

Spelstimulering



op



"De Piratenboot"

Naam studenten Mirjam Nieuwveld

Debbie Ruygt

Klas SPH vt 4a

Opleidingssleider Jannika Wijk

Inhoudsopgave

Inleiding	Blz. 2
Hoofdstuk 1: Informatie MKD	Blz. 4
1.1: Medisch Kleuterdagverblijf	Blz. 4
1.2: Pedagogisch Medewerker	Blz. 5
1.3: Het dagprogramma	Blz. 6
Hoofdstuk 2: Spel en de spelontwikkeling	Blz. 7
2.1: Wat is spel?	Blz. 7
2.2: Algemene spelontwikkeling van kinderen	Blz. 9
2.3: Belang van spel	Blz. 12
2.4: Belang van spel bij MKD kinderen	Blz. 14
Hoofdstuk 3: Vast lopen van de spelontwikkeling	Blz. 15
3.1: Angstige kinderen	Blz. 15
3.2: Verwaarloosde kinderen	Blz. 16
3.3: Onveilig gehechte kinderen	Blz. 18
3.4: Kinderen met PDD-NOS	Blz. 19
3.5: Spelkenmerken van kinderen van “De Piratenboot”	Blz. 20
Hoofdstuk 4: Ondersteuning in spel	Blz. 21
4.1: Spelstimulering	Blz. 21
4.2: Speltherapie	Blz. 21
4.3: Spelbegeleiding	Blz. 21
4.4: Speltraining	Blz. 22
Hoofdstuk 5: Interesse van kinderen	Blz. 23
Hoofdstuk 6: Analyses	Blz. 27
6.1: Analyse van de observaties	Blz. 27
6.2: Analyse van de interviews	Blz. 21
Hoofdstuk 7: Aandachtspunten voor het stimuleren van spel	Blz. 39
Hoofdstuk 8: Conclusie	Blz. 44
Hoofdstuk 9: Tips en Aanbevelingen	Blz. 46
Hoofdstuk 10: Verantwoording	Blz. 49
Nawoord	Blz. 49
Literatuurlijst	Blz. 50
Bijlage 1: Antwoorden interviewvragen pm'ers	
Bijlage 2: Antwoorden interviewvragen gedragsdeskundige	
Bijlage 3: Antwoorden interviewvragen speldeskundige	
Bijlage 4: Observatieschema's	
Bijlage 5: Weekschema “De Piratenboot”	

Inleiding

Wij zijn Debbie Ruygt en Mirjam Nieuwveld en zitten in het 4^e jaar van de opleiding Sociaal Pedagogische Hulpverlening. Wij hebben voor ons afstudeerproject gekozen om een programma op te stellen voor de pedagogische medewerkers (pm'ers) van een Medisch Kleuterdagverblijf (MKD) om de spelontwikkeling bij kinderen van 3 t/m 6 jaar te stimuleren. Deze vraag kwam van het MKD "Het Kompas" te Den Haag van Stichting Jeugdformaat. Wij hebben in ons stagejaar allebei bij deze stichting stage gelopen. Debbie heeft bij MKD Delft stage gelopen en Mirjam bij een Boddaertcentrum in Zoetermeer. Wij hebben tijdens ons stagejaar allebei ervaring op gedaan met het begeleiden van kinderen in hun spel. Wij hebben dit allebei als leuk en interessant ervaren en willen hier graag meer over te weten komen. Wij hebben ook ervaren dat sommige kinderen vast lopen in hun spelontwikkeling. Wij vinden het interessant om hier onderzoek naar te verrichten, zodat wij zelf weten hoe wij kinderen kunnen stimuleren in hun spelontwikkeling en dit kunnen overbrengen naar de pm'ers. Ook willen wij allebei na onze studie gaan werken in de jeugdhulpverlening met het jongere kind. De informatie en ervaring van dit onderzoek zouden wij dan in ons toekomstige werk kunnen gebruiken.

Wij hebben er voor gekozen om het onderzoek met z'n tweeën te doen, omdat wij van mening zijn dat er veel tijd en werk in gaat zitten om een programma van 12 weken op te stellen om de spelontwikkeling van kinderen te stimuleren. Met z'n tweeën kunnen wij veel informatie inwinnen, zodat wij uiteindelijk een goed onderbouwd product kunnen afleveren. Ook is het zo dat als je met z'n tweeën werkt, je elkaar kan aanvullen en kan controleren waar nodig is. Zo wordt het eindproduct een betrouwbaar product en is het intern geldig.

Probleemsituatie

Op het MKD "Het Kompas" hebben veel kinderen last van een achterstand in hun spelontwikkeling. Op verschillende manieren proberen pm'ers het spel van kinderen te stimuleren. De pm'ers missen echter een duidelijk programma waarin beschreven staat hoe de algemene spelontwikkeling van kinderen verloopt en hoe vervolgens gewerkt kan worden aan de spelontwikkeling. Doordat de pm'ers voornamelijk in aanraking komen met kinderen die een achterstand in hun spelontwikkeling hebben, weten ze niet precies welke spelontwikkeling bij welke leeftijd past. Zij zouden dit graag terug willen zien in een schema.

De pm'ers van de combinatiegroep "De Piratenboot" ervaren een vastlopende spelontwikkeling bij de kinderen op deze combinatiegroep. Doordat de kinderen niet zelf tot spel kunnen komen, hebben zij begeleiding en ondersteuning van de pm'ers nodig.

Naar aanleiding van de probleemsituatie hebben wij de volgende probleemstelling geformuleerd:

Hoe kunnen pedagogische medewerkers van het Medisch Kleuterdagverblijf "Het Kompas" te Den Haag de stagnerende spelontwikkeling van kinderen in de leeftijd van 3 t/m 6 jaar in een programma van 12 weken weer op gang brengen?

Om tot een antwoord te komen op de probleemstelling hebben wij een aantal deelvragen opgesteld. Deze deelvragen zijn verwerkt in de verschillende hoofdstukken die in dit productverslag beschreven staan.

De volgende deelvragen hebben wij geformuleerd:

- Wat houdt een Medisch Kleuterdagverblijf in?
- Welke doelgroep komt er op een MKD?
- Wat is verschil tussen een structuur en affectie groep?
- Wat is een combinatiegroep?
- Wat is de dagstructuur van de combinatiegroep “De Piratenboot”?
- Welke spelmomenten zijn er per dag op “De Piratenboot”?

- Wat is een pedagogisch medewerker?
- Wat zijn de taken van een pedagogisch medewerker?
- Hoeveel tijd hebben de pedagogisch medewerkers per dag om te besteden aan spel met de kinderen?

- Wat is spel?
- Wat is het belang van spel?
- Wat houdt speltherapie en spelbegeleiding in?

- Hoe verloopt de algemene spelontwikkeling van kinderen?
- Wat zijn de interesses van een kind in een bepaalde levensfase?
- Waar kan de spelontwikkeling bij de kinderen van de combinatiegroep allemaal op vast lopen?
- Welke ondersteuning kunnen de pm'ers bieden in de spelontwikkeling van de kinderen bij de verschillende levensfasen?
- Wat is een goede plek voor het aanbieden van spel?
- Op welk moment van dag kan je spel het beste aanbieden?
- Wat zijn de mogelijkheden op het MKD om de spelontwikkeling te stimuleren?

Met dit onderzoek willen wij de volgende doelstelling bereiken:

De pedagogisch medewerkers van de combinatiegroep “De Piratenboot” kunnen door middel van een programma de stagnerende spelontwikkeling van de kinderen mogelijk op gang brengen.

Wij hebben voor deze doelstelling gekozen, omdat wij een programma willen maken waarin staat hoe de pm'ers de spelontwikkeling van het kind kunnen stimuleren. De pm'ers kunnen er echter zelf hun eigen invulling aan geven. Het is aan hen om te bepalen of een kind met een volgende stap verder kan of dat hij nog even aan die stap moet werken. Wij zullen verderop in het productverslag ons programma onderbouwen aan de hand van de literatuur die wij onderzocht hebben en de interviews die wij hebben afgenomen.

Hoofdstuk 1 Informatie over het Medisch Kleuterdagverblijf.

Wij verrichten ons onderzoek op Medisch Kleuterdagverblijf (MKD) “Het Kompas” van Stichting Jeugdformaat. Stichting Jeugdformaat is een regionale instelling voor jeugdhulpverlening in Haaglanden. De hulpverlening richt zich op kinderen en jongeren met problemen op psychisch, somatisch en/of psycho-sociaal gebied in samenwerking met hun ouders.¹ Om met het opzetten van een spelstimuleringsprogramma aan te kunnen sluiten bij het MKD, vonden wij het belangrijk om informatie te zoeken over het MKD. Wij zullen in dit hoofdstuk beschrijven wat een MKD is, welke cliënten het MKD bezoeken en op welke cliënten wij ons onderzoek gaan richten. Ook zullen wij informatie geven over de functie en taken van de medewerkers van de groep.

1.1 Medisch kleuterdagverblijf

Een MKD biedt dagbehandeling in een semi-residentiële behandelvorm aan kinderen tussen de 1,5 en de 7 jaar. Het MKD is opgezet voor kinderen die een verstoring of bedreiging van hun ontwikkeling hebben en voor kinderen die één of meer gedragsstoornissen hebben. Verder is er meestal sprake van een verstoorde en/of belaste opvoedingssituatie tussen de ouders en het kind. Door de achterstand of stoornis in de ontwikkeling van het kind is er vaak een grote belasting voor het gezin. Het MKD begeleidt de kinderen en ouders met als doel de draagkracht van het gezin te vergroten, zodat het gezin zonder hulp verder kan. Met verschillende opvoedingsvragen die ouders hebben, kunnen zij begeleid worden door een maatschappelijk werker, waardoor zij thuis verandering en verbetering in de opvoedingssituatie kunnen aanbrengen. De kinderen worden op de groep begeleid in het aanleren van gedrag dat wenselijk is voor in de thuissituatie of in andere situaties. Tevens wordt er geprobeerd om de achterstand van deze kinderen te verminderen of beter draaglijk te maken. Op de groep wordt met de kinderen activiteiten gedaan als knutselen, activiteiten ter stimulering van de zelfredzaamheid, activiteiten ter stimulering van de ontwikkeling en buitenactiviteiten.

Buiten de activiteiten op de groep kunnen de kinderen extra begeleiding krijgen van bijvoorbeeld fysiotherapeuten, speltherapeuten en logopedisten.²

Op het MKD is ook een kleuterklas aanwezig, wat verzorgd wordt door het Pedologisch Instituut (PI). Kinderen die tussen de 4 en 7 jaar zijn en er aan toe zijn kunnen naar de kleuterklas. Het hangt af van de ontwikkeling van het kind op welke leeftijd het naar de kleuterklas gaat. De kinderen krijgen deeltijd onderwijs, dat wil zeggen dat zij 4 dagdelen 's ochtends of 4 dagdelen 's middags naar de kleuterklas gaan. Het is de bedoeling dat het kind hierdoor vertrouwd raakt met een vorm van onderwijs.³

Verder zijn er op het MKD ook een kinderarts en kinderverpleegkundige aanwezig. Ouders kunnen bij deze mensen terecht voor consult. De eigen arts of specialist blijft echter verantwoordelijk voor de behandeling.

Er kan door het MKD ook kennis ingeroepen worden van een gedragsdeskundige. Deze gedragsdeskundige kan tests afnemen bij het kind. Zij zal de medewerkers op de groep ondersteunen bij orthopedagogische vragen.⁴

¹ Anoniem, URL: <http://www.jeugdformaat.nl> beschikbaar 17-2-2005

² anoniem, *Informatieboekje Medisch Kleuterdagverblijf Delft*, Stichting Jeugdformaat 2003/2004

³ Tinteren, van Elvira, *Welkom in “Het Kompas”, afdeling MKD*, Stichting Jeugdformaat, 2004-2005

⁴ Venetiën, Herma van e.a., *Informatie MKD “Het Kompas”*, Jeugdformaat, 2004

Op een MKD zijn er verschillende groepen. De kinderen worden ingedeeld aan de hand van hun problematiek. Op MKD “Het Kompas” zijn er 4 groepen; een affectiegroep, twee structuurgroepen en een combinatiegroep. Op de structuurgroep is er specifieke aandacht voor kinderen met vragen op het gebied van structuur. Op deze groep zitten dan ook voornamelijk autisten en kinderen met ADHD. Op de affectiegroep zitten kinderen die behoefte hebben aan veiligheid, zoals kinderen met angststoornissen en onveilige gehechte kinderen.⁵

Voor ons onderzoek zullen wij een spelstimuleringsprogramma opzetten voor kinderen van de combinatiegroep “De Piratenboot”. Op een combinatiegroep is de problematiek divers. Zo kunnen er kinderen zitten met hechtingsstoornissen, emotionele problemen, maar ook kinderen met kenmerken van autisme zoals PDD-NOS. Op “De Piratenboot” zitten nu voornamelijk kinderen die angstig zijn en die hechtingsproblemen hebben. Voor ons onderzoek betekent het dat een spelstimuleringsprogramma moet aansluiten bij kinderen met hechtingsproblemen en kinderen die angstig zijn. Ons uitgangspunt is dan ook een kind dat net op de groep komt en een algemene achterstand heeft. Het spelstimuleringsprogramma is algemeen, zodat het bij elk kind gebruikt kan worden. Het is aan de pedagogisch medewerkers om het aan te passen aan het kind en de situatie.

1.2 Pedagogisch Medewerker

Zoals eerder beschreven, worden de kinderen een aantal dagen of dagdelen op de groep begeleid. De medewerkers op de groep worden pedagogisch medewerkers (pm'ers) genoemd. Zij werken met de kinderen in groepsverband. Hun taak is om de kinderen in de dagelijkse situatie te begeleiden. Zij werken samen met de kinderen en ouders aan het vooraf opgestelde behandelingsplan. Dit plan is er op gericht om zowel in de groep als thuis verbeteringen tot stand te brengen. Het hulpverleningsplan wordt regelmatig besproken en bijgesteld. In overleg met de ouders zullen de pm'ers de behandeling van het kind vorm geven en evalueren. De pm'ers hebben geleerd om op een pedagogische manier de kinderen te benaderen, te behandelen en te begeleiden. Deze manier van werken is per kind verschillend, er is geen vaste methode voor. Ieder kind en gezin zijn verschillend en hebben een andere aanpak en begeleiding nodig. De basis is vraaggericht werken en het geven van pedagogische ondersteuning en begeleiding. In de groep wordt o.a. gewerkt met het Portageprogramma, een programma voor vroege stimulering van de ontwikkeling bij kinderen tot 7 jaar. Met dit programma wordt het kind in de eerste fase geobserveerd op alle ontwikkelingsgebieden, zoals leerontwikkeling, spraak/taalontwikkeling, motorische ontwikkeling, enz. Als een kind op een bepaald gebied extra aandacht nodig heeft, omdat het daar bijvoorbeeld een achterstand in zijn ontwikkeling laat zien, kan er gerichte stimulering plaatsvinden.

's Middags, als de kinderen naar huis zijn (15.00 uur), hebben de pm'ers de tijd om groepsverslagen te maken, te vergaderen, en gesprekken te voeren met de ouders van de kinderen.⁶

⁵ Tinteren, van Elvira, *Welkom in Het Kompas, afdeling MKD*, Stichting Jeugdformaat, 2004-2005

⁶ Venetiën, Herma van e.a., *Informatie MKD “Het Kompas”*, Jeugdformaat, 2004

1.3 Het dagprogramma

Op de groep wordt gewerkt met een vaste dagindeling dat door pictogrammen wordt weergegeven. De kinderen worden tussen 8.30 en 9.00 uur op het MKD gebracht door hun ouders. Ouders kunnen tot 9.00 uur even in de groep blijven en om 9.00 uur begint het dagprogramma. Met behulp van de pictogrammen wordt uitgelegd wat er die ochtend gaat gebeuren. Dit verschilt per groep. Sommige groepen gaan naar buiten en in andere groepen wordt dan op dat moment geknutseld of met ontwikkelingsmateriaal gewerkt. Halverwege de ochtend wordt er wat gedronken en na de kringactiviteit wordt het programma gewisseld, de ene groep gaat naar buiten en de andere groep doet binnen activiteiten. Om 11.30 wordt er een broodmaaltijd gegeten. Na de maaltijd gaan enkele kinderen die dat nodig hebben slapen. De andere kinderen mogen dan vrij spelen. In de middag is er een activiteit in de groep en wordt er buiten gespeeld. Aan het eind van de middag wordt er nog wat gedronken en om 15.00 uur gaan de kinderen naar huis.⁷ Het dagprogramma van “De Piratenboot” is terug te zien in bijlage 5.

⁷ Tinteren, van Elvira, *Welkom in Het Kompas, afdeling MKD*, Stichting Jeugdformaat, 2004-2005

Hoofdstuk 2

Wij willen een spelstimuleringsprogramma voor het MKD opzetten, maar wat is spel eigenlijk en waarom is het belangrijk dat spel gestimuleerd wordt? Om hier een antwoord op te krijgen, beschrijven wij in dit hoofdstuk wat het spel is en wat het belang van spel is. Wij zullen ook de spelontwikkeling van kinderen tot 7 jaar beschrijven.

