
Spel in dagprogramma	K, 7
Sublabel: Hulpmiddelen voor spel	
Label	Code
Spellijsten: wat kan een kind alleen, samen, binnen, buiten doen	B,8
Kinderen hebben gestructureerde wijze nodig	C, 5

Kijken naar wat ze kunnen	D,1
Schema maken	D,1
Leren spelen	
Rustige omgeving en veiligheid nodig om vrij te spelen	I,1
Geef me de 5	J,1

Kernlabel: Onvoldoende spelkennis hulpverlener

Label	Code
Mens minder speels	A,4
Beroepsopvoeder zijn het spelen niet meer gewend	A,4
Beroepsopvoeder is minder speels en kent de waarde van spel niet	A,7
Aandacht van beroepsopvoeder naar groepjes. Rollenspel moet juist begeleid worden	A,7
Beroepsopvoeders weten niet wat spel doet voor ontwikkeling	A,8
Niet weten wat normaal spelgedrag is	A,8
Geen specifieke spelmethodiek	C, 3
Opleiding SPH meer op commercieel gericht dan op spelontwikkeling	C, 3
Meegesleept in organisatorische zaken	C, 7
Persoonlijk begeleider meer tijd om te spelen	D,4
Jezelf een rem zetten en gaan spelen	D,4
Volwassene voelen zich geremd om te spelen	D,5
Geen aandacht voor belang van spel	D,5
Niets onderbouwd kunnen zeggen over waarde van spel	F,3
Meer weten over spel een mooie meerwaarde	F,3
Groepsleiders hechten te weinig waarde aan vrij spel	I,1

Kernlabel: Spel van kinderen met een beperking

Label	Code
Geen fantasie door verstandelijke beperking	D,1
Spel lijkt erg moeilijk, maar door meespelen lijkt het simpeler	D,1
Autistische kinderen doen na	D,1
Winkeltje spelen voor verstandelijk beperkte moeilijk	D,1
Bij autist fantasie ontwikkelen is onrealistisch	D,1
Veel kinderen kunnen niks	D,1
(sociale) media sluit niet aan bij hun kunnen	D,2
Omgeving ziet het niet	D,2
Moeilijk spel begrijpen ze niet	D,2
Overvraagd	D,2
Verstandelijk beperkten zien geen onderscheid tussen fantasie en werkelijkheid. Zorgwekkend	D,2
Niet toekomen aan spel door zich te veel zorgen maken	F,3
Verstandelijk beperkte eerder in rollenspel	G,7
Zwak begaafde eerder buiten	G,7

Autist in spel betrekken Voorzet doen ze op hun manier	G,7
Autist kan zich slecht vermaken, voorzetten geven	G,7
Autist betrekken bij groepsproces, Spelen individueler	G,7
Spel belangrijk bij kinderen met verstandelijke beperking en autisme	K, 1
Niet het vermogen zelf actief denken	K, 1
Spel autist Samenspel moeilijk	K, 2
Contact met speeltje	K, 2
Meervoudig beperkten Moeilijk contact met andere kinderen	K, 2
Kinderen lager niveau Geen fantasiespel	K, 6

Kernlabel: Soorten spel

Sublabel: Digitaal spel

Label	Code
Problematische kinderen spelen niet, maar naar digitale kant	A,3
In elke kamer een apparaat (game boy, Playstation, Wii)	C, 2

Sublabel: Buitenspel

Label	Code
Buiten spelen	F,5
Genoeg tijd en ruimte	G,2
Spel aanbieden	G,2

Sublabel: Samenspel

Label	Code
Samen spelen	F,5
Spellen	F,5
Groepsspel	G, 1
Samenspel moeilijk	K, 4
Voorbeeld spel	K, 4
Samen spelen stimuleren	K, 5
Samenspel moeilijk	K, 5

Sublabel: Vrij fantasiespel

Label	Code
Vrij spel Gestructureerd spel	B,10
Zelfstandig spelen	F,2
Zelf kiezen	F,2
Fantasiespel	F,5
Fantasiespel	F,6
Verkleeden	F,6
Vrij spel	G,4
Actie-reactie-materiaal Sensopatische dingen	K, 1
Kinderen lager niveau Geen fantasiespel	K, 6

Kinderen lager niveau Geen fantasiespel	K, 6
Voorbeeld fantasiespel	K, 6
Prinses spelen	K, 6
Vrij spelen	K, 6
Meespelen	K, 7
Vrij spelen	K, 7