2.1 Wat is spel

Kind en spel zijn onlosmakelijk met elkaar verbonden. Over de hele wereld spelen kinderen, omdat ze het leuk vinden, ze er zin in hebben. Spel wordt 'de taal der kinderen' genoemd, die alle grenzen overschrijdt. Spelende kinderen maken namelijk geen onderscheid in ras, culturele achtergrond en moedertaal, zij verstaan elkaar. Er zijn verschillende meningen over het 'waarom' en over de essentie van spel. Zo beschrijft Piaget (1962) het spel primair als een aspect van de verstandelijke ontwikkeling, terwijl psychoanalytici het spel vooral beschouwen als uitdrukking van verdrongen behoeften. Anderen hebben een bredere visie voor ogen. Kennelijk is spel een veelvormig verschijnsel, en heeft daardoor geen scherpe definitie. Fenomenologen als Scheuerl (1954) en Vermeer (1955) menen dat een kenmerk van spel is dat iedereen die het ziet, meteen weet; 'dit is spel'. Anderen vinden dat het verschijnsel daarvoor te complex is.⁸

Wanneer iets omwille van zichzelf wordt gedaan, gewoon omdat het leuk is om te doen, dan is het een spel. Bij spel gaat het niet om productie in de zin van broodwinning of om de strijd van het bestaan. Het gaat om plezier in een activiteit, waarbij het resultaat niet het belangrijkste is. Het spel heeft oneindige variatiemogelijkheden. Het gaat om persoonlijke bevrediging van spanning en ontspanning. Door de oneindige variatiemogelijkheden heeft het kind de gelegenheid om te experimenteren. Met behulp van deze experimenten kan het kind zijn omgeving leren kennen en de baas worden.⁹

Spel heeft verschillende kenmerken. Zo is spel actief en is het vrijwillig en door het kind zelf gekozen, zodat het kind plezier aan het spel beleeft. Het spel vindt spontaan plaats en het kind bepaald zelf wat er gebeurt, wat de regels zijn. Het is een vlucht uit de werkelijkheid die volledig aan het kind wordt aangepast. Verder wordt spel gekenmerkt door de voortdurende afwisselingen tussen spanning en ontspanning, tussen verwachting en verassing en tussen het bekende en onbekende.¹⁰ Hieronder zullen wij nog vier belangrijke kenmerken beschrijven.

- *Vrijheid van doel*

Als het kind niet inziet dat het de bedoeling is om van een bepaalde activiteit te leren, is die activiteit voor het kind een spel. Door doelbeheersing kan de volwassene een kinderspel dus 'werk' laten worden. De volwassene weet dat het kind van spelen leert, dat het spel dus een doel heeft. Maar daar hoeft het kind

⁸ Hellendoorn, Joop, Berckelaer-Onnes, Ina van, *speciaal spel voor speciale kinderen*, Houten/Diegen, Bohn Stafleu Van Loghum, 1998

⁹ Badegruber, Bernd, *Spelen om problemen op te lossen*, vertaling uit het Duits door M. Bannink, Katwijk Panta Rhei, 2001.

¹⁰ Hellendoorn, Joop, Berckelaer-Onnes, Ina van, *speciaal spel voor speciale kinderen*, Houten/Diegen, Bohn Stafleu Van Loghum, 1998

zich niet om te bekommeren. Het speelt om zich te ontspannen of om spanning te ervaren.

- *Ongedwongenheid*

Tijdens het spelen is er geen sprake van “moeten”. Je kunt met het spel ophouden wanneer je wilt. Niemand kan gedwongen worden om met een spel mee te doen.

Regels kunnen in het individuele spel altijd en in het groepsspel volgens afspraak worden veranderd. Regels flexibel veranderen, regels bedenken en regels aanpassen bevordert intelligentie en creativiteit.

- *Innerlijke spanning*

Tijdens het spel worden gevoelens intens ervaren, zoals blijdschap, hoop, woede, angst, opluchting, onzekerheid. Deze gevoelens worden enerzijds intens ervaren, maar anderzijds van hun scherpe kanten ontdaan door de gedachte ‘Het is maar een spel’. Hierdoor leren kinderen positief om te gaan met spanningen.

- *Experimenteren*

Een spel is pas echt een spel als er meerdere mogelijkheden zijn om het te spelen. De mogelijkheid om te experimenteren geeft het kind de gelegenheid om zelfstandig te leren. Spelen die veel mogelijkheden bevatten om te experimenteren, te fantaseren en creatief bezig zijn, behoren tot het ‘educatief spel’.

Verder zijn er verschillende doelen die het kind tijdens het spel kan bereiken, hoewel het die niet bewust nastreeft.

Speldoelen:

- experimenteren met creatief gedrag
- gedrag aanleren en automatiseren
- regels leren kennen en in praktijk brengen
- driften beheersen
- macht ondergaan en macht uitoefenen
- verwerken van emoties.
- cognitief leren
- activering
- hyperactiviteit verminderen¹¹

¹¹ Badegruber, Bernd, *Spelen om problemen op te lossen*, vertaling uit het Duits door M. Bannink, Katwijk, Panta Rhei, 2001.

2.2 Algemene spelontwikkeling van kinderen

De ontwikkeling van spel verloopt volgens vaste fasen. Deze fasen overlappen elkaar. De vorige fase maakt ruimte voor de daarop volgende fase. Dit betekent, dat wanneer een vorige fase niet goed is doorlopen, de volgende fase of het volgende niveau ook niet geheel doorlopen kan worden. In dit hoofdstuk zullen wij de spelniveaus weergeven. Daarna zullen wij ingaan op spel in de verschillende speelwerelden. Hier hebben wij voor gekozen, omdat speltheoretici verschillende indelingen hanteren en benamingen geven aan de spelsoorten. Om het enigszins overzichtelijk te houden voor de pm'ers hebben wij ervoor gekozen om de spelniveaus en spelwerelden te beschrijven, omdat hierin de belangrijkste spelsoorten genoemd worden. Vermeer geeft een duidelijke verdeling in niveaus. Deze verdeling zullen wij hieronder weergeven.

- **Spelend bewegen** (0 tot 2 jaar)
Spelend bewegen doelt op de bewegingen die door het kind worden gemaakt met o.a. handjes, voetjes, belletjes blazen, stoeien, kruipen. Het kind vindt het leuk om te bewegen en doet er veel ontdekkingen mee. De omgeving wordt door het kind ontdekt. Het kind speelt ook met reactiespeelgoed, zoals een rammelaar. Het is spel waarbij het kind de functie van iets leert kennen. Door het kruipen, rennen, tillen en trekken, trainen en ontwikkelen de kinderen hun spieren. Verder leren de kinderen de dingen om zich heen kennen door te kijken, voelen, proberen en onderzoeken. Zij zijn hierbij steeds bezig met andere materialen. Op deze manier ervaren en leren zij wat warm en koud is, zwaar en licht, enzovoort. Speelgoed met overzichtelijke, eenvoudig te hanteren functies zijn in dit stadium belangrijk, zoals een bal met geluid, hobbelpaard, loopfiets.
- **Sensopathisch spel.**
Dit niveau van spel loopt parallel met het spelend bewegen. Het kind doet door middel van de zintuigen ervaringen op, het lichaam wordt ontdekt. Het kind gebruikt hierbij zand, klei, water en verf. Het kind gaat het materiaal eerst voelen, aanraken, en er ervaring mee op doen. Hierna gaat het er spelend mee om en tot slot spelend construeren, zoals een zandkasteel maken, of tekening maken. Natuurelementen zijn hierbij ook essentieel om de lijfelijke ervaringen uit te breiden, zoals rollen in hooi en gras, warmte en kou voelen, harde en zachte voorwerpen voelen.
- **Spelend omgaan met voorwerpen** (vanaf 2 à 3 jaar)
Het kind leert door middel van spel de eigenschappen en functies van speelgoed kennen. Een bal kan rollen, een blok niet. Speelse in- en uithandelingen komen in de belangstelling, zoals blokjes uit de doos halen en er weer in doen. Materiaal dat hierbij gebruikt wordt zijn o.a. blokken, timmerspeelgoed, poppen. De functies kunnen door middel van samenspel met een begeleider worden uitgebreid.
- **Spelend construeren** (vanaf 3 jaar)
Bij dit spelstadium wordt spelenderwijs van voorwerpen een geheel gemaakt. Spelhandelingen krijgen ook een betekenis en leiden tot ontdekkingen en ervaringen, omdat ze aan elkaar worden gekoppeld. Het kind gaat tevens imitatiespel vertonen, zoals een pop uitkleden en in bad doen, koffie drinken uit een servieskopje.

- **Fantasie- en rollenspel** (vanaf 3 à 4 jaar)
De belevingswereld van het kind komt tot uiting. Dit spel wordt eerst alleen gespeeld, dan naast elkaar en tot slot wordt er samen gespeeld. Het spel laat zien wat er bij het kind leeft, hoe het dingen verwerkt en wat het kind dwarszit. In dit spel worden ook rollen nagespeeld die zij in hun omgeving tegenkomen, zoals vaders en moeders. De kinderen hebben onbewust het gedrag, de bewegingen, het praten van hun ouders bestudeerd en doen dit in hun spel na. Eerst gaat het om dingen die het kind zelf doet. Later kan het dat uitbreiden naar anderen, 'en toen ging jij slapen', en naar speelfiguren, zoals poppen. De begeleider kan dit stimuleren door verkleedspullen aan te reiken en mee te spelen in een rollenspel.
- **Succes- en gezelschapsspellen** (vanaf 5 à 6 jaar)
Het kind speelt voornamelijk parallel aan andere kinderen. Het kind leert spelregels kennen en leert op zijn beurt te wachten. Regels moeten overzichtelijk zijn, eenvoudig en kort worden gehouden. Spelletjes als sjoelen, kegelspel en kaartspel worden hierbij gebruikt.^{12 13}

De ontwikkeling van spel is onder te verdelen in speelwerelden. Vermeer onderscheidt in de wisselwerking tussen het kind en het spel vier hoofdvormen. Deze spelvormen kunnen gelijktijdig of in afwisseling met elkaar optreden. In de speelwerelden kunnen verschillende spelniveaus naar voren komen. Wij zullen bij het beschrijven van de speelwerelden aangeven welke spelniveaus in de speelwerelden voorkomen. Door de speelwerelden te beschrijven en de spelniveaus daarbij te betrekken, zien wij hoe de groei van de spelniveaus de speelwerelden overlapt.

De speelwereld als lichamelijke wereld (0 jaar)

Dit is de vroegste vorm van spel, die we bij jonge baby's al aantreffen. Deze vorm begint bij vijf maanden. Het spel richt zich op het lichaam of op het sensopathische, waarin het tastend ervaren van het materiaal centraal staat. Het materiaal bij deze vorm van spel is hoofdzakelijk water, zand, klei en verf. Er wordt niet gevormd en de wereld wordt ontmoet. Het sensopathische spel blijft bij het lichaam. Het lichaam komt in aanmerking met materiaal, die op dit basale niveau als vormloze materialen worden aangevoeld. Een voorbeeld hiervan is een kind dat zand uit zijn hand laat vallen. Naast dat het niveau van sensopatisch spel in deze wereld naar voren komt, kun je ook kenmerken zien van het spelend bewegen. Kinderen leren namelijk al spelend hun eigen lichaam, hun omgeving en de functie van hun lichaam en van de verschillende voorwerpen waarmee zij spelen te herkennen.

De speelwereld als hanteerbare wereld (1-2 jaar)

Een kind houdt zich bezig met de mogelijkheden die het speelgoed laat zien. Dit spel begint vanaf tien maanden. Het niveau spelend omgaan komt in deze speelwereld voor, het kind ordent en beweegt en handelt met het speelgoed, zoals neerzetten of rollen. Het kind speelt niets, maar het speelt met iets, zoals met het kannetje om mee te schenken of een auto om mee te rijden. Ook kan een kind spelend groeperen. Een

¹² Poleij, Ellen, Oudshoorn, Marinka, *Spel op Kiddion; Spelbegeleiding aan chronisch zieke kinderen en de rol van een SPH-er*, Leiden/Den Haag, Hogeschool Leiden/ Haagse Hogeschool, Welzijn, Zorg en Cultuur / Gedrag, Gezondheid en Maatschappij, Sociaal Pedagogische Hulpverlening, 2004

¹³ U. Scholten, *Spel en speelgoed bij geestelijk gehandicapte kinderen*, Nijmegen, Uitgeverij Dekker en van de Vegt, 1985

voorbeeld hiervan is, hekken en dieren bij elkaar plaatsen en auto's in een garage zetten.

De speelwereld als esthetische wereld (2-3 jaar)

In deze speelwereld gaat het vooral om het beleven van het mooie, leuke of nette van iets wat het kind heeft gemaakt of geordend. Het vormend bezig zijn en het spelend ordenen van voorwerpen staat centraal. In deze speelwereld komt nog het niveau spelend omgaan tot uiting. Het kind richt zich op de uiterlijke verschijningsvorm, waardoor het esthetische aspect wordt benadrukt. Het kind kan meubels ordenen in een poppenhuis of bomen en huizen rangschikken. Er is overwegend sprake van statisch spel. Het spel ontstaat improviserend. Het is niet de bedoeling om iets te maken, maar achteraf krijgt hetgeen dat is gemaakt betekenis, dat gestimuleerd wordt door wat zich voordoet. Dit is al een begin van het niveau spelend construeren. Door voortdurend bezig te zijn, kan bijvoorbeeld een bouwwerk ontstaan, dat van tevoren niet gepland was, maar ontstaan is als gevolg van het bezig zijn.

De speelwereld als illusieve wereld (3-4 jaar)

In het illusieve spel kunnen symbolische of persoonlijke betekenissen naar voren komen. De ervaringen en belevingen van het kind worden in het spel tot uiting gebracht. Het spel heeft een thematisch verloop: verhaal en onderwerp zijn in het spel aanwezig. De dingen worden uit hun vaste en geldige samenhang gehaald. Het kind maakt als het ware een afspraak met gebruiksvoorwerpen en speelgoed om een andere wereld te suggereren. Het lokt een relatie uit die naast de concrete en alledaagse voorwerpen nog een andere betekenis heeft. Bij het werkelijk voorwerp wordt een beeld verzonnen, bijvoorbeeld het voetenbankje wordt een racewagen en het pluche hondje een pitbull. De speelwereld is niet echt, maar net echt. In de speelwereld zijn dingen anders dan in de alledaagse wereld, maar in het spel blijft de alledaagse wereld wel op de achtergrond. De werkelijkheid blijft zijn betekenis houden. Het niveau fantasiespel is hierin terug te zien. De speelwereld heeft een dubbelzinnige structuur; enerzijds geen realiteit en anderzijds geen fantasie.

Als het kind de realiteit uit het oog verliest en geen onderscheidt kan maken tussen fantasie en werkelijkheid vertoont het kind geen spel. Dit is dan ook niet onder te verdelen in een speelwereld.^{14 15}

In hoofdstuk 5 zullen wij beschrijven hoe de spelontwikkeling bij kinderen verloopt met verschillende stoornissen en hoe de spelontwikkeling van deze kinderen vast kan lopen.

¹⁴ Paassen. Mariska, *Stimulering van de spelontwikkeling van kinderen met ernstig meervoudige beperkingen*, GG&M, Sociaal pedagogische Hulpverlening, Haagse Hogeschool Den Haag, 2001

¹⁵ De Groot, R e.a. *reader spelontwikkeling en spelstimulering*, speelblokken, Alphen aan den Rijn, Samsom HD Tjeenk Willink BV, 1994

2.3 Belang van spel

Spel heeft een belangrijke ontwikkelingswaarde. Spel levert een belangrijke rol in de ontwikkeling en het leren van kinderen. Hieronder zullen wij weergeven waarom spel belangrijk is voor de ontwikkeling.

Spel is voor kinderen een belangrijk middel om uitdrukking te geven aan hun gevoelens en ervaringen. Spel is trouwens erg belangrijk voor de totaliteit van de ontwikkeling. Kinderen doen met spel vele ervaringen en veel kennis op. Al spelend leert het kind zichzelf en zijn omgeving kennen en begrijpen. In het spel oriënteert het kind zich in het leven en geeft het kind uiting aan de manier waarop hij de wereld tegemoet treedt, ervaart en beleeft. Tijdens het spel creëert het kind een eigen wereld waarin persoonlijke belevingen centraal staan. Kinderen leren door spel hun gedrag zelf te sturen. Ze leren door middel van spel hun handelingsmogelijkheden uit te breiden en leren handelen in denkbeeldige situaties. Dit kunnen zij later uitbreiden naar echte situaties. Door fantasiespel leren kinderen creatief te denken en te handelen. Verder oefent het kind door spel o.a. zijn zintuigen, denken, emoties, motoriek en omgang met anderen. Spel is een activiteit die essentieel is voor een kind om zich veelzijdig te ontwikkelen. Kinderen verwerven spreek- en denktal door middel van spel. Door spel gaan kinderen in interactie met de omgeving. De communicatieontwikkeling loopt dan ook evenwijdig met de ontwikkeling van spel. Bij rollenspel richt de communicatie zich op het leren kennen van rollen en personen. Kinderen leren hierdoor ook de emoties en gedachten van personen herkennen. Door middel van rollenspel leren de kinderen de functies van taal herkennen en voorspellen. Ook leren zij motiveren waarom zij iets doen en leren zij redeneren waarom iets gebeurt.^{16 17}

Bovendien heeft spel als functie om plezier, ontspanning en gezelligheid te bieden. Door spel leren kinderen vaardigheden aan en leren ze groepsregels aanvaarden. Door spel te vertonen leert een kind wat het kan. Het kind bepaalt zelf wat het speelt en doordat hij dat zelf mag bepalen, kan dat zijn zelfwaardering en zelfvertrouwen opvrijzelen.¹⁸

Spel is dus van belang voor de ontwikkeling van het kind. Hieronder zullen wij uitleggen wat voor belang spel heeft voor de verschillende ontwikkelingsgebieden;

Sociale ontwikkeling

Spel is bevorderlijk voor de sociale ontwikkeling. Als kinderen samen spelen, leren ze o.a. al spelend rekening met elkaar te houden, speelgoed te delen, even op elkaar wachten, en zich aan te passen aan de groep. Daarnaast leren kinderen tijdens rollenspellen zich te verplaatsen in anderen. Door vader- en moederrol, dokter, e.a. te spelen, nemen ze allerlei sociale rollen spelenderwijs in zich op. Hierdoor wordt de sociale rol die de ander speelt geleidelijk bekender en toegankelijker.

Cognitieve ontwikkeling

Voor de cognitieve ontwikkeling is spel ook belangrijk, omdat het de ervaringswereld van kinderen verbreedt. Door het manipuleren van speelgoed leert het kind de mogelijkheden daarvan steeds beter kennen. Zo leert een kind al in vroeg stadium dat blokken wel op elkaar gestapeld kunnen worden, maar ballen niet. Spel is een

¹⁶ Janssen-Vos, Frea, *Spel en spelen*, Van Gorcum, Assen, 1996, 3^e druk

¹⁷ Stompert, Beau en Trude Schiferli, *Spelen en leren op school, stimulerend onderwijs in de onderbouw*, Tilburg, Uitgeverij Zwijzen, 1993.

¹⁸ Hellendoorn, Joop, Berckelaer-Onnes, Ina van, *speciaal spel voor speciale kinderen*, Houten/Diegen, Bohn Stafleu Van Loghum, 1998

belangrijke manier om de wereld om je heen te ontdekken en allerlei ervaringen op te doen. Het spelen kan ook bijdragen tot aanpassing en socialisatie, doordat het kind met allerlei gedragingen en ideeën kan experimenteren in een veilige situatie. Verder heeft het 'doen alsof' spel een belangrijke rol in de cognitieve ontwikkeling. Dit soort spel, waarin het kind als het ware een eigen wereld opbouwt, maakt het mogelijk om de ervaringen die het kind dagelijks opdoet, op eigen niveau nog eens door te nemen. Hierdoor krijgt het kind meer greep op de gebeurtenissen en verwerkt het die beter. Bovendien verbreedt dit het ervaren van het kind; een net-echte wereld naast de reële wereld van alledag. De symboolontwikkeling, die samenhangt met de taalverwerving, zou daardoor ook gestimuleerd worden. Taal is een middel om hardop na te denken. Als kinderen ouder worden veranderd het hardop denken in innerlijk of mentaal denken. Spel levert daarvoor stimulansen, omdat in het spel handelingen en situaties door kinderen verwoord worden. Ze reageren op elkaar en spelen met elkaar, er zijn interacties waar taal bij te pas komt en die het denken stimuleren.

Emotionele ontwikkeling

Spel heeft tevens een functie bij de emotionele ontwikkeling. Spannende of beladen ervaringen kan een mens niet zomaar verwerken. Steeds opnieuw worden ze overdacht tot ze een bepaalde plaats in onze denkwereld hebben gekregen. Kinderen verwerken hun emoties vaak in de vorm van spel. Dit helpt hen dan bij het cognitief en emotioneel verwerken van bepaalde gebeurtenissen, net zolang tot ze in hun ervaringswereld kunnen worden opgenomen. Zo kunnen kinderen in hun spel eventuele boosheid kwijt. Daarnaast is spel van emotionele betekenis door de afwisseling van spanning en ontspanning. Spelen is leuk en daarom ontspant het. De ontspanning kun je terug zien in de speelse herhaling van bekende handelingen. In spel kun je echter ook allerlei spannende dingen laten gebeuren, met nieuwe dingen experimenteren en ervaren wat dit voor gevoelens oproept. Spel draagt bovendien bij aan de persoonlijkheidsontwikkeling. Het kind ontdekt wat zijn mogelijkheden en beperkingen zijn. Door te spelen krijgt het kind de kans om mogelijkheden en beperkingen uit te breiden en grenzen te verleggen. Spelen draagt ook bij tot een positief zelfbeeld. Het kind ervaart dat hij tevreden is met zichzelf en zijn verrichtingen. Het kind kan namelijk zelf bepalen welke activiteit hij onderneemt en wat er uit een activiteit moet komen. Het zelfvertrouwen krijgt zo een enorme stimulus. Tot slot bevordert spel de zelfstandigheid. Tijdens het spelen neemt het kind namelijk zelf initiatieven, maakt het plannen en zoekt het oplossingen voor problemen.

Sensomotorische ontwikkeling

Een ander belangrijk aspect van spel is het oefenen van de sensomotoriek. Dit is een belangrijk aspect, omdat de lichamelijke ontwikkeling en de differentiatie van lichaamsfuncties de basis zijn voor de groei van de persoonlijkheid. Verder legt spel de grondslag voor de oriëntatie in de wereld, dus voor de cognitieve ontwikkeling. Door te bewegen ervaart het kind namelijk de ruimte en dat stimuleert het denken en de taal. Allerelei speelse motorische activiteiten, zoals iets uit de box gooien, ballen, hinkelen, heen en weer rennen, worden door kinderen met veel plezier eindeloos herhaald. Het blijft echter alleen maar leuk als er naast herhalen steeds een verrassings- of spanningselement in blijft.^{19 20}

¹⁹ Hellendoorn, Joop, Berckelaer-Onnes, Ina van, *speciaal spel voor speciale kinderen*, Houten/Diegen, Bohn Stafleu Van Loghum, 1998

²⁰ Janssen-Vos, Frea, *Spel en spelen*, Van Gorcum, Assen, 1996, 3^e druk

2.4 Belang van spel bij kinderen van het MKD

Zoals hiervoor al is beschreven is spel van belang voor de ontwikkeling van het kind. Voor MKD kinderen is het daarom ook belangrijk dat het kind leert spelen. Wij zullen hieronder een paar belangrijke punten beschrijven waarom spel voor deze kinderen van belang is.

De stoornis/problemen die het kind heeft kan het zelfvertrouwen van het kind aantasten en een negatief zelfbeeld veroorzaken. Het kind leert door spel wie het is en wat het kan. Als spelen een bekend iets is voor een kind, kan een kind zich door te spelen veilig gaan voelen, want het spelen is vertrouwd voor het kind geworden.

Door spel te vertonen, laat het kind zien wat zijn mening is. Het verschaft het kind een zekere macht en betrokkenheid, waardoor hij meer zelfvertrouwen en zelfwaardering kan krijgen.

Spel kan voor de kinderen van het MKD een belangrijk communicatiemiddel zijn en een middel zijn om emoties te uiten en te verwerken. Veel MKD kinderen kunnen zich nog moeilijk uiten en kunnen niet verwoorden wat voor emoties de problemen die zij hebben met zich meebrengen. Hierdoor sluiten veel kinderen zich gemakkelijk af van de omgeving. Spel wordt dan vaak als middel gebruikt om de communicatie te vergemakkelijken of mogelijk te maken. Het meeste van wat de kinderen mee maken, drukken ze uit in hun spel. Spel kan voor kinderen het middel zijn om spanningen af te reageren, gevoelens te uiten, te beleven en te verwerken. Door vervelende gebeurtenissen in spel te herhalen, kan het kind al spelend gebeurtenissen en emoties verwerken. Aan het spel van een kind kun je zien hoe het kind zich probeert los te maken van problemen die hem dwars zitten. Door te spelen toont het kind hoe het zich voelt en wordt duidelijk wat zijn angsten zijn. Een kind kan bijvoorbeeld opgekropte emoties, zoals agressie, in zijn spel uiten door playmobil poppetjes te slaan, te laten vechten of iets op een hardnekkige manier kapot te maken. Voor de omgeving kan dit een teken zijn dat het kind zich onmachtig voelt en kwaad is over persoonlijke belevingen van zichzelf. Het kind voelt zich gesteund als hij merkt dat zijn omgeving aanvoelt wat hem bezighoudt zonder dat hij erover hoeft te praten.

Tevens is spel een belangrijk middel om plezier te beleven en te ontspannen en om even niet aan de problemen die het kind heeft te denken.

Verder is spel een goed middel om vaardigheden mee te oefenen. Zo kan een kind met buitenspelen zijn motoriek oefenen. Het kind leert door spel onder andere ook om te gaan met andere kinderen, te wachten op zijn beurt en speelgoed te delen.^{21 22 23}

²¹ Poleij, Ellen, Oudshoorn, Marinka, *Spel op Kiddion; Spelbegeleiding aan chronisch zieke kinderen en de rol van een SPH-er*, Leiden/Den Haag, Hogeschool Leiden/ Haagse Hogeschool, Welzijn, Zorg en Cultuur / Gedrag, Gezondheid en Maatschappij, Sociaal Pedagogische Hulpverlening, 2004

²² Janssen-Vos, Frea, *Spel en spelen*, Van Gorcum, Assen, 1996, 3^e druk

²³ Hellendoorn, Joop, Berckelaer-Onnes, Ina van, *speciaal spel voor speciale kinderen*, Houten/Diegen, Bohn Stafleu Van Loghum, 1998

Hoofdstuk 3 Vastlopen van de spelontwikkeling

Bij kinderen zonder stoornis verloopt de spelontwikkeling meestal vanzelf. Bij de kinderen die het MKD bezoeken kan een vertraging of verstoring zijn opgetreden in de spelontwikkeling. Door een bepaalde stoornis of een gebeurtenis die heeft plaatsgevonden, zoals een moeilijke gezinssituatie, kunnen zij een ontwikkelingsachterstand op hebben gelopen.

Elk kind heeft zijn eigen wijze van spelen en is uniek in zijn spel. Er zijn wel een aantal specifieke doelgroepen met dezelfde kenmerken van een problematiek te onderscheiden waarbij het spel van deze kinderen grotendeels overeenkomt. Deze doelgroepen zullen wij hieronder weergeven. De problematieken in deze doelgroepen komen overeen met de problematieken van de kinderen van “de Piratenboot”. Wij zullen hieronder kenmerken van het angstige kind, het verwaarloosde kind en het kind met hechtingsproblemen weergeven. Tevens zullen wij beschrijven wat deze kenmerken kunnen betekenen voor het spel van deze kinderen. Op “De Piratenboot” komen soms ook kinderen met PDD-NOS voor en daarom zullen wij deze doelgroep ook kort beschrijven.

3.1 Angstige kinderen

Er kunnen verschillende oorzaken zijn waardoor een kind angstig is. Zo kunnen biologische factoren, omgevingsfactoren of factoren vanuit het verleden en factoren van uit de ouders een rol spelen. Biologisch gezien kan angst voor een deel bepaald zijn door het karakter en aangeboren temperelement van het kind zelf. Sommige kinderen zijn in aanleg angstiger dan andere kinderen. Aan biologische factoren is naar onze mening weinig te veranderen. Wel kan er voor gezorgd worden dat het kind met zijn angst leert omgaan. Ook kan voorkomen worden dat zijn angst erger wordt. Naast biologische factoren kunnen omgevingsfactoren of factoren uit het verleden oorzaken zijn dat het kind angstig is. Gedacht kan worden aan regelmatige ziekenhuisopnames of verlies van naasten. Zoals genoemd, kunnen daarbij ook ouders angst creëren door angstig te reageren als kinderen op zoek zijn naar hun eigen autonomie. Door de angstige reacties van de ouders kunnen kinderen ervan weerhouden worden om zelf op onderzoek uit te gaan. Dit kan zich ook uiten in hun spel. Angstige kinderen zullen niet zelf op zoek gaan naar materiaal. Zij zullen niet zo snel uit zich zelf de ruimte ontdekken. Hierdoor stelt een angstig kind zich in een vrije situatie of tijdens het speeluur in een groep vaak terughoudend op. Dat betekent dat deze kinderen stimulans nodig hebben om tot een spelkeuze of tot spel te komen. Angstige kinderen zullen niet snel exploreren. Dit gebrek aan exploratie kan naast bovengenoemde factoren mede komen door een gebrek aan zelfvertrouwen. Exploreren vinden wij juist van belang, omdat kinderen door het ontdekken van de omgeving nieuwe ervaringen kunnen opdoen.^{21 22}

Door het gebrek aan zelfvertrouwen vertoont het kind bovendien een emotionele achterstand. Hierdoor is het voor het kind waarschijnlijk moeilijk om zich in anderen te verplaatsen waardoor het samenspelen vast kan lopen. Vaak staan of spelen angstige kinderen alleen en volgen ze het spel van anderen niet. Soms hebben ze wel aandacht voor het spel van anderen, maar tonen ze geen initiatief om met andere kinderen te gaan spelen. Ze wachten af totdat andere kinderen het initiatief nemen. Deze kinderen

²¹ Buijs, Odra, Biessels-Smulders, Annemieke, *Spel Werkt*, in samenwerking met centrum spelmethodiek, HMN, Utrecht, Phaeton, 1993,

²² Verhulst, Frank C., *De ontwikkeling van het kind*, Assen, Gorcum & Comp, 1991

stellen zich afwachtend op, omdat zij bang zijn om door de andere kinderen afgewezen te worden of omdat zij bang zijn het fout te doen. Het kan ook zijn dat deze kinderen vanwege hun emotionele of sociale achterstand niet de kennis hebben hoe ze andere kinderen kunnen benaderen en het daarom maar laten.

Als andere kinderen het initiatief nemen om met het kind te spelen, kunnen angstige kinderen dit echter ook afweren of vermijden. Dit kan waarschijnlijk komen door verkeerde ervaringen met samenspel in het verleden. Maar ook omdat de kinderen niet weten hoe het samenspelen gaat. Wat bij deze kinderen niet bekend is kan hen naar onze mening beangstigen. Het is naar ons idee belangrijk om deze kinderen te stimuleren tot samenspel. Door samen te spelen kunnen deze kinderen andere vaardigheden opdoen. Zij zullen zich moeten verplaatsen in anderen en zij zullen moeten delen. Het samenspelen, kan de sociale ontwikkeling van deze kinderen bevorderen, wat juist zo belangrijk is. In de toekomst zullen zij ook te maken krijgen met anderen waar ze rekening mee moeten houden.

Als hun angst minder groot is, kunnen deze kinderen naast andere kinderen spelen, parallelspel wordt dit genoemd. De angst van het kind kan naar ons idee minder worden als het kind bekend is met de situatie en de omgeving en bekend is met de kinderen naast wie het speelt. Het is belangrijk dat een kind zich veilig voelt, omdat zijn spelontwikkeling dan beter gestimuleerd kan worden.^{21 22 23}

3.2 Verwaarloosde kinderen

Naast angstige kinderen kunnen er ook kinderen op het MKD komen die erg verwaarloosd zijn. Soms heeft verwaarlozing hechtingsproblemen tot gevolg.

Bij ernstig verwaarloosde kinderen is vaak sprake van een leerproblematiek, leerachterstand, taalachterstand en spelachterstand, omdat de cognitieve ontwikkeling minimaal is. Dit kan te maken hebben doordat het kind thuis weinig gestimuleerd is. Doordat de energie is gericht op het zichzelf handhaven en op overleven, is er weinig energie over voor de cognitieve ontwikkeling.

Verwaarloosde kinderen kunnen zich door de achterstand in de cognitie moeilijk concentreren. Dat kan betekenen dat zij niet langdurig met hetzelfde spel bezig kunnen zijn. Daarbij kunnen verwaarloosde kinderen de bevrediging van hun behoeften niet of nauwelijks uitstellen. Zij kunnen moeilijk wachten tot het spel begint en zijn al tijdens de uitleg bezig met het materiaal en het vastleggen van regels. Zij zijn snel afleidbaar, kunnen erg beweeglijk en onrustig gedurende het spel zijn en kunnen zich moeilijk concentreren. Hierdoor kan het zijn dat deze kinderen niet snel van het spel zullen leren, omdat zij de tijd niet nemen om de informatie in zich op te nemen. Bovendien moet spel voldoende prikkels opleveren, omdat deze kinderen het spelen niet lang volhouden. Het kind zou alleen van het spel kunnen leren als het spel een uitdaging voor hem is. Dan zou het kind waarschijnlijk eerder informatie opnemen, omdat het daartoe gemotiveerd is. Door spel kan op een speelse indirecte manier oefeningen worden gedaan die de cognitieve ontwikkeling kunnen stimuleren.

Verwaarloosde kinderen hebben vaak ook een gebrek aan zelfvertrouwen net als de angstige kinderen. Vanuit hun gebrek aan zelfvertrouwen hebben zij faalangst die zich vaak negatief uit. Doordat zij weinig positieve ervaringen hebben opgedaan, staan zij

²¹ Buijs, Odra, Biessels-Smulders, Annemieke, *Spel Werkt*, in samenwerking met centrum spelmethodiek, HMN, Utrecht, Phaeton, 1993,

²² Verhulst, Frank C., *De ontwikkeling van het kind*, Assen, Gorcum & Comp, 1991

²³ Drs. Schuurman, C, *Angstige kinderen*, Gorinchem, De Ruiter, 1990

weinig open voor het leren van nieuwe dingen. Verder kunnen zij niet lang met een dezelfde taak of activiteit bezig zijn. Voor hun spel kan dat betekenen dat zij niet uit zichzelf op onderzoek uit gaan en nieuw materiaal gebruiken. De exploratiedrang ontbreekt, omdat dit van huis uit niet gestimuleerd is of omdat nieuwe situaties herhaaldelijk op teleurstellingen zijn uitgelopen. De kinderen kiezen vaak hetzelfde vertrouwde spel. Deze kinderen hebben dus stimulans nodig om tot ander spel te komen. Als zij telkens bij hetzelfde spel blijven zullen zij namelijk ook geen nieuwe ervaringen opdoen. Terwijl het opdoen van nieuwe ervaringen hun ook juist een positieve ervaring kan bieden.

Het lichamelijke en motorische spel is vaak het best ontwikkeld. Voor deze spelvorm is weinig materiaal nodig. Via de lichaamsfuncties kunnen de kinderen zich uitleven, waaraan ze vaak veel behoefte hebben. Toch kan er soms, vergeleken met leeftijdsgenoten, ook een motorische achterstand bij deze kinderen zijn. De motorische achterstand kan ervoor zorgen dat kinderen niet snel motorische handelingen zullen verrichten. Omdat dit hun moeite kost kan dat hen negatieve ervaringen geven en daardoor zullen ze die handelingen uit de weg gaan. Spel is volgens ons een leuke en indirecte manier om motorische vaardigheden te oefenen. Daarbij is het belangrijk dat het kind succeservaringen op doet en dat is tevens weer goed voor het zelfvertrouwen van het kind.²⁴

Verwaarloosde kinderen hebben vaak een emotionele achterstand. Fantasiespel vervult een belangrijke functie in de emotionele ontwikkeling. Ernstig verwaarloosde kinderen laten deze vorm van spel niet of nauwelijks zien. Door de emotionele achterstand roepen spelmogelijkheden op dit gebied vaak veel angst op. Om fantasiespel te kunnen spelen, moet er een veilige plek gecreëerd zijn, er is een basisveiligheid nodig. Doordat dit vaak ontbreekt, is fantasiespel een spelvorm die weinig door verwaarloosde kinderen gespeeld wordt. Het is daarom naar onze mening van belang dat een kind zich prettig en veilig voelt in de groep waar hij tot spel kan komen. Doordat er zoveel speelt in het hoofd van het kind en hij zich angstig voelt, is het moeilijk om fantasiespel bij deze kinderen te verwachten.²⁵

In hun samenspel met anderen lopen verwaarloosde kinderen snel vast, omdat zij niet goed relaties aan kunnen gaan met anderen. Het spel loopt vaak uit op ruziemaken, zich terugtrekken uit het spel of het spel kan andere negatieve gevolgen hebben. Verwaarloosde kinderen willen tijdens het spel zoveel mogelijk de spelsituatie beheersen. Zij willen de greep op het spel niet verliezen. Zij nemen hier vaak een dominerende rol in ten opzichte van de andere spelers en zij bepalen de regels en situatie. Doordat deze kinderen vaak het spel willen bepalen voor zichzelf en voor de andere kinderen, is dat volgens ons een reden dat andere kinderen niet graag met hen willen spelen. Verwaarloosde kinderen hebben daarbij ook een lage frustratietolerantie. Deze geringe frustratietolerantie maakt het verliezen van een spel erg moeilijk voor ze. Daarom zullen zij regels en afspraken tijdens het spel voortdurend bijstellen of veranderen. Deze kinderen zullen het moeilijk vinden om zich aan regels van anderen te houden en zij zullen proberen om gezelschapsspellen naar hun hand te zetten. Het is hierbij belangrijk dat zij zich aan de regels leren houden. De begeleidster kan hierbij

²⁴ Biessels-Smulders, Annemieke, *Een goed verstaander...*, Centrum Spelmethodiek HMN Utrecht, Phaeton, 1993

²⁵ Drs. Hendriks, Carla, *Spelen hoeft geen probleem te zijn*, blok 4 spel in het kader van diagnostiek en behandeling, speelblokken 5 blz. 4310-7 t/m 4310-11.

benadrukken dat winnen niet zo van belang is en dat er eigenlijk geen verliezer in het spel kan zijn.