Deelvraag C

Kernlabel: Verminderde spelkwaliteit	
Sublabel: Verminderde kwaliteit van speelgoed	
Label	Code
Speelgoed is af	A,2
Spelletjes hebben maar 1 doel	D,6
Verminderde kwaliteit speelgoed	A,3
Sublabel: Verminderde kwaliteit van kinderspel	
Label	Code
Kwaliteit spelen achteruit	A,1
Spelkwaliteit gaat naar beneden	A,6
Weinig mogelijkheden om te verwerken	A,6
Belang spel wordt onderschat	A,7
Imago vrij kinderspel naar beneden	A,7
Spel oppervlakkig	A,7
Spelmogelijkheden worden niet verbeterd	A,7
Leren buiten spelen, omdat dat bij veel kinderen niet gebeurt.	F,4
Sublabel: Minder eigen creativiteit	
Label	Code
Verminderde eigen creativiteit	A,3
Het verbeeldend vermogen wordt minder	A,8
Geen fantasieontwikkeling door computer	C, 3

Kernlabel: Hogere eisen	
Label	Code
Door het spelen wordt er veel van het kind gevraagd om te doen en te kunnen waardoor kinderen uitvallen	A,2
Hoge eisen gesteld aan kinderen	A,6
Hogere eisen aan kind	C, 5
Veel in je mars hebben om iets te bereiken	C, 5
Eerder volwassen moet zijn	C, 5
Kinderen beleven geen plezier aan alles moeten	D,4
Hogere eisen aan zichzelf	D,4
Ouders hoge eisen aan hun zelf stellen	D,4
Kind moet perfect functioneren	D,4
Kind moet iets goed kunnen en bewijzen	D,4
Maatschappij bied veel aan, waar ouders geen rem in	D,4

kunnen zetten	
Kinderen moeten naar hockey, paardrijden, zwemles, verjaardag	G,4
Ouders vinden het leuk, wordt niet van wensen kind uitgegaan	G,5
Wens van ouders of kind	G,5
Druk op het kind	G,5
Meer verwacht van kinderen	K, 5
Geen tijd voor ontspanning	K, 6

Kernlabel: Toename gebruik (sociale) media

Sublabel: Meer computerspelen

Label	Code
Lang achter computer, Met name kinderen met autisme	B,4
Ze zitten in computerspellenwereld	B,4
Ze doen grote-mensen-dingen	B,4
Kinderen dol op computerspelletjes en televisie	B,5
Apparaat (game Cube, Playstation, Wii) in elke kamer	C, 2
Kinderen die liefst alleen achter beeldscherm	C, 2
Kinderen vooral binnen achter beeldscherm	C, 3
Overall game Boyen	D,1
Steeds meer binnekomen met Game boy	D,2
Geen regels, dan zouden de meesten gelijk achter Playstation kruipen	G,1
Toename sociale media Minder spelen	K, 5

Sublabel: Meer digitale sociale contacten

Label	Code
Ze doen sociale contacten op via de computer	B,5
Op afstand DS-en, dus niet meer elkaar opzoeken	C, 5
Thuis in contact komen met anderen	F,4
Computer is makkelijk	F,4
Sociale media en internet heeft sprongen genomen	G,1

Sublabel: Negatieve invloed (sociale) media

Label	Code
Stuk agressiever	C, 3
Niet ontwikkelen door Gameboy Moeilijker aan andere activiteit te krijgen	D,2
Computerspellen kan leiden tot individueler spel	E,3
Invloed op sociale vaardigheden	F,4
Vriendjes houden is ingewikkelder als het via computer gaat	F,4
Digitaal pesten	G,1
Niet gezond heel de dag achter Playstation of computer	G,1

Kernlabel: Toename individualisme

Label	Code
Individueel spel	A,3
Kinderen zijn individueel met kant en klaar speelgoed bezig	A,4
Maatschappij verandert, meer individu gericht	A,4

Kernlabel: Toename speelgoedaanbod
Sublabel: Teveel speelgoed

Label	Code
Enorm speelgoedaanbod	A,3
Meer aanbod van speelgoed	C, 6
Aanbod spelvormen oneindig	E,3
Genoeg speelgoed binnen, naar buiten niet nodig	E,3

Sublabel: Niet kunnen kiezen

Label	Code
Overvloedig speelgoed Kinderen kunnen niet kiezen Markt speelt erop in.	A,3
Voordeel van veel speelgoed is dat kind altijd keuze heeft	C, 6
Moeilijk kiezen door te veel spullen	D,5
Veel speelgoed waardoor kind niet weet waar het uit kan kiezen	D,5
Niet kunnen kiezen ligt niet aan overschot aan spullen	F,8

Sublabel: Geen bevrediging

Label	Code
Door speelgoedaanbod minder uitdaging	A,3
Kinderen kunnen met kleine dingen niet meer blij zijn	C, 6
Minder waarderen op waarde	C, 6
Nooit is iets genoeg	C, 6
Meer kopen	C, 6
Minder speelgoed, sneller tevreden	D,5
Niet tevreden met wat er is, omdat er te veel is	F,8