Het kan echter ook zo zijn dat een verwaarloosd kind de rol van een underdog op zich neemt. Door het gebrek aan zelfvertrouwen voelt het kind zich minder dan de andere spelers. Een relatie met andere kinderen aangaan of met hen samenspelen is dan te bedreigend voor het kind. Deze kinderen zullen hierdoor niet snel met anderen samen spelen en daardoor zullen zij niet snel andere en nieuwe ervaringen opdoen. Het is daarom belangrijk om het samenspel net als bij angstige kinderen te stimuleren, omdat zij daar veel van kunnen leren.

Buiten de groep blijft het verwaarloosde kind vaak dicht bij de groepsleiding. Alleen wanneer de groepsleiding erbij is, is het kind over te halen tot nieuwe activiteiten met andere en/of vreemde kinderen. De aanwezigheid en de persoonlijke aandacht van de pm'ers zijn van belang om hen aan het spelen te krijgen en te houden. Er zal echter niet altijd de tijd en de mogelijkheid zijn om het kind te stimuleren. Het kind zou ook moeten wennen aan het feit dat het alleen keuzes kan maken.²⁶

3.3 Onveilig gehechte kinderen

Hierboven hebben wij beschreven waar het spel bij angstige en verwaarloosde kinderen op vast kan lopen. Omdat veel kinderen op de combinatiegroep van MKD "Het Kompas" onveilig gehecht zijn zullen wij deze doelgroep hieronder beschrijven.

Volgens Van der Poel is er over het algemeen geen verschil gevonden tussen veilig en onveilig gehechte kinderen in de mate waarin ze exploreerden. Wel werden er verschillen waargenomen in de manier waarop ze exploreren. Veilig gehechte kinderen zijn over het algemeen actiever en tonen meer eigen initiatief in het exploreren van hun omgeving dan onveilig gehechte kinderen. Het lijkt ook wel of ze er meer plezier in hadden om uit te zoeken hoe de boel in elkaar steekt, ze hebben meer aandacht voor hun omgeving dan onveilig gehechte leeftijdsgenoten en laten zich minder snel afleiden van hun onderzoekingen. Het lijkt erop dat de onveilig gehechte kinderen, vanuit hun gevoel van onveiligheid hun omgeving steeds in de gaten willen houden en zich daardoor niet met volle aandacht op een stukje van die omgeving kunnen richten. Om goed te kunnen exploreren dien je immers goed te concentreren en dat betekent dat je de rest van de wereld om je heen even moet loslaten. Voor onveilige gehechte kinderen is dat beangstigend; ze onderbreken hun exploratie steeds even om te controleren of alles nog in orde is.

Dit telkens onderbreken van de bezigheid is ook te zien in het speelgedrag van de onveilig gehechte kinderen. Onveilig gehechte kinderen spelen minder vaak planmatig er komt in hun fantasiespel minder vaak vervanging voor. Dat wil zeggen dat de veilig gehechte kinderen beter 'doen alsof' kunnen en zich gemakkelijker dingen kunnen voorstellen. Het lijkt erop dat onveilig gehechte kinderen zich niet veilig genoeg voelen om zich in hun spel te verliezen en achter elkaar door te spelen. Het gevoel van onveiligheid kan het onmogelijk maken om de spelmogelijkheden optimaal te gebruiken.

²⁶ Biessels-Smulders, Annemieke, *Een goed verstaander...*, Centrum Spelmethodiek HMN Utrecht, Phaeton, 1993

Onveilig gehechte kinderen beschikken vaak over een lage of geen effectieve motivatie. Dit kan komen, omdat ouders van onveilig gehechte kinderen veelal niet consequent zijn in hun reacties op het handelen van hun kind. Voor deze kinderen is het daarom moeilijker om te ontdekken dat hun handelen effectief is in de omgang met de omgeving. Deze kinderen zullen daarom minder volhardend zijn in de omgang met hun omgeving. In hun spel uit zich dat in het feit dat ze hun spel vaker onderbreken en minder goed in hun spel kunnen opgaan.

Doordat ze vaak op een vluchtige en chaotische manier met hun omgeving omgaan, is het moeilijk voor deze kinderen om het spel van anderen te volgen. Om toch greep op het spel te houden spelen ze graag de baas. Door hun dominante en chaotische gedrag willen andere kinderen vaak niet met ze samenspelen. In de hulpverlening heeft men het bij onveilige hechting vooral over emotionele verwaarlozing. Door de verwaarlozing zijn de kinderen vaak weinig flexibel en zijn ze dusdanig structuurzwak en prikkelgevoelig geraakt, dat het al erg moeilijk voor ze is om alleen te spelen en samenspel een vrijwel onmogelijke opgave voor ze is.²⁷

3.4 Kinderen met PDD-NOS

Op “De Piratenboot” komen voornamelijk kinderen met problemen door onveilige hechting, of angstige en verwaarloosde kinderen. Soms komt het echter voor dat er kinderen op de groep geplaatst worden met PDD-NOS. PDD-NOS is een algemeen begrip voor een “aan autisme verwante stoornis”. Omdat dit begrip zo breed is zullen wij de algemene kenmerken hieronder beschrijven.

Kinderen met PDD- NOS hebben een verstoring in hun sociale en emotionele ontwikkeling. Zij kunnen moeite hebben om zich in anderen te verplaatsen. Hierdoor kan het samenspelen met anderen moeizaam verlopen. In hun spel betekent dat dat zij vaker voor spel kiezen waarbij zij alleen kunnen spelen. Zij zullen niet snel uit zichzelf met anderen spelen. Hierbij zullen zij stimulans nodig hebben. Zoals eerder genoemd hebben deze kinderen een achterstand in hun sociale ontwikkeling. Door middel van spel kan geprobeerd worden om deze sociale vaardigheden aan te leren. Deze kinderen zullen sociale vaardigheden als jezelf voorstellen en op je beurt wachten aan kunnen leren, maar zullen moeite hebben om deze vaardigheden te generaliseren. Deze kinderen zullen ook moeite hebben met het zich eigen maken van spelregels. Als zij deze spelregels door hebben kunnen zij moeite hebben met andere regels in een ander spel.

Kinderen met PDD-NOS zijn persoonsafhankelijk. Zij richten zich vaak op een persoon waar zij zich aan vastklampen. Zij willen dan zoveel mogelijk in de omgeving van die persoon verblijven. Als die persoon niet aanwezig is, kunnen deze kinderen erg van slag raken. Ook in hun spel kan dat betekenen dat deze kinderen zich een pm’er toe-eigenen en hier dicht bij in de buurt blijven. Zij zullen niet zelf het speelgoed kiezen, maar hebben hierbij begeleiding nodig van de pm’er. Het kan gebeuren dat deze kinderen van slag raken als een pm’er een ander kind gaat begeleiden. Tevens zou het kunnen zijn dat een kind met PDD-NOS niet aan spel toekomt als de pm’er met andere taken bezig is, omdat het moeite heeft om zelf speelgoed te kiezen. Kinderen met PDD-NOS hebben namelijk veel sturing nodig. Toch zijn wij er van bewust dat er niet altijd ruimte is voor

²⁷ Poel, van der, Lisette, Speelblokken 4 2350-1/6; *De vroegkinderlijke spelontwikkeling: spel in relatie tot gehechtheid*, blok 2 spelgedrag en de sociale leefomgeving, Bohn Stafleu Van Loghum, 1993

deze begeleiding. Er zou dan voor gekozen kunnen worden om het kind uit een selectie aan spelmateriaal te laten kiezen en vervolgens het kind zelf te laten spelen. Net als autistische kinderen kunnen kinderen met PDD-NOS gevoelig zijn voor prikkels. Dat kan betekenen dat zij in hun spel regelmatig worden afgeleid door prikkels om hen heen. Zij zullen zich hierdoor niet goed op hun spel kunnen concentreren. Soms kan het zijn dat bepaalde prikkels het kind angstig maken. Zo kunnen spelen met angstige geluiden of sensopatische spelletjes het kind beangstigen. Je kunt deze kinderen proberen aan de prikkels te laten wennen of je kunt ervoor zorgen dat een omgeving van het kind prikkelvrij is om te zorgen dat deze kinderen zich op hun spel kunnen richten.²⁸

²⁸ Rigter, Jacob, *ontwikkelingspsychopathologie bij kinderen en jeugdigen*, Bussum, uitgeverij Coutinho, 2002

3.5 Spelkenmerken van kinderen van “De Piratenboot”

Hiervoor hebben wij verschillende stoornissen die het meeste voorkomen bij kinderen van “De Piratenboot” beschreven en welke spelkenmerken bij die stoornissen horen. Na het uitwerken van de kenmerken van de verschillende stoornissen zijn wij er achter gekomen dat er veel overeenkomsten in spel bij deze verschillende problematieken zijn te herkennen. Hieronder beschrijven wij de algemene kenmerken van de hiervoor genoemde stoornissen. Wij verwachten dat deze spelkenmerken terug te zien zijn bij kinderen van “De Piratenboot”.

Kinderen van “De Piratenboot” hebben voornamelijk moeite om te exploreren. Ze zullen niet snel uit zichzelf de ruimte of ander materiaal ontdekken. Een reden hiervan kan zijn dat ze het niet kennen en het angstig vinden om het zelf te ontdekken. Ze weten namelijk niet wat hen te wachten staat. Ze kiezen daarom ook vaak voor het vertrouwde spel.

Verder hebben deze kinderen vaak moeite om zich te concentreren op hun spel. De oorzaken kunnen echter verschillend zijn. Zo hebben onveilige gehechte kinderen, angstige en verwaarloosde kinderen moeite met concentreren, omdat ze alles om zich heen willen volgen en zich hierdoor niet op hun spel kunnen richten. Kinderen met PDD-NOS hebben vaak veel onrust in hoofd en zijn prikkelgevoelig, waardoor zij moeite hebben om zich te concentreren.

Het spel dat bij deze kinderen is waar te nemen is vaak chaotisch en vluchtig. Dit komt omdat ze niet de mogelijkheid om hun eigen spel te sturen. Hierbij hebben ze de nabijheid van een pm'er nodig.

Fantasiespel is bij de kinderen met deze stoornissen niet waar te nemen, omdat ze de veiligheid of de vaardigheid missen om tot fantasiespel te komen. Door de emotionele achterstand die de kinderen vaak hebben, is het beangstigend voor hen om tot fantasiespel te komen.

Door de achterstand in de sociale ontwikkeling hebben deze kinderen moeite om zich in anderen te verplaatsen en om een relatie met anderen aan te gaan. Samenspel is dan ook weinig tot niet terug te vinden.

Hoofdstuk 4 Ondersteuning in spel

Aan het eind van ons onderzoek willen wij aan de hand van de verkregen informatie een spelstimuleringsprogramma opstellen. Om dit te kunnen op stellen, willen wij eerst duidelijk hebben wat spelstimulering is. Wij zullen hieronder weergeven wat er onder spelstimulering wordt verstaan. Tevens zullen wij beschrijven wat spelbegeleiding is. Wij hebben gemerkt dat spelbegeleiding en spelstimulering qua definitie op elkaar lijken en in de bestudeerde literatuur worden deze twee termen vaak door elkaar gebruikt. Wij zullen deze twee definities beschrijven, omdat wij een spelstimuleringsprogramma opstellen, waarbij de pm'ers de kinderen gaan stimuleren en gaan begeleiden. Ook zullen wij beschrijven wat speltherapie en speltraining inhoudt. Deze termen zullen wij beschrijven om het verschil tussen deze gebieden duidelijk te maken en te voorkomen dat wij ons met het verkeerde vakgebied bezig gaan houden.

4.1 Spelstimulering

Bij spelstimulering worden voorwaarden gecreëerd die belangrijk zijn bij het komen tot spel. Spelstimulering wordt vooral toegepast bij kinderen met een lichamelijke, verstandelijke of zintuiglijke achterstand. Door deze tekorten hebben deze kinderen vaak moeite met het spelen in het algemeen of met bepaalde spelvormen. Voorbeelden van voorwaarden die spel kunnen stimuleren zijn: aantrekkelijk en uitnodigend materiaal, een speciaal bestemde ruimte of een stimulerend voorbeeld van een volwassene.²⁹

4.2 Speltherapie

Speltherapie wordt uitgevoerd door een speciaal daarvoor opgeleide speltherapeute. Speltherapie is een vorm van psychotherapie. Deze therapie is ontwikkeld voor kinderen met persoonlijke problemen. Via de speltherapie krijgt het kind de ruimte om zijn problemen te uiten ook wordt het kind alternatieven geboden om om te gaan met dingen in het dagelijks leven. Speltherapie richt zich op het verwerken van emotionele en persoonlijkheidsproblemen. Bij speltherapie wordt door middel van spel geprobeerd een emotionele blokkade op te heffen, waardoor een kind beter gebruik kan gaan maken van de mogelijkheden die het heeft. Speltherapie kan in groepen plaatsvinden, maar ook individueel.³⁰

4.3 Spelbegeleiding

Naast speltherapie is er ook spelbegeleiding. Bij spelbegeleiding wordt spel gebruikt om het kind te leren omgaan met zaken die het kind in het dagelijks leven tegenkomt. De taak van de spelbegeleider is, om de verwerkingsfunctie van spel te herstellen of meer kans te geven. Spelbegeleiding wordt vaak toegepast als kinderen veel te verwerken hebben, bijvoorbeeld bij medische ingrepen. Spelbegeleiding richt zich ook op het spelen zelf. Bij spelbegeleiding wordt het spel gebruikt als doel het kind te leren spelen of het al spelend iets te leren.

²⁹ Hellendoorn, Joop, Berckelaer-Onnes, Ina van, *Speciaal spel voor speciale kinderen*, Houten Diegen, Bohn Stafleu Van Loghum, 1998

³⁰ Helling, Lea, speltherapeute Medisch Kinderdagverblijf Delft, Boddaertcentrum Zoetermeer e.a., 1998

Spelbegeleiding kan op 3 niveaus worden uitgevoerd;

Vorbereidend spel

Kinderen worden gestimuleerd tot spel en uitgelokt door het aanwezige materiaal en door de spelleider. De begeleiding is er op dit niveau op gericht dat de kinderen met het aanwezige materiaal zelf tot spelen komen. De spelleider blijft niet voortdurend bij het spel van het kind, maar is wel in de ruimte aanwezig om het kind aan te moedigen, waardoor het spel weer op gang kan worden gebracht. Deze vorm van spelbegeleiding komt volgens ons overeen met spelstimulering, omdat de spelleider voorwaarden voor het kind creëert om tot spel te komen.

Het aansluitende spel

Hierbij wordt geprobeerd om het spel meer inhoud en variatie te geven. Binnen dit aansluitende spel kan men gebruik maken van verschillende technieken; verwoorden en stimuleren. Er is bij deze vorm van spelbegeleiding voortdurend contact met de kinderen. Binnen dit contact kan men de gebeurtenissen tijdens het spel verwoorden. Hierdoor wordt er ordening in het spel aangebracht. Door nieuwe ideeën aan te reiken en verschillende materialen te gebruiken kan men het spel repertoire van de kinderen uitbreiden en de betrokkenheid vergroten. Zo leren de kinderen ook zelf initiatief te nemen tijdens het spel.

Tijdens het aansluitende spel kan de spelleider ingrijpen en helpen de moeilijkheden tijdens het spel te overwinnen. Het benoemen van het spelgedrag is een belangrijk hulpmiddel om de sociaal-emotionele ontwikkeling te stimuleren.

Het begeleidend spel

Op dit niveau is de intensiteit van de begeleiding het grootst. De spelleider neemt op dit niveau het initiatief en bepaalt het spel. De kinderen spelen met de spelleider mee. Het is de meest intensieve vorm van spelbegeleiding. De doelstelling van het begeleide spel is dat de spelleider de kinderen een aantal spelschema's leert, de spelleider leert hoe sommige spelen in hun werk gaan.

Het begeleide spel is een vorm van spelbegeleiding die geschikt is voor kinderen die zelf moeilijk tot spelen komen of geen inhoud aan hun spel kunnen geven.³¹

4.4 Speltraining

Bij speltraining wordt ervan uitgegaan dat bepaalde onderdelen in spel bij het kind niet spontaan tot uiting komen. Er is oefening nodig wil bij het kind deze onderdelen tot ontwikkeling kunnen komen. Als er speltraining wordt opgestart kunnen er twee doelen spelen: het ontwikkelen of verbeteren van bepaalde spelvormen of het ontwikkelen van bepaalde functies, zoals motorische functies.³²

³¹ Hendriks, Drs, Carla, In Speelblokken 5 4310-1/12; *Spelen hoeft geen probleem te zijn*, blok 4 spel in het kader van diagnostiek en behandeling, Bohn Stafleu Van Loghum, 1993

³² Hellendoorn, Joop, Berckelaer-Onnes, Ina van, *Speciaal spel voor speciale kinderen*, Houten Diegen, Bohn Stafleu Van Loghum, 1998

Hoofdstuk 5 Interesses van kinderen

In dit hoofdstuk zullen wij beschrijven welke interesses bij welke leeftijd over het algemeen passen. Wij zullen beschrijven met welk speelgoed kinderen van een bepaalde leeftijd het liefst spelen en welke activiteiten zij daarbij willen doen. De pm'ers kunnen dit als handvatten gebruiken bij het stimuleren en begeleiden van het spel van het kind. Tevens kunnen wij deze informatie gebruiken voor de materiaalkeuze en keuze voor activiteiten bij het opzetten van een spelstimuleringsprogramma.

Kinderen van 1,5 tot 2 jaar

Het kind deelt niet graag, hoewel hij meestal wel graag met andere kinderen speelt. Het kind speelt nu ook langer alleen met zijn speelgoed. Hij kan zonder hulp manipuleren, vooral met speelgoed waarmee hij volwassenen kan imiteren.

Speelgoed

- Poppen; kies een pop die gewassen en aan- en uitgekleed kan worden.
- Gereedschap; hamertje tik, dit stimuleert de coördinatie en rekt af met overvloedige energie.
- Sorteren en rijgen; vormplankjes en garenklosjes leren het verschil in afmetingen en stimuleren de behendigheid.
- Klei en speeldeeg; zachte klei biedt veel artistieke mogelijkheden
- Duw- en trekspeelgoed; stimuleert de behendigheid
- Speelgoedtelefoon; deze voorziet in de praatbehoefte en andere praatspelletjes

Activiteiten en spelletjes

- Geluid- en woordactiviteiten; lees boeken voor met woorden, het liefst op rijm, bedenk een verhaaltje waarin het kind de hoofdrol speelt.
- Lichamelijke activiteiten en spelletjes; spelletjes en liedjes waarbij je iets moet doen; zakje doekje leggen en schipper mag ik over varen, kinderen leren dan om met andere kinderen iets te doen.
- Artistieke activiteiten; collages plakken van papier, schuimplastic, stukjes stof en andere materialen. Vingerverf en klei vormen een enorme uitdaging voor het kind.

Kinderen van 2 tot 3,5 jaar

Een kind van deze leeftijd wordt steeds onafhankelijker, beheerst de taal beter en leert nieuwe vaardigheden. Er moet nog wel goed op het kind gelet worden, want het gevoel voor voorzichtigheid is nog niet goed ontwikkeld. Het kind vindt het leuk om iets te bouwen en dat weer om te gooien, dingen in elkaar te zetten en weer uit elkaar te halen. Het kind is dol op alles wat een uitdaging voor zijn mogelijkheden vormt.

Speelgoed

- Verkleden; dit prikkelt de fantasie door middel van 'doen alsof' spelletjes.
- Tempera of waterverf en een schaar; het kind kan nu iets verfijnder werken. Geef echter een paar kleuren tegelijk en een schaar met afgeronde punten.
- Speelgoed om mee te bouwen, zoals duplo; dit zorgt voor urenlang vermaak.
- Eenvoudige spelletjes en puzzels met grote stukken; een puzzel met een bekend onderwerp die het kind samen met de begeleidster of alleen kan maken.
- Gereedschap en huishoudelijke spulletjes, zoals boor, stoffer en blik. Laat het kind ook iets doen als je zelf bezig bent.

- Behendigheidsspeelgoed, zoals spelletjes die zorgen voor verfijnde bewegingen.

Activiteiten en spelletjes

- Geluid – en woordactiviteiten; een spelletje met de letters van het alfabet, tel samen, oefen eenvoudige, moeilijk uit te spreken woorden en grapjes.
- Lichamelijke activiteiten en spelletjes; het kind kan nu meedoen aan activiteiten en spelletjes die te maken hebben met muziek, zoals stoelendans.

Kinderen van 3,5 tot 5 jaar

Het kind moet nu leren om met andere kinderen te spelen en te delen. Het kind is overal in geïnteresseerd en vraagt je oren van het hoofd. Hij wil ook zijn lichamelijke vaardigheden uitproberen. Het kind kan zich nu ook beter concentreren en een tijdlang ergens mee bezig zijn.

Speelgoed

- constructiespeelgoed en autootjes; het kind is nu toe aan een bouwdoosje met kleinere realistische onderdelen, zoals lego.
- Magnetische borden of insteekborden; voor het vastpinnen van letters, cijfers en plaatjes.
- Miniatuurvoorwerpen, zoals een winkeltje, poppenhuismeubeltjes, kleine auto's. Deze prikkelen de fantasie.
- Sportartikelen, zoals kegels, ringwerpspel.
- Boeken; iets moeilijkere boeken, uitklapboeken, oefenboekjes waar ze bij moeten tellen.

Activiteiten en spelletjes

- Geluid – en woordactiviteiten; cijferrijmpjes en telliedjes als voorbereiding op school.
- Spel; eenvoudige spelletjes waarbij het kind aan een wielje moet draaien, schijfjes moet schieten, stukken moet verschuiven.
- Artistieke activiteit; maken van maskertjes, voertuigen enz.

Kinderen van 5 tot 7 jaar

Het leerplichtige kind toont groeiende belangstelling voor lezen, schrijven en eenvoudige sommetjes. Hij heeft ook belangstelling voor de wereld en de manier waarop die werkt en doet graag mee met 'volwassen' activiteiten. Hij heeft ook meer interesse voor sociale activiteiten en bedenkt spelletjes die hij met vriendjes of vriendinnetjes wil gaan doen.

Speelgoed

- aankleedpoppen; poppen met veel kleertjes en andere accessoires zorgen voor urenlang speelplezier.
- Imitaties van apparatuur voor volwassenen; een kassa, een computer kunnen een belangrijke plaats innemen bij een 'doen alsof' spel.
- Eenvoudige handwerkdoos; kaarten maken en stempelen vindt een kind van deze leeftijd leuk.
- Spelletjes; domino of ganzeborden helpt het kind te leren tellen.
- Treintjes; elektrische en opwindbare treinen

Activiteiten en spelletjes

- Dingen verzamelen is in trek bij deze leeftijd.³³

Hiervoor hebben wij beschreven waar in het algemeen de interesses van kinderen bij verschillende leeftijden kan liggen. De pm'ers kunnen bij deze interesses aansluiten door het aanbieden van bepaald speelgoed dat bij de leeftijd van het kind past. Bij elk kind kunnen de interesses anders zijn. Doordat MKD kinderen vaak een achterstand in hun ontwikkeling hebben, kan dat een reden zijn dat hun interesses ergens anders liggen. De interesses kunnen bijvoorbeeld bij een jongere leeftijdscategorie liggen, omdat de kinderen vaak een ontwikkelingsachterstand hebben. Het is daarom van belang om het spel bij deze kinderen goed te observeren in de individuele interesses. Daarna kan je dit kind pas begeleiden en stimuleren in zijn spel.

³³ Stoppard, Miriam, *Wat kan mijn kind*, Houten, Van Holkema & Warendorf, 2002, vierde druk

Hoofdstuk 6 Analyses

In dit hoofdstuk zullen wij de observaties die wij op “De Piratenboot” hebben gedaan analyseren. Wij zullen dit aan de hand van de bestudeerde literatuur doen en de observaties uit de groep. De literatuur die wij in dit hoofdstuk gebruiken is terug te vinden in de vooraf gaande literatuurhoofdstukken. Uit de observaties en de literatuur zullen wij dan onze mening trekken.

Tevens zullen wij de interviews die wij hebben afgenomen analyseren. Wij hebben ervoor gekozen om alle interviews gezamenlijk te analyseren, omdat wij zo de verschillende meningen van de geïnterviewden naast elkaar kunnen leggen.

6.1 Analyse van de observaties

Wij hebben voor ons onderzoek in totaal 7 kinderen van “De Piratenboot” in de leeftijd van 3 tot 5 jaar geobserveerd in hun spel. Daarvan waren er bij het vrijspel 3 meisjes en 2 jongens. Wij hebben ervoor gekozen om de kinderen zowel tijdens vrijspel als tijdens begeleidspel te observeren om een zo compleet mogelijk beeld van het spel van deze kinderen te krijgen. Bij het begeleidspel hebben wij 1 jongen en 1 meisje geobserveerd. Het aantal kinderen dat wij hebben geobserveerd was het aantal dat die dag aanwezig was. Dit hebben wij gedaan aan de hand van een door ons vooraf opgesteld observatieschema, wat is terug te vinden in de bijlage.

Tijdens het vrijspel van de kinderen gingen wij beide bij een tafel zitten waar de kinderen aan het spelen waren. Wij hebben toen elk een kind 10 à 15 minuten geobserveerd. Wij zaten bewust op een afstandje van het kind, zodat het kind niet door ons afgeleid zou worden. Als een kind contact met ons zocht, hielden wij dat bewust af, omdat wij het spel niet wilden beïnvloeden. Wij schreven op waar het kind meespeelde, hoe lang het er meespeelde en hoe het spel eruit zag. Dit konden wij puntsgewijs opschrijven, omdat op het observatieschema verschillende punten stonden waar wij op zouden letten.

Bij het begeleidspel hebben wij elk 1 kind geobserveerd dat samen met de pm'er met duplo aan het spelen was. Zij waren met z'n drieën zo'n 45 minuten met het spel bezig. Hierbij waren wij ook van een afstandje aan het observeren, zodat wij niet te veel opvielen bij de kinderen. Wij hebben met hetzelfde observatieschema gewerkt als wat wij bij het vrijspel gebruikt hebben. Hier hebben wij voor gekozen, omdat wij zo goed kunnen zien wat voor invloed de begeleiding heeft.

Tijdens het observeren van het vrijspel op de groep speelden 4 van de 5 kinderen niet langer dan 10 minuten. Hiervan speelden 2 kinderen korter dan 5 minuten achter elkaar. Eén kind kon langer dan 10 minuten spelen. Dit kind zat zo in zijn spel, dat het geen besef had van de wereld om zich heen. Zo had het kind niet door dat het kind naast zich tegen hem aan het praten was. Tijdens begeleidspel speelden de kinderen langer. Ze speelden ongeveer 40 minuten. Hieruit kunnen wij opmaken dat de kinderen wel langere periode kunnen spelen mits er begeleiding is. Dit blijkt ook uit de reactie van het kind op de sturing van de pm'er. Van de 3 kinderen die sturing hebben gehad, reageerden er 2 direct en 1 reageerde na enige malen herhalen. Zo was er een meisje dat van haar plek was gelopen. De pm'er zei toen tegen haar dat ze op haar plek moest gaan zitten en weer moest gaan spelen. Het meisje ging toen verder met haar spel. Zoals eerder genoemd reageerde 1 kind niet gelijk op sturing. Een oorzaak hiervan kan zijn dat het kind zo gefocust was op iets wat hij zag, en hierdoor de pm'er niet hoorde.

Het kan ook zijn dat het kind het spel niet meer wilde spelen, omdat het te moeilijk voor hem was, of omdat hij erop uitgekeken was. Wij vinden het van belang om te kijken waarom een kind niet meer wil spelen. Als je dat namelijk weet kan je daar op inspelen. Wij zijn verder van mening dat het daarbij belangrijk is dat het kind geïnteresseerd blijft in het spel en dat het voldoende prikkels ervaart. Hierdoor is de kans groter dat het kind met zijn spel bezig blijft en het spel diepgang krijgt. Als pm'er moet je daarom aansluiten bij de interesse van het kind. Maar het is echter ook van belang dat er af en toe nieuw materiaal wordt aangeboden. Doordat het kind het materiaal niet kent, lijkt hij niet geïnteresseerd te zijn, maar dat kan veranderen als je laat zien wat het is en wat je er allemaal mee kan doen.

Tijdens het vrijspel viel het ons op dat 4 van de 5 kinderen kozen voor constructie materiaal of ander materiaal waar de kinderen spelend mee konden omgaan, zoals duplo en playmobil. De keuze van het materiaal kwam overeen met het spelniveau waar de meeste kinderen tijdens de observaties in speelden. Spelend bewegen was bij 4 kinderen te zien, 3 kinderen zaten op het niveau spelend omgaan en 3 kinderen zaten bij spelend construeren. Tussen deze niveaus was een wisselwerking te zien. Zo was er een kind dat het duplo eerst ontdekte met zijn handen door er aan te voelen. Hierna ging hij het op elkaar stapelen en tot slot ging hij ermee vliegen. Dit was voor ons een teken dat hij er een betekenis aan had gegeven, het was een vliegtuig geworden. Tijdens het begeleidspel vertoonde 1 kind spelend bewegen en spelend omgaan. Spelend construeren kwam bij het andere kind voor. Deze liet tevens ook imitatiespel zien, door de pm'er na te doen. Sensopatisch spel hebben wij niet gezien. Een reden hiervan kan zijn dat het de kinderen op dat moment niet is aangeboden.

Wij hebben geen fantasiespel geconstateerd bij deze kinderen. De oorzaak daarvan kan zijn dat de kinderen door hun ontwikkelingsachterstand er nog niet aan toe zijn. Fantasiespel komt meestal voor vanaf 3- 4 jaar, maar door hun ontwikkelingsachterstand kunnen de kinderen ook op wat lager spelniveau spelen dan wat bij de leeftijd verwacht kan worden. Ook kan dit spel de kinderen beangstigen. Voor kinderen met hechtingsproblemen, die op "De Piratenboot" zitten, geldt dat helemaal. Zij moeten eerst zichzelf leren ontdekken en zijn nog helemaal niet bezig met zich verplaatsen in een ander, of in een andere rol. Als zij fantasiespel spelen, kunnen zij zo in een andere rol gedwongen worden dat zij het gevoel krijgen zichzelf te verliezen. Deze kinderen hebben juist zo'n behoefte aan veiligheid dat je ze ook niet in die rol kan dwingen. Ook voor angstige en verwaarloosde kinderen geldt dat fantasiespel hen kan beangstigen, vanwege de emotionele achterstand die ze vaak hebben. Ze missen vaak de vaardigheid en veiligheid om tot fantasiespel te komen. Voor kinderen met PDD-NOS geldt dat ze zich kunnen verliezen in fantasiespel, omdat ze geen onderscheid kunnen maken tussen fantasie en werkelijkheid. Wij zagen wel dat de kinderen imitatiegedrag vertonen en situaties naspelen. Hiermee kunnen zij ook ervaringen verwerken. Dit is volgens ons een belangrijke voorloper op fantasiespel. Het kan volgens ons zo zijn dat als een kind langer op de groep zit, hij zich veiliger gaat voelen en het rustiger in zijn hoofd wordt. Het kind kan dan langzaam een vorm van fantasiespel gaan vertonen. De groei naar fantasiespel zal echter langzamer verlopen dan bij kinderen met een normale ontwikkeling. Er is veel tijd en geduld nodig wil het kind hier toe komen. Zoals eerder genoemd is het van belang dat een kind zich veilig voelt op de groep. Tevens moet het kind de vorige niveaus goed doorlopen hebben, wil het tot fantasiespel kunnen komen.

Uit de observaties bleek dat de kinderen nog geen regel- of gezelschapsspel spelen. Dat is ook niet te verwachten bij deze kinderen, omdat dit spel pas vanaf 5 à 6 jaar kan plaatsvinden. Verder hebben deze kinderen door een achterstand in de sociale ontwikkeling vaak moeite om zich in anderen te verplaatsen en om een relatie met anderen aan te gaan, waardoor ze niet goed kunnen samenspelen. Wij zullen ons daarom in het spelstimuleringsprogramma nog niet op het samenspelen richten, omdat de kinderen daar nog niet aan toe zijn. Zij moeten eerst de andere niveaus goed leren doorlopen en alleen kunnen spelen.

De speelwerelden waarin de kinderen speelden, zijn verdeeld over de hanteerbare wereld, waarin kinderen het speelgoed leren kennen met de mogelijkheden van dat speelgoed, en de esthetische wereld, waarin kinderen vormend met materialen bezig zijn en zaken ordenen. Dit komt overeen met de spelniveaus die de kinderen laten zien. Zo is het niveau spelend omgaan terug te zien in de hanteerbare wereld, waarin het kind de mogelijkheden van het speelgoed leert kennen. In de esthetische wereld is het spelend construeren terug te zien. De kinderen zijn dan vormend met materialen bezig.

Zowel bij vrijspel als begeleidspel, speelden de kinderen stereotype. Wij verstaan onder stereotype dat het kind met hetzelfde materiaal speelt en er dezelfde handelingen mee uitvoert. Een oorzaak daarvan kan volgens ons zijn dat dit stereotype handelen bekend voor hen is. Onbekend materiaal kan de kinderen beangstigen. Dat kan komen, omdat zij niet weten wat zij met het materiaal kunnen doen en daarom het gevoel hebben dat zij geen controle over hun spel hebben. Ook kan het zijn dat kinderen alleen voor dit handelen kiezen, omdat zij dit kunnen. Misschien denken zij onbewust dat zij de mogelijkheid niet hebben om tot andere handelingen te komen. Omdat zij geen faalervaringen willen opdoen, gaan zij deze andere handelingen uit de weg. Wij vinden het belangrijk dat de kinderen minder stereotype gaan spelen, zodat het spel en daarmee de spelontwikkeling van het kind zich meer kan ontwikkelen. Als een kind steeds dezelfde handelingen uitvoert, leert het daar op een gegeven moment niks meer van en blijft het kind op hetzelfde niveau spelen.

Wij vinden het een goed teken dat de 4 van de 5 kinderen tijdens vrijspel zelf het materiaal hebben gekozen. Als kinderen iets zelf kiezen, zijn ze vaak meer gemotiveerd om er mee te spelen dan wanneer een ander het voor ze kiest. Als iets de kinderen interesseert, zullen zij naar onze mening ook eerder in staat zijn om dingen op te pikken. Er was 1 kind dat in eerste instantie niets wilde kiezen. Toen ze echter een ander kind met iets zag spelen, wilde ze daar ook mee spelen. Je zou dit ook kunnen interpreteren als zelf kiezen. Het kind had bij haar keuze alleen een voorbeeld nodig is. Een reden hiervan kan zijn dat ze bang is om een verkeerde keuze te maken en daarom iets kiest wat een ander al heeft gekozen, omdat ze weet dat dat goed is.