Deelvraag D

Kernlabel: Spelprikkels geven

Label	Code
Spelprikkel Doen alsof spel	A,1
Spelprikkels geven indien nodig	A,4
Spelprikkels geven	A,5
Spelprikkels aanpassen aan doelgroep	A,5

Kernlabel: Aansluiting zoeken

Label	Code
Iets bedenken wat bij iedereen aansluit	A,10
Aansluiten bij wat er nog te ontwikkelen valt	B,2
Aansluiten op sociale vaardigheden	B,2
Kijken naar wat mogelijk is	B,2
Aansluiten bij kind	B,3
Meespelen	B,3
Aansluiten op natuurlijke situatie	B,8
Aansluiten bij wat kind laat zien	B,9
Aansluiten bij natuurlijke ontwikkeling	B,11
Buiten spelen en speelhoeken	B,12
Kijken wat kind wil en aangeeft	B,12
Kijken naar interesses	C, 3
Door klein te maken wordt je meer één	C, 4
Kijken naar interesses kind	D,1
Aansluiten bij kinderen en luisteren	G,5
Meedoen is aansluiting vinden	K, 4
Meespelen in fantasiespel, Geluiden nadoen	K, 7
Kind leren kennen, vragen interesses, meespelen	K, 7
Gelijke hoogte zitten	K, 7
Contact stimuleren	K, 7

Kernlabel: Observeren

Label	Code
Goede observatie, kijken naar spelniveau en problemen zijn voorwaarden van een interventie	A,4
Probleemgebied bekijken	A,5
Observeren of het wel of geen vrij spel is	B,5
Tijd nemen om te Observeren	B,11
Observaties tijdens vrij spel	E,1
Leidraad van het spel	G,2

Kernlabel: Spel structuur geven

Label	Code
Spelbegeleidingstechnieken gebruiken, structuur en spelkader aanbieden	A,3
Spelplan maken voor kind met ADHD	A,5
Evenwicht tussen structuur en kind vrij laten belangrijk	A,5
Iets specifiek aanbieden	A,10
Met pictoborden en picto's activiteit duidelijk maken	B,5
Afspraken maken over tijdsduur	B,5
Leren spelen door schema	D,1
Door tijdsafspraken maken beter concentreren op spel	E,1
Helpen bij keuze maken	E,1
Richting geven	E,1

Tijdafspraken maken	E,2
Voorzet geven	G,2
Terugtrekken, kind alleen laten	I,1
Geef me de 5	J,1
Methodiek Floortime Met het kind meegaan, invoegen bij wat het kind doet	K, 2

Kernlabel: Contact leggen en onderhouden

Label	Code
Relatie goed: aan de orde brengen wat er gebeurt	A,6
Contact leggen Tijd nemen	B,12
Contact maken op ontspannen manier	C, 4
Contact krijgen	D,2
Contact opbouwen door met kinderen te werken aan wat zij leuk vinden	D,2
In gesprek komen tijdens spelen	D,2
Er te zijn voor de kinderen	D,3
Contact maken belangrijk	K, 7

Kernlabel: Tijd en ruimte bieden

Label	Code
Tijd, ruimte en rust bieden is het voornaamste op iedere groep	A,10
Goede voorwaarden hebben is belangrijk	B,3
Speelruimte nodig	B,3
Ruimte geven om te spelen	B,6
Structuur bieden in ruimte en tijd	B,6
Speelruimte geven	B,10
tijd en ruimte zoeken als die er niet is	B,11
Kind laten spelen	C, 5
Spelomgeving aanbieden	G,6
Kind vrijheid geven	G,6
Tijd nemen voor kind	I,1

Kernlabel: Ondersteunen in spel

Sublabel: Meespelen

Label	Code
Ingaan op spel Hulpfiguren inzetten bij angstig spel	B,3
Eerst samen doen	B,5
Samen spelen Hulpfiguur inzetten bij angstig spel	B,9
Helpen met spelen	C, 4
Eerst zelf voordoen en dan samen	D,1
Kinderen aanzetten verder te gaan in spel door mee te spelen	D,5
In spel mengen	G,7

Meespelen	K, 7
Meespelen	K, 7
Sublabel: Kind stimuleren in spelen	
Label	Code
Eigen creativiteit en fantasie moet intact blijven bij interventie	A,4
Ondersteunen in gestoord spel	B,3
Iets anders aanbieden	C, 5
Leren samenspelen	C, 5
Spel niet bepalen als begeleider	G,3
Kinderen zelf laten spelen	G,3
Autist in spel betrekken	G,7
Autist voorzet geven, Kan zichzelf slecht vermaken	G,7
Autist betrekken bij groepsproces, Spelen individueler	G,7
Samen spelen stimuleren	K, 5
Meespelen Stimuleren	K, 7