Wat uit de observaties ook naar voren kwam, was dat de kinderen tijdens vrijspel geen nieuwe activiteiten aangingen, er werden over het algemeen niet door de kinderen zelf initiatieven genomen. Alleen tijdens begeleidspel was er een kind die andere activiteiten liet zien. Dit kind toonde zelf ook initiatieven door andere materialen te kiezen. Dat verschil kan komen, omdat de nabijheid van de pm'er het kind veiligheid biedt. De pm'er zat echter niet dichterbij dit kind dan bij het andere kind. Het kan verder zo zijn dat dit kind beter bekend is met de materialen dan het andere kind of dat door een bepaalde stoornis een ander kind geen initiatieven durft te nemen. Het kind dat initiatieven nam kan zich ook veiliger voelen op de groep dan een ander kind.

Er was 1 kind in de groep die tijdens haar spel gebruik maakte van de gehele groep. Dit komt volgens ons, omdat dit kind vrij onrustig was in haar spel. Zij leek niet stil te kunnen zitten en liep regelmatig van haar plek weg. Het is in dit geval geen positief gebruik maken van de speelruimte. De meeste kinderen speelden rond hun speelhoek. Zij ontdekten het materiaal waar ze mee speelden. Het was een teken van concentratie, dat zij zich richtten op het ene soort materiaal waar zij op dat moment mee bezig waren en wat in hun nabijheid lag. Echter kan het bij deze kinderen ook zijn dat zij voor de veilige oplossing gaan en niet door de groep durven om andere activiteiten aan te gaan. Eén kind bleef zitten op zijn plek. Het verrichtte in zijn spel ook steeds dezelfde handelingen. Het leek of dit kind heel angstig is om andere ervaringen aan te gaan, waardoor het kind stereotype speelt.

Tijdens de observaties hebben wij goed opgelet of de kinderen plezier beleefden in hun spel. Dat is namelijk erg belangrijk wil een kind verder kunnen in zijn spel. Uit de lichaamstaal en non-verbale signalen, zoals een glimlach op hun gezicht, maken wij op dat de kinderen plezier hadden in hun spel. Dat is zeker bij deze kinderen erg belangrijk. Dit betekent dat zij zich tijdens hun spel waarschijnlijk prettig voelden. Dat zou kunnen betekenen dat er de mogelijkheid is om stapsgewijs het spel te stimuleren tot wat hogere niveaus. Daarbij moet er op gelet worden of de kinderen nog plezier beleven in het spel en niet angstig worden.

Tijdens het vrijspel hadden 2 van de 5 kinderen steeds een paar minuten aandacht voor hun spel. Zo speelden ze even met hun speelgoed en dan keken ze weer om zich heen om te kijken wat er gebeurde. Angstige kinderen of kinderen met hechtingsproblemen willen vaak de omgeving in de gaten houden. Dit kan een oorzaak zijn waardoor de kinderen zo snel zijn afgeleid in hun spel. Eén kind had geen aandacht en 2 kinderen hadden volledige aandacht voor hun spel. Eén kind dat volledig aandacht had voor zijn spel, was ook het kind dat niet van zijn speelplek kwam. Dit kind was geconcentreerd bezig met zijn spel. Het andere kind speelde aandachtig, maar had ook oog voor de omgeving waarin ze speelde. Het viel ons op dat bijna alle kinderen volgens ons chaotisch speelden. Zo bouwde een kind iets van duplo, maakte het kapot en ging weer wat anders maken. Er zat geen diepgang in zijn spel en hij voerde zijn handelingen snel uit. Tijdens begeleid spel hadden beide kinderen aandacht voor hun spel. Eén kind speelde echter nog wel chaotisch, maar was daarin wel te sturen door de pm'er. Hieruit blijkt dat de kinderen zichzelf moeilijk kunnen sturen. Dit kan komen door hun angst en onrust in hun hoofd. Veiligheid, zoals een pm'er die grenzen aangeeft en nabij de kinderen is, lijkt te helpen. Een andere oorzaak van chaotisch spelen kan zijn dat de groep de kinderen teveel prikkels geeft. Een idee zou zijn om speciale hoekjes af te bakenen.

Tijdens het vrijspel en tijdens het begeleidspel speelden de kinderen naast anderen. Tijdens het naast elkaar spelen waren de kinderen nog vooral met hun eigen spel bezig. Af en toe zeiden zij wat tegen de ander. De kinderen lieten echter nog geen samenspel zien. Dat is volgens ons best moeilijk voor deze kinderen. Dat kan komen, omdat zij een achterstand in hun ontwikkeling hebben of omdat hun problematiek het samenspel in de weg kan staan. Angstige kinderen of kinderen met hechtingsproblemen vinden het namelijk moeilijk om een band met anderen aan te gaan. Door hun problematiek zijn deze kinderen vooral op zichzelf gericht. Dan kan het moeilijk zijn om met anderen te moeten delen of je in anderen te verplaatsen. Wij vinden dat je je eerst op de problemen en het zelfbeeld van deze kinderen moet richten. Pas als kinderen zich wat bewuster zijn van zichzelf kunnen zij leren rekening te houden met anderen.

In hoofdstuk 6.2 zullen wij onder het kopje *Spel van kinderen van “De Piratenboot”* verder uitwerken welke punten kinderen goed beheersen in hun spel en op welke punten ze vastlopen.

6.2 Analyse van de interviews

Voor ons onderzoek hebben wij twee pm'ers van “De Piratenboot” kunnen interviewen. Wij wilden via de pm'ers erachter komen hoe de kinderen op de groep spelen en waar de spelontwikkeling van de kinderen op vast kan lopen. Tevens wilden wij van de pm'ers weten hoe zij de spelontwikkeling van de kinderen al stimuleren en wat zij van ons verwachten. Vanwege de tijd die het interview innam, hebben wij besloten om de pm'ers samen te interviewen. Ook wilden de pm'ers zelf graag samen geïnterviewd worden. Wij hebben de gedragsdeskundige van MKD “Het Kompas” geïnterviewd, omdat zij ons aanvullende informatie kan verschaffen over de kinderen op de groep en het effect van de stoornissen op het spel van deze kinderen. De gedragsdeskundige is afgestudeerd in orthopedagogiek. Zij is nu 4 ½ jaar werkzaam op het MKD. Als gedragsdeskundige houdt zij zich bezig met diagnostiek van de kinderen het opstellen van hulpverleningsplannen voor deze kinderen. Daarbij adviseert zij pedagogisch medewerkers en de maatschappelijk werker. Zij is soms aanwezig bij oudergesprekken en gesprekken over hulpverleningsplannen. Hiernaast ondersteunt zij ook bij het uitzetten van het beleid.

Verder hebben wij via een kennis van Mirjam iemand kunnen interviewen die zich gespecialiseerd heeft in spel. Zij heeft de voorloper van de SPH opleiding, KENO, gedaan en is zich gaan specialiseren in autisme. Hierna heeft zij de post-HBO opleiding speltherapie gedaan. Zij heeft op het Pedologisch Instituut (PI) spelbegeleidingsprogramma's opgezet voor autistische kinderen. Verder heeft zij op een Kinder dagcentrum (KDC) voor verstandelijk gehandicapten gewerkt en op een opvang voor allochtonen. Hier heeft zij ook spelbegeleiding gegeven. Op dit moment is zij werkzaam op de Hogeschool Utrecht als docent bij het seminar orthopedagogiek. Zij is nu al vele jaren bekend met spel en de ontwikkeling ervan en heeft er veel ervaring mee. Wij hoopten dat wij via haar informatie zouden kunnen verkrijgen die wij kunnen gebruiken voor ons onderzoek. Dit is gelukkig ook het geval geweest. De informatie uit deze interviews hebben zullen wij hieronder analyseren.

Wat is spel

Spel is volgens de speldeskundige actief, het kind ervaart plezier en heeft controle over de situatie. Verder geeft zij aan dat spel geen bepaald doel heeft en dat als een kind speelt het niet het contact met de realiteit verliest. Volgens de gedragswetenschapper van het MKD is spel een manier om dingen te leren. Kinderen kunnen zich ontwikkelen en met anderen plezier beleven. De pm'ers van het MKD zien spel als iets waar kinderen dingen ontdekken, leren en ervaren. Spel wordt volgens hen ook gebruikt om situaties en ervaringen uit te spelen en om te ontspannen. Deze beschrijvingen komen overeen met hoe Hellendoorn,(1998) en Badegruber (2001) spel omschrijven. Als je al deze beschrijvingen naast elkaar legt komt het er dus op neer dat door spel kinderen veel leren en dat spel belangrijk is voor de ontwikkeling van het kind. Wij zijn het hier mee eens en zijn van mening dat spel zelf door het kind bepaald wordt. Een kind weet zelf namelijk wat hij leuk vindt en wat hij kan. Een kind zal hier naar dan ook zijn spel bepalen. Wij zijn ons ervan bewust dat het soms nodig kan zijn om het kind ander spel

aan te bieden, omdat het kind anders op hetzelfde spelniveau blijft hangen. Het blijft daarbij van belang dat het kind plezier in het spel blijft ervaren. De speldeskundige geeft in het interview aan dat kinderen een spelprobleem hebben als ze het contact met de realiteit verliezen, de controle over wat ze doen verliezen en geen plezier in het spelen hebben.

Het belang van spel

Spel is volgens de speldeskundige van belang, omdat het het kind stimuleert in zijn totaliteit van de ontwikkeling, zoals taalspraak, motoriek, cognitie en sociale vaardigheden. Dit komt overeen met het antwoord van de pm'ers en met wat Janssen-Vos (1993) in haar boek omschrijft. Zij beschrijft dat spel een belangrijke rol heeft bij het leren van kinderen en dat via spel kinderen hun gevoelens uitdrukken en dingen ervaren. De pm'ers vinden spel van groot belang, omdat kinderen via spel verschillende ervaringen opdoen, nieuwe dingen aanleren en dingen verwerken. De gedragswetenschapper benadrukt ook dat kinderen door middel van spel veel leren en dingen kunnen verwerken of een plek kunnen geven.

Volgens ons is spel van belang voor de verschillende ontwikkelingsgebieden, zoals Joop Hellendoorn (1998) dat ook in zijn boek beschrijft. Kinderen kunnen de motoriek oefenen door het pakken en het omgaan met speelgoed of het kruipen/lopen naar het speelgoed. Kinderen krijgen daarbij in het spel op de groep te maken met andere kinderen die spelen en zullen zij moeten delen. Ook kunnen kinderen in hun spel dan dingen van elkaar overnemen. Verder is spel leuk en kan er niet veel fout gaan, waardoor het volgens ons voor kinderen aantrekkelijker kan zijn om zaken te oefenen. Spel is volgens ons dus van groot belang voor het opdoen van basisvaardigheden.

Spel van kwaliteit

Spel is volgens de speldeskundige van kwaliteit als het leeftijdsadequaat is, maar door allerlei redenen kan dat niet altijd het geval zijn. Het verschilt daarom per kind wanneer spel van kwaliteit is. Zij vindt spel bijvoorbeeld ook van kwaliteit als het kind er plezier in beleeft, lekker in zijn vel zit en gevarieerd met het materiaal om gaat. Daarbij moet het kind uit zichzelf stapjes vooruit gaan. De pm'ers vinden spel van kwaliteit als de kinderen genieten van spel en ze stapje voor stapje vooruit gaan en het kind meer zelfvertrouwen krijgt. Een pm'er voegt daar aan toe dat ze spel van kwaliteit vindt als het kind kan gaan voldoen aan zijn werkdoelen. Dit zijn de doelen waar het kind gedurende de periode dat hij op het MKD is aan gaat werken. Wij zijn van mening dat spel van kwaliteit is als het kind doet wat hij op dat moment kan. Het kan dan zijn dat het kind niet leeftijdsadequaat speelt, maar als het kind wel alles geeft wat hij op dat moment kan, vinden wij het spel van kwaliteit. Daarbij vinden wij het ook belangrijk dat het kind plezier beleeft aan zijn spel en daarbij ook nieuwe ervaringen opdoet.

Spel van kinderen van "De Piratenboot"

De gedragsdeskundige geeft aan dat kinderen op het MKD eigenlijk niet spelen. Ze spreekt zich echter in haar interview tegen door verschillende kenmerken van het spel van deze kinderen te benoemen, die verderop in de analyse staan beschreven. Volgens de pm'ers spelen de kinderen, maar zij spelen met hetzelfde materiaal en eenzijdig. Wij zijn van mening dat er bij deze kinderen sprake is van spel, omdat wij verschillende kenmerken van spel terug zien bij de kinderen. De kinderen bepalen zelf wat ze spelen en hoe ze spelen. Uit de observaties van de kinderen blijkt dat de kinderen plezier beleven aan hun spel en dat ze het zelf graag willen.

De kinderen spelen volgens ons met hetzelfde materiaal en eenzijdig, omdat de kinderen vanwege hun hechtingsproblemen niet durven kiezen. Het kiezen voor hetzelfde bekende speelgoed is veilig. Daarom kiezen angstige of verwaarloosde kinderen ook vaak voor hetzelfde bekende speelgoed. Het speelgoed is bekend bij het kind en het spel kan niet fout gaan. Kinderen met PDD-NOS kunnen gewoon niet tot een spelkeuze komen, dit heeft te maken met hun stoornis.

In het artikel van Lisette van der Poel staat beschreven dat onveilig gehechte kinderen angstig zijn om te exploreren. Zij zijn dus afhankelijk van de begeleider willen zij tot een spelkeuze komen. De gedragsdeskundige geeft ook aan dat de kinderen weinig variatie in hun spel laten zien. Volgens ons heeft dat ook te maken met dat het vertrouwd voor ze is om steeds met hetzelfde materiaal te spelen en hetzelfde spel te spelen. De speldeskundige benadrukt dat door te zeggen dat kinderen hetzelfde kiezen, omdat ze dat kunnen en zich daarbij veilig voelen.

De kinderen van het MKD hebben vaak moeite om zich te concentreren op het spel. Het spel is volgens de pm'ers vaak vluchtig en chaotisch. Van der Poel beschrijft in haar artikel dat onveilig gehechte kinderen vanuit hun gevoel van onveiligheid hun omgeving steeds in de gaten willen houden en zich daardoor niet met volle aandacht op hun spel kunnen richten. Ze kunnen hierdoor niet goed exploreren, want om goed te kunnen exploreren dien je immers goed te concentreren en dat betekent dat je de rest van de wereld om je heen even moet loslaten. Voor onveilige gehechte kinderen is dat beangstigend; ze onderbreken hun exploratie steeds even om te controleren of alles nog in orde is. De pm'ers geven aan dat kinderen ongeconcentreerd kunnen zijn in hun spel en dat een stoornis daarvan invloed kan zijn. Ze herkennen dat onveilige gehechte kinderen alles in de gaten willen houden, omdat ze bang zijn om mensen kwijt te raken. Verder geven de pm'ers aan dat kinderen met PDD-NOS moeite hebben om zich te concentreren en om stil te zitten. De onrust zit in hun hoofd en dat is moeilijk te veranderen. Wel kan je volgens ons ervoor zorgen dat deze kinderen een veilige situatie krijgen, met weinig prikkels in de omgeving, zodat zij zich voldoende op hun spel kunnen concentreren. Hierbij is het belangrijk dat je per kind bekijkt wat het aan kan.

De vluchtige en vaak chaotische manier waarop de kinderen met hun omgeving omgaan, maakt het volgens Van der Poel moeilijk om het spel van anderen te volgen. Om toch greep op het spel te houden, spelen deze kinderen graag de baas. Hun dominante en chaotische gedrag maakt ze echter weinig geliefd als speelkameraadjes. Het kan echter ook zo zijn dat het kind zich de rol van een underdog op zich neemt, zoals Annemieke Biessels-Smulders (1993) dat beschrijft. Door het gebrek aan zelfvertrouwen voelt het kind zich minder dan de andere spelers. Een relatie met andere kinderen aangaan of met hen samenspelen is dan te bedreigend voor hen. Uit de literatuur en uit ervaring van de pm'ers blijkt dus dat deze kinderen weinig tot samenspel komen en vaak individueel spelen. De gedragswetenschapper heeft dit ook beaamd in haar interview.

Tevens geven de pm'ers aan dat in het spel van de kinderen weinig diepgang zit en weinig fantasie voorkomt. De gedragwetenschapper benoemt ook dat kinderen met hechtingsproblemen en angstige kinderen weinig tot geen fantasiespel vertonen. De kinderen kunnen volgens de speldeskundige geen fantasiespel vertonen, omdat ze emotioneel uit evenwicht zijn. Willen ze fantasiespel vertonen, moeten ze daarvoor rust hebben in hun hoofd en zich veilig voelen in hun omgeving. Annemieke Biessels-Smulders (1993) geeft dit ook aan in haar artikel. Zij zegt dat fantasiespel veel angst oproept, omdat ze emotioneel uit evenwicht zijn en het daardoor van belang is dat er een veilige situatie gecreëerd wordt. Wij vinden ook dat veiligheid de basis om fantasiespel

te kunnen vertonen. Het is anders voor een kind veel te eng om iemand anders te spelen, omdat ze zich vaak al niet bewust zijn van hun eigen ik. Ze voelen zich al niet veilig in hun eigen omgeving laat staan dan in hun fantasiespel. In hun fantasiespel is hun wereld niet afgebakend en kan het alle kanten opgaan.

Zoals aangegeven is het belangrijk om aan te sluiten bij wat het kind kan. Daarom hebben wij aan de gedragswetenschapper en de pm'ers gevraagd welke spelaspecten en vaardigheden de kinderen wel beheersen.

De pm'ers geven aan dat er verschil in spel te zien is tussen de kinderen. Er is dus ook een verschil in wat het kind wel of niet kan. Over het algemeen zijn de kinderen volgens de pm'ers wel bekend met de regelmaat, de structuur en de eisen van de groep. De kinderen kunnen aan deze randvoorwaarden voldoen.

De gedragswetenschapper zegt daarover dat de kinderen van de combinatiegroep meestal wel functioneel spel spelen. De kinderen kunnen onderzoeken, combineren en manipuleren. Zoals de gedragsdeskundige dit beschrijft is dat spel te vergelijken met spelend bewegen en spelend omgaan. Uit onze observaties komt dat kinderen deze fases allemaal kunnen doorlopen. Een aantal kinderen komt ook tot spelend construeren. Zij zijn dan wat verder dan de gedragswetenschapper aangeeft. De gedragswetenschapper geeft ook aan dat kinderen soms kopiëren. Uit onze observaties kwam inderdaad bij een aantal kinderen naar voren dat zij anderen imiteren of situaties precies naspelen. De pm'ers gaven dat ook aan. Kinderen spelen dan naast elkaar en doen elkaar na.

Via de beschrijving maken we op dat de kinderen volgens de gedragswetenschapper spelen in de hanteerbare wereld en in de esthetische wereld. Dit kwam ook uit onze observaties. Echter was er in de esthetische wereld nog niet volledig sprake van zulk spel. Bovendien was er een aantal kinderen dat nog niet in deze wereld speelt. Dat betekent dat de esthetische wereld voor sommige kinderen nog te hoog gegrepen is. Wij hebben hierboven aangegeven dat de meeste kinderen in de esthetische wereld spelen. Onze observatie is echter slechts een steekproef geweest. Daarom is het van belang om per kind te kijken welk spel het speelt en waar je moet beginnen met stimuleren.

Hieronder zullen wij uiteenzetten wat de kinderen van "De Piratenboot" wel beheersen in hun spel en waar ze nog moeite mee hebben.

De kinderen kunnen over het algemeen;

- functioneel met het speelgoed omgaan
- het materiaal onderzoeken, combineren en manipuleren
- spelend bewegen en spelend omgaan
- aan de randvoorwaarden van de groep voldoen

En sommige kinderen kunnen gedrag kopiëren en anderen imiteren. Verder viel het ons op dat de kinderen plezier beleefden in hun spel.

Aan het spel van de kinderen vielen ons de volgende punten op;

- ze spelen met hetzelfde materiaal
- ze spelen eentonig en laten weinig variatie zien
- ze hebben moeite om te exploreren

- ze hebben moeite om zich te concentreren
- ze spelen vluchtig en chaotisch
- ze laten weinig diepgang in hun spel zien
- ze laten geen fantasiespel zien
- ze laten weinig samenspel zien.

Eerder in de analyse hebben wij beschreven dat kinderen volgens de speldeskundige een spelprobleem hebben als ze het contact met de realiteit verliezen, de controle over wat ze doen verliezen en geen plezier in het spelen hebben. Wij hebben ervaren dat de kinderen wel plezier in hun spel hebben. Of ze het contact met de realiteit verliezen is moeilijk te zeggen, omdat deze kinderen geen fantasiespel vertonen. Dat ze geen fantasiespel vertonen, kan wel betekenen dat het kind angstig is om het contact met de realiteit te verliezen. Om hier een conclusie over te trekken is echter een goede en lange observatie nodig. Over het algemeen hebben de kinderen wel controle over wat ze spelen. Dit kan echter te maken hebben met het feit dat ze vaak hetzelfde bekende spel kiezen, omdat het vertrouwd voor ze is. Zo zorgen ze ervoor dat ze controle over het spel houden. Ze kiezen niet iets waar ze controle over kunnen verliezen. Verder spelen de kinderen vluchtig en chaotisch en dat kan volgens ons een teken zijn dat ze niet weten wat ze met het spel kunnen. Om te bepalen of het kind een spelprobleem heeft, zoals de speldeskundige in haar definitie aangeeft, is echter goede observatie nodig. Wij zijn van mening dat wij na onze observaties hierover geen conclusie kunnen trekken. Tevens vinden wij dat er nog meerdere zaken kunnen spelen, wil een kind een spelprobleem hebben. Zo vinden wij vluchtig, chaotisch en stereotype spel ook een probleem, omdat het kind dan niet verder kan in zijn spelontwikkeling.

Spel stimuleren

Bij het stimuleren van spel is het volgens de speldeskundige belangrijk dat de groepsleiding moet letten op het werkelijke spelniveau van het kind. Drs. Carla Hendriks zegt in haar artikel *"spelen hoeft geen probleem te zijn"* dat er bij spelbegeleiding aangesloten moet worden bij de aanwezige spelmogelijkheden van de kinderen en wel zo dat zij de geleerde vaardigheden in nieuwe situaties kunnen gebruiken. Het is hierbij van belang een doelstelling te kiezen die binnen het bereik van de kinderen ligt, maar ook binnen het vermogen van de begeleiders. De pm'ers gaven aan de stoornissen van de kinderen van invloed kunnen zijn op de achterstand van hun spel. Wij vinden het daarom belangrijk dat er gekeken wordt wat de invloed van de stoornis is op het spel, want het kan ook zo zijn dat een kind gewoon iets echt niet kan. De gedragswetenschapper is van mening dat het van belang is dat je aansluit bij het niveau van het kind en dat je goed kijkt naar wat het kind kan. Je moet volgens haar niet te hoge verwachtingen hebben en niet te veel vragen van het kind. De pm'ers gaven in hun interview aan dat ze tijdens de spelbegeleiding er op letten of het kind het spel leuk vindt en of het zich er prettig bij voelt. Verder letten ze er op of het spel bij de leeftijd en bij het niveau van het kind past.

Wij vinden het van belang dat het kind spel leuk vindt en zich er prettig bij voelt. Als dit het geval is, leert het kind namelijk het meest van spel en kan hij groeien in zijn spelontwikkeling. Verder zijn wij ook van mening dat er naar het niveau van het kind gekeken moet worden en niet alleen naar de leeftijd. Het kind kan wel 6 jaar zijn, maar

op een niveau van een 3 jarig kind zitten. Als je niet naar het niveau van het kind kijkt, kan je het kind overvragen. Er worden dan dingen van het kind verwacht die hij nog niet kan en als iets dan niet lukt, kan het kind dat als falen ervaren, wat niet ten goede komt voor het zelfvertrouwen.

Bij het stimuleren van spel is volgens de speldeskundige herhalen van belang. Bij herhalen is het zo dat er gedeeltelijk bekend materiaal gebruikt moet worden en daarnaast biedt je onbekend materiaal aan. Het is ook belangrijk dat je variaties van het materiaal laat zien. Het spel moet je volgens haar stap voor stap opbouwen. Dit komt overeen met wat I.A. Berckelaer-Onnes zegt in haar artikel. Zij beschrijft dat je steeds 2 speelmaterialen moet aanbieden en dat het kind dan daar uit moet kiezen. Bij een volgende keer haal je een bekend materiaal weg en voeg je een nieuw materiaal toe. Het kind leert dan kiezen uit een bekend en onbekend iets en leert omgaan met nieuwe materialen.

De pm'ers ervaren dat ze zelf veel moeten verzinnen, ze aanzetten moeten geven aan de kinderen om te gaan spelen. Uit ervaring weten ze dat als je blij en enthousiast doet naar de kinderen toe, laat zien dat spelen leuk is, ze dit vaak overnemen en ze het ook leuk vinden. Door het vele herhalen en de begeleiding zien de pm'ers dat de kinderen verder kunnen met hun spel, ze meer met speelgoed kunnen en een ander inzicht krijgen. Hieruit maken wij op dat de kinderen veel behoefte hebben aan herhaling.

Verder benadrukt de speldeskundige dat ze het belangrijk vindt dat de groepsleiding een houding naar de kinderen toe heeft met afstand. *“Dit betekent dat de pm'ers er wel voor de kinderen zijn, ze begeleiden en stimuleren, maar dat ze niet een intensieve relatie met de kinderen aan gaan. Deze kinderen gaan namelijk moeilijk een relatie met anderen aan. Zij willen wel, maar kunnen gewoon niet. De groepsleiding kan dan wel investeren, maar vanuit de kinderen is er in de kern geen vertrouwen. 1 Misser van de groepsleiding kunnen de kinderen zien als afwijzing, waardoor de kinderen de groepsleiding gaan afwijzen of waardoor ze agressief worden.”* (interview speldeskundige 2005) De pm'ers ervaren dit als knelpunt bij het begeleiden van het spel van een kind. Ze hebben meegemaakt dat een kind een pm'er gaat claimen als die pm'er het kind heeft begeleid in zijn spel, maar het is ook wel eens gebeurd dat het kind juist agressief reageert op die pm'er. Hieruit blijkt dus dat de houding van de pm'ers op afstand moet blijven en de aandacht die het kind krijgt gedoseerd moet blijven. Ze moeten goed kijken wat het kind aan kan.

“Belangrijk is dat de groepsleiding neutraal is in het tonen van haar emoties en consequent is in haar aanpak. Haar gedrag moet voorspelbaar zijn, zodat de kinderen weten wat ze kunnen verwachten. Het moet voor kinderen voorspelbaar worden hoe de groepsleiding reageert, handelt in bepaalde situaties. Verder moet de groepsleiding duidelijke regels hebben.” (interview speldeskundige 2005) Hendriks beschrijft ook dat het heel duidelijk moet zijn wanneer een spel begint, hoe het verloopt, wat de regels zijn en wanneer het spel eindigt. Ook is duidelijkheid vereist over wie welke taak of rol in het spel heeft. Wij zijn het hier mee eens, omdat het dan voor de kinderen duidelijk is wat ze kunnen verwachten. Dit hebben ze vaak in hun vroege levensjaren gemist, waardoor ze angstig zijn geworden. Als ze precies weten wat er kan gebeuren, wordt de angst minder.

De pm'ers en de gedragsdeskundige hebben aangegeven dat kinderen op “De Piratenboot” weinig fantasiespel vertonen. Wij vroegen aan de speldeskundige hoe het fantasiespel het beste gestimuleerd kan worden. Zoals eerder aangegeven is zij echter van mening dat als kinderen uit zichzelf geen fantasiespel vertonen je ze daartoe niet

kunt dwingen. Je moet de kinderen volgens haar niet overvragen, maar goed letten op het werkelijke spelniveau van het kind. *“Kinderen met hechtingsproblemen zijn emotioneel uit evenwicht en kunnen daardoor geen fantasiespel vertonen. Daarvoor moeten de kinderen rust in hun hoofd hebben, moeten ze zich veilig voelen in hun omgeving en lekker in hun vel zitten. Je zou fantasiespel wel als einddoel kunnen hebben, maar dan moet je de kinderen eerst goed observeren.”* (interview speldeskundige 2005) Wij denken dat het fantasiespel voor sommige kinderen te hoog gegrepen kan zijn, omdat het emotioneel beladen is. De kinderen moeten uit zichzelf de eerste stap naar fantasiespel zetten en de pm'er kan dan verder het kind daarbij stimuleren en begeleiden.

De pm'ers geven in het interview aan dat zij graag een stappenplan willen voor het stimuleren van spel. Dit stappenplan kunnen zij dan per kind zelf invullen. De gedragsdeskundige vindt dat er een methodiek voor spel moet komen die aan moet sluiten bij de algemene ontwikkeling van het kind.

Op de vraag hoe een programma voor de pm'er er stapsgewijs eruit zou kunnen zien antwoordde de speldeskundige dat het aan moet sluiten bij het niveau van het kind. Wij zijn ook van mening dat het van belang is om eerst goed te kijken op welk niveau het kind zit, omdat anders de kans groot is dat het kind overvraagd wordt. Om te bepalen op welk niveau het kind speelt, is het dus belangrijk dat het kind goed geobserveerd wordt. De pm'ers zouden daarom graag een observatieschema willen aan de hand van de Portagelijst. In hoofdstuk 1.2 staat beschreven wat een Portagelijst is. De speldeskundige gaf aan dat het moeilijk is om een observatieschema te vinden. Deze moet ook kunnen aansluiten bij de werkwijze van de groep. Zo'n observatieschema is daarom volgens haar niet gemakkelijk op te stellen. Wij zijn ons er van bewust dat het moeilijk is om een observatieschema op te stellen. Toch zullen wij aan de hand van de Portagelijst een globaal observatieschema op stellen. De pm'ers zijn namelijk al bekend met de wijze van observeren. Voor een specifieke lijst is er echter deskundigheid vereist.

Een eerste doel voor spelstimulering zou volgens de speldeskundige kunnen zijn om het kind langer met materiaal bezig laten zijn. Deze kinderen spelen vaak op peuterniveau en dus spelen ze nog vluchtig en lopen heen en weer door het lokaal. Dit komt ook naar voren uit de informatie van de pm'ers en de gedragsdeskundige. Je moet volgens de speldeskundige proberen de betrokkenheid van kinderen bij dat materiaal te verhogen. Daarom moet naar onze mening het materiaal voor het kind uitdagend zijn. Per kind verschilt wat hij/zij uitdagend vindt. Volgens de speldeskundige moet je ook toelaten dat de kinderen manipulatief spelen, ze het materiaal ontdekken. Je kunt ze dan helpen bij het uitbreiden van hun repertoire, bijvoorbeeld door te laten zien dat je handelingen kunt combineren, door met een auto te zigzaggen i.p.v. er alleen rechtdoor mee te rijden. Via het spelen met de kinderen kan je als groepsleiding symbolisch spel eenvoudig integreren, bijvoorbeeld door een weg te maken, meerdere autootjes te laten rijden en dan een file na te spelen. I.A. van Berckelaer-Onnes beschrijft in haar artikel dat het van belang is om mee te gaan met het niveau van het kind. Je moet het kind eerst zelf met het materiaal om laten gaan en dan kan je als begeleider laten zien wat nog meer kan, in de hoop dat het kind dat imiteert. Wat hierboven staat beschreven heeft veel weg van spelbegeleiding. Spelbegeleiding en spelstimulering liggen dicht bij elkaar, zoals in hoofdstuk 4 ook al is beschreven. Door middel van spelbegeleiding stimuleer je het kind ook om variaties aan te brengen in de omgang met het materiaal. Wij vinden het hierbij belangrijk dat je het enthousiast doet en dat je aan het kind laat zien dat het leuk is. Dit stimuleert het kind ook vaak het te imiteren.

Sommige kinderen snappen symbolisch spel niet vanwege een taalachterstand of omdat ze onbekend zijn met het materiaal. Als je het materiaal niet kent, kun je er moeilijk symbolisch spel mee spelen. In het begeleiden van spel moet je daarom goed letten op het individuele kind en veel verwoorden, zodat kinderen er een naam aan kunnen geven. Wij zijn het er mee eens dat verwoorden erg van belang is. Als kinderen ergens een betekenis aan kunnen geven, snappen ze het beter en kunnen ze er langzamerhand meer mee gaan doen. Hierbij is het van belang dat er wordt aangesloten bij de woordkennis van het kind. Als een kind bijvoorbeeld met legopoppetjes ruzie aan het maken is, kan de pm'er dat verwoorden met "Ik zie dat je poppetjes elkaar slaan, zijn ze boos"? Het kind leert zo dat slaan met boos geassocieerd wordt en kan er misschien met de pm'er over praten, omdat zij vraagt waarom ze boos zijn.

Hoofdstuk 7 Aandachtspunten voor het stimuleren van spel

In hoofdstuk 6 hebben wij geconcludeerd dat de kinderen van “De Piratenboot” vaak voor hetzelfde spelmateriaal als activiteit kiezen. Het spel dat de kinderen vertonen is vaak vluchtig, chaotisch en stereotype. Tevens hebben deze kinderen moeite om tot fantasie- en samenspel te komen.

Wij zullen in dit hoofdstuk punten beschrijven waar de pm’ers op kunnen letten in het stimuleren en begeleiden van de kinderen van “De Piratenboot” in hun spel. Er zullen een aantal tips naar voren komen, die wij verder kunnen gebruiken in de uitwerking van ons product. Wij zullen achtereenvolgens beschrijven hoe de pm’ers het kind kunnen uitdagen, begeleiden, hoe de pm’ers kunnen ingrijpen in het spel en waar de pm’ers in het spel op kunnen letten. Wij zullen de aanwijzingen die wij hier noemen in onze tips en aanbevelingen naar voren laten komen, zodat de pm’ers het nog eens overzichtelijk en snel na kunnen lezen.

Een belangrijk aspect is volgens ons dat de omgeving het kind uit moet dagen tot spelen. Daarbij is het belangrijk dat een kind zich veilig voelt anders komt het moeilijk of niet tot spelen. Wij vinden dat de pm’er ook een belangrijke rol heeft bij het stimuleren van de kinderen op combinatiegroep “De Piratenboot” op MKD “Het Kompas”. Daarom zullen wij in dit hoofdstuk aan de hand van de bestuurd literatuur en afgenomen interviews beschrijven wat de rol van de pm’er kan zijn bij het stimuleren van het spel van deze kinderen. Aan het eind van dit hoofdstuk zullen wij de rol van de pm’ers beschrijven per spelontwikkelingsniveau. Ook zullen we beschrijven hoe de pm’er kan proberen het kind te stimuleren om tot de volgende fasen in zijn spel te komen.

Een pm’er kan het kind uitdagen om tot spel te komen door met het kind mee te spelen en te praten en enthousiast te zijn. Als de pm’er het kind wil begeleiden in zijn spel vinden wij het belangrijk dat de pm’er oog en begrip te heeft voor de behoeften van het kind, zodat het kind plezier in het spel blijft houden. De pm’er kan het kind ook helpen het spel vorm te geven en ideeën aan te dragen, omdat de kinderen op het MKD vaak moeite hebben om zelf tot een spelkeuze te komen. De pm’er kan door haar ideeën ervoor zorgen dat het spel niet vastloopt. Helpen betekent ook interesse tonen voor het spel van de kinderen. Het doel van helpen is het vergroten van de mogelijkheden van de kinderen.³⁴ Naast het tonen van interesse kan de pm’er het kind proberen aan te moedigen om zelf tot een spelkeuze te komen door een paar spelkeuzes te geven. Soms is het nodig dat de pm’er zich meer terugtrekt. Het is naar onze mening belangrijk dat de pm’er kijkt naar de mogelijkheden van dat kind. Als het kind zelf verder kan, zal de pm’er hem wat meer vrij kunnen laten.

De reactie van de pm’er op het spel van het kind, kan invloed hebben op de speelsheid en de exploratiedrang van het kind. Bij het ene kind kan het werken als de pm’er enthousiast reageert, terwijl bij een ander kind het zo kan zijn dat het liever met rust gelaten wordt.

Zoals genoemd is de wijze van begeleiding volgens ons van belang. Daarbij speelt ook de manier van begeleiden mee. De pm’er kan het kind op verschillende manieren begeleiden. Zij kan het kind begeleiden in het handelen door middel van het aanbieden van de juiste materialen. Zoals eerder beschreven in ons verslag, kunnen sommige kinderen zelf moeilijk tot een spelkeuze komen. Bij deze kinderen zal de pm’er wat meer

³⁴ Hendriks, Drs, Carla, In Speelblokken 5 4310-1/12; *Spelen hoeft geen probleem te zijn*, blok 4 spel in het kader van diagnostiek en behandeling, Bohn Stafleu Van Loghum, 1993

sturing kunnen geven. Dit kan soms lastig zijn, omdat kinderen soms helemaal niet zelf tot een keuze kunnen komen. Dit vergt veel tijd en geduld van de pm'ers .

Wij vinden het belangrijk dat de kinderen stapsgewijs leren om zelf keuzes te maken. Daarbij kan de kinderen gezegd worden dat er geen foute keuzes bestaan. De kinderen zullen in het begin gemotiveerd en enthousiast gemaakt moeten worden om ander materiaal te kiezen. Als kinderen uit zichzelf voor ander materiaal kiezen en die keuze positief beloond wordt, zullen de kinderen het waarschijnlijk leuk gaan vinden om met nieuwe materialen te experimenteren. Daarbij is het wel noodzakelijk dat de kinderen zich veilig voelen binnen de groep.³⁵

De pm'er kan het spel van het kind verwoorden. Het onder woorden brengen van het verloop van het spel kan door uitleg te geven over wat er gebeurt, wat kinderen doen en wat er kan gebeuren. Het maakt het spel duidelijk voor kinderen. Zij worden geholpen in het onder woorden brengen van hun gedachten en gevoelens ten aanzien van het spel. Het doel van verwoorden is dat het de situatie voor de kinderen duidelijk maakt en dat het een bijdrage levert aan de betrokkenheid van het spel.

Het kan nodig zijn dat een pm'er ingrijpt in het spel door ander materiaal aan te bieden of regels te stellen. Ingrijpen is een handeling die duidelijke grenzen stelt aan de spelsituatie. Het doel van ingrijpen is dat de spelsituatie veilig blijft. Het spel structureren biedt de kinderen houvast. Het moet voor de kinderen duidelijk zijn wanneer het spel begint, hoe het spel gaat verlopen, wat de regels zijn en wanneer het spel eindigt. Verder moet duidelijk zijn wie welke taak of rol in het spel heeft. Structureren heeft als doel dat kinderen weten waar zij aan toe zijn, wat hun eigen aandeel in het spel kan zijn en wat het aandeel van andere spelers kan zijn. Het structureren van spel kan conflicten voorkomen en zorgt ervoor dat de kinderen meer betrokken raken bij het spel.³⁶

Soms is het voor een kind ook prettig om een speciale spelhoek af te bakenen. De speelruimte en het materiaal hebben namelijk invloed op de spelontwikkeling. Als er alleen groot speelgoed wordt aangeboden, ontstaat eerder sociaal en motorisch spel. Bij kleine spulletjes neigen kinderen eerder tot manipuleren en constructiespel. Jonge kleuters, dus ook kinderen van "De Piratenboot" lijken vooral met afbeeldend materiaal goed verbeeldend te kunnen spelen. Ook kan een kleine hoeveelheid materiaal, bijvoorbeeld 10 duploblokjes, het kind juist uitnodigen tot meerdere spelmogelijkheden met hetzelfde materiaal.

Een geschikte en bestemde ruimte vraagt er om, om tot meer gevarieerde spelvormen te komen. Een kind moet de ruimte hebben om zijn spel uit te kunnen bouwen. Het kan soms ook nodig zijn om het kind te laten spelen in een afgebakend hoekje waar het minder het idee heeft dat het op zijn vingers gekeken wordt.

Buiten het aanbieden van spelmateriaal en het inrichten van een geschikte ruimte kan de pm'er andere spelsuggesties geven of een andere spelgenoot aan bieden. Zo kan het kind ook leren om met andere kinderen of ander materiaal te spelen dan het veilige waar het kind zelf voor kiest.

Vermeer (1985) noemt ook een aantal zaken waar de pm'er op moet letten tijdens het stimuleren van spel. Volgens Vermeer moet de pm'er inspelen op de beleefde wereld

³⁵ Stompert, Beau en Trude Schiferli, *Spelen en leren op school, stimulerend onderwijs in de onderbouw*, Tilburg, Uitgeverij Zwijzen, 1993.

³⁶ Hendriks, Drs, Carla, In Speelblokken 5 4310-1/12; *Spelen hoeft geen probleem te zijn*, blok 4 spel in het kader van diagnostiek en behandeling, Bohn Stafleu Van Loghum, 1993

van het kind. Dat houdt in dat de pm'er ingaat op hoe het kind het materiaal ziet, zoals de doos als zijn huis. Hierin kan de pm'er een duidelijk onderscheidt geven tussen de alledaagse wereld en de gespeelde wereld. Juist bij kinderen op het MKD kan het verschil tussen fantasie en werkelijkheid klein zijn, waardoor fantasiespel hen kan beangstigen.

In het spel moet de pm'er voldoende afstand houden van het kind, zoals de speldeskundige ook aangaf. Een kind kan namelijk erg afhankelijk worden van de pm'er in zijn keuze tot spel. Ook kan een kind erg aan een pm'er gaan hangen of zich te pm'er toe-eigenen als die pm'er regelmatig met hem samenspeelt.³⁷ Daarbij heeft de pm'ers een modelfunctie voor het kind. De pm'er kan door zijn voorbeeldspel een kind nieuwe ideeën aandragen.

Hiervoor hebben wij beschreven hoe de pm'ers de kinderen kunnen begeleiden in hun spel. Wij zullen deze informatie toespitsen op het stimuleren van de kinderen om tot andere spelniveaus te komen. Wij zullen gebruik maken van de niveaus beschreven in hoofdstuk 4. Bij elk niveau zullen wij verschillende tips geven tot het stimuleren van spel in dit niveau. Dit zal echter niet bij elk kind mogelijk zijn. De pm'er zou kunnen vaststellen welke mogelijkheden welk kind heeft. De laatste twee spelniveaus zullen voor kinderen van het MKD moeilijk te bereiken zijn. Toch zullen wij deze spelniveaus hieronder beschrijven, zodat de pm'ers zelf kunnen bepalen wat zij met de informatie doen.

- Spelend bewegen:
Op dit spelniveau is de begeleiding uitlokkend en gaat gepaard met manuele of verbale goedkeuring en reactie, zoals het kind aaien of "goed zo" zeggen. Voor sommige kinderen van "De Piratenboot" kan het beangstigend zijn om zelf de omgeving, het materiaal te ontdekken. De pm'ers moeten dan het kind begeleiden in het ontdekken van de ruimte, het materiaal.³⁸ Als begeleider biedt je speelgoed aan het kind aan. Het kind mag er eerst zelf een handeling mee doen en direct daarop voert de spelleider er een handeling mee uit, die het kind niet heeft gedaan. De spelleider geeft het speelgoed terug in de hoop dat het kind de handeling imiteert. Dit kan worden gestimuleerd door de handen van het kind te omvatten en het samen te doen. Is de manier van omgaan met één speelgoedje vertrouwd geworden bij het kind, dan biedt je het kind een soortgelijk speelgoedje aan. Zodra het kind pogingen doet om het speelgoed te pakken, wordt het daarin door de leider gestimuleerd en geprezen. Door steeds twee speeltjes aan te bieden, kan gekeken worden wat is aangeleerd, wat is blijven hangen en welke variaties worden aangebracht. Als een set voor de tweede keer wordt aangeboden, biedt de spelleider weer nieuwe handelingen.³⁹
- Sensopathisch spel:
De begeleiding bij sensopathisch spel bestaat uit voordoen, uitdagen tot actief ermee omgaan, vaak geruststellen dat vies worden niet erg is en dat de handjes weer gewassen kunnen worden. Als kinderen niet bekend zijn met sensopathisch spel kan hen dit beangstigen. Het spelen met sensopathisch materiaal kan het

³⁷ Vermeer, dr. E. A.A., *Spel en pedagogische problemen*, Utrecht, Bijleveld, 1985

³⁸ Scholten, U, *spel en speelgoed bij geestelijk gehandicapte kinderen*, Nijmegen, Uitgeverij Dekker en van de Vegt, 1985

³⁹ Breckelaer-Onnes, I.A., van, *Speelblokken 6 4320-2 -13; Spel en autisme; een contradiction in terminis?*, blok 4 spel in het kader van diagnostiek en behandeling, Bohn Stafleu Van Loghum, 1993

kind heel dicht bij zijn eigen lichaamsdelen en functies laten staan wat het kind ook kan beangstigen. Door het sensopatisch spel regelmatig aan te bieden en het voor te doen, raakt het kind er bekend mee en kan hij als leuk gaan ervaren.

- **Spelend omgaan:**
De begeleiding zal hierbij voornamelijk stimuleren, observerend en bevestigend van aard zijn. Soms kunnen functies van speelgoed door middel van samenspel tussen begeleider en kind uitgebreid worden. De leider bouwt bijvoorbeeld een brug en lokt het kind uit om met een autootje onder de brug door te rijden. Kinderen van het MKD weten vaak niet wat de mogelijkheden van het speelgoed zijn. Het is aan de pm'er om het voor te doen en het kind te leren wat het met het speelgoed kan en welke mogelijkheden er mogelijk zijn. De kinderen hebben vaak moeite om zelf te experimenteren, omdat zij angstig zijn en niet weten wat hen te wachten staat.
- **Spelend construeren:**
Bij de begeleiding hiervan zal het uitlokken tot zelf-ontdekking centraal staan. Is dit te hoog gegrepen voor het kind, dan kunnen voorgedane deelhandelingen het kind een eindje op weg helpen. Suggesties zullen gevarieerd moeten zijn, anders bestaat de kans dat een enkele suggestie telkens weer wordt uitgevoerd tijdens het bezig zijn. Ook kan het kind de suggestie als een opdracht ervaren en in dat geval is er geen sprake meer van spel.
Constructief plakken kan bijvoorbeeld begeleid worden door het kind onderdelen aan te bieden en het kind kan de onderdelen dan samenvoegen. De begeleider kan ook eerst een aantal vormen, technieken voordoen.
- **Fantasiespel:**
De begeleiding zal in de vorm zijn van samenspel, suggesties en het aanreiken van verkleedmateriaal, het meespelen met een rollenspel, het kind in staat stellen om vanuit de vertrouwde werkelijk situatie een speelse, andere situatie te ontmoeten, om vervolgens daarmee vertrouwd te raken. Levensechte ervaring, zoals naar de bakker gaan, kunnen bevorderend werken om de rollen van diverse personen te spelen. Door hoekjes in het lokaal in te richten naar een thema, bijvoorbeeld een bakker of een winkel, kan dit kinderen uitlokken tot spel. Niet alle genoemde suggesties zullen mogelijk zijn, omdat het spel het kind kan beangstigen. De pm'er kan het kind wel proberen uit te dagen in zijn spel door het kind te laten zien hoe een kartonnen doos een tunnel kan worden of een huis. Knutselen met "waardeloos materiaal" stelt de kinderen in staat te ervaren hoe een bestaand voorwerp, zoals een wc-rolletje, omgetoverd kan worden tot een muziekinstrument. Eenvoudige handelingen met poppenkastpoppen die door de begeleider verricht worden, laten de kinderen zien dat op zich "dode" voorwerpen kunnen gaan "leven". Door zelf met de poppen te gaan bewegen kan het kind met begeleiding betekenis gaan geven aan het handelen van de pop.
Bij eenvoudig rollenspel kan de pm'er verder doorvragen op de handelingen die kinderen verrichten. De pm'er speelt met de kinderen mee en kan laten zien hoe een rol gespeeld wordt.^{40 41}

⁴⁰ Scholten, U, *spel en speelgoed bij geestelijk gehandicapte kinderen*, Nijmegen, Uitgeverij Dekker en van de Vegt, 1985

- Succes en gezelschapsspel:
De begeleiding dient hierbij erop gericht te zijn bestaande gezelschapsspelletjes qua regels en moeilijkheidsgraad aan te passen. Het samenspel kan begeleid worden door in het begin een klein groepje te vormen van twee of drie kinderen. Onder leiding eenvoudige spelletjes aan te bieden, zoals auto naar elkaar toe te rijden, bal naar elkaar toe rollen. Ook spelletjes waarbij kinderen elkaar nodig hebben om tot spel te komen kunnen gedaan worden, zoals om beurten kegels omgooien en weer opzetten.
Bij competitie spelletjes is het belangrijk dat het kind ervaart dat het zowel kan winnen als verliezen. De begeleider kan deze afwisseling van ervaring bevorderen door spelletjes aan te bieden waar kinderen die al geregeld verloren hebben nu ook eens kunnen winnen. Verder zal het accent gelegd moeten worden op het plezierige, ongedwongen samenzijn.⁴²

⁴¹ Stompert, Beau en Trude Schiferli, *Spelen en leren op school, stimulerend onderwijs in de onderbouw*, Tilburg, Uitgeverij Zwijzen, 1993.

⁴² Scholten, U, *spel en speelgoed bij geestelijk gehandicapte kinderen*, Nijmegen, Uitgeverij Dekker en van de Vegt, 1985

Hoofdstuk 8 Conclusie

Probleemstelling:

Hoe kunnen pedagogische medewerkers van het Medisch Kleuterdagverblijf “Het Kompas” te Den Haag de stagnerende spelontwikkeling van kinderen in de leeftijd van 3 t/m 6 jaar in een programma van 12 weken weer op gang brengen?

Een MKD is een semi-residentiële setting voor kinderen met gedragsproblemen en/of een achterstand in hun ontwikkeling. Op de combinatiegroep “De Piratenboot” van MKD “Het Kompas” komen voornamelijk kinderen met hechtingsproblemen. Deze kinderen worden begeleid door pm’ers. De pm’ers zijn er op de groep om de kinderen te stimuleren in hun ontwikkeling dus ook ik hun spel.

Kinderen op “De Piratenboot” lopen vast in hun spelontwikkeling. Kenmerken van hun spel zijn voornamelijk dat zij stereotype spelen, er zit weinig diepgang in hun spel, en ze kiezen vaak voor hetzelfde materiaal. De kinderen vertonen met name spel op het niveau spelend omgaan en spelend construeren. De kinderen laten geen fantasiespel zien. Door hun emotionele achterstand is het te eng voor ze om fantasiespel te spelen. Deze kinderen spelen verder met name alleen of naast anderen. Er is nauwelijks sprake van samenspel.

Zoals genoemd hebben deze kinderen een achterstand in hun spel. Het is belangrijk dat spel gestimuleerd wordt, omdat door spel het kind gestimuleerd wordt in zijn totale ontwikkeling. Door spel leren kinderen nieuwe ervaringen op te doen en leren zij dingen te verwerken. Daarom is het van belang om de spelontwikkeling te stimuleren om te voorkomen dat kinderen een grotere achterstand krijgen in hun algemene ontwikkeling.

Wil je de spelontwikkeling stimuleren, dan is het van belang dat je aansluit bij het individuele kind. Bij elk kind verloopt zijn spelontwikkeling anders. Daarom is het belangrijk om als pm’er goed te observeren op welk spelniveau het kind zich bevindt. Als pm’er ga je dan uit van het niveau waar het kind op speelt. Ga mee met het niveau van het kind en probeer stapje voor stapje het kind te stimuleren tot spel in de opvolgende niveaus. Kijk goed naar wat het kind kan en wil. Ook is het belangrijk dat het kind plezier blijft beleven in zijn spel. Daarom is het van belang dat er aangesloten wordt bij het tempo van het kind. De pm’ers willen graag het fantasiespel stimuleren, maar het is de vraag of fantasiespel wel haalbaar is. Om tot fantasiespel te komen moet er rust en orde in het hoofdje van de kinderen zijn en ze moeten zich veilig voelen in de groep. Hiervoor is veel tijd en geduld nodig.

Pm’ers kunnen een belangrijke rol vervullen bij het stimuleren van de spelontwikkeling van kinderen op “De Piratenboot”. De pm’er kan het kind uit dagen om tot spel te komen door zelf enthousiast te zijn. Kinderen zijn vaak uit zichzelf te angstig om nieuwe ideeën aan te dragen en daarom is het aan de pm’er om tijdens het spel nieuwe handelingen in te voeren. Omdat de kinderen erg angstig zijn in hun spel is het belangrijk dat de pm’er het spel gestructureerd aanbiedt. Dit biedt de kinderen houvast.

Tijdens het spel zou de pm’er soms in moeten grijpen, zodat de spelsituatie veilig blijft. Het is hierbij belangrijk om te weten wat voor welk kind veilig is.

Door observatie kan de pm’er bepalen op welk niveau het kind speelt en wat de mogelijkheden voor dat individuele kind zijn om spel tot een volgend niveau te stimuleren. Per niveau zijn dan verschillende stappen te ondernemen.

De pm'er kan tijdens het spel de handelingen verwoorden, zodat voor het kind duidelijk is wat er gebeurt. Ook kan een kind hierbij uitgelokt worden om zijn eigen gedachten en gevoelens te verwoorden.

In ons eindproduct zullen wij een mogelijk programma beschrijven voor het stimuleren van de spelontwikkeling. Na de observatie moet de pm'er per kind beslissen hoe dat programma voor dat specifieke kind eruit gaat zien. Omdat wij het belangrijk vinden om eerst het kind goed te observeren, en de pm'ers ook graag een observatieschema wilden, zullen wij een observatieschema opnemen in ons product.

Hoofdstuk 9 Tips en aanbevelingen

In ons verslag zijn een aantal tips en aanbevelingen naar voren gekomen. Wij zijn van mening dat de pm'ers veel dingen al onbewust doen. Zij zullen er echter wat meer bewust mee bezig kunnen zijn. Daarom zullen wij de tips en aanbevelingen hieronder kort weergeven, zodat de pm'ers bewust op deze punten kunnen letten. Wij hebben ervoor gekozen om het puntsgewijs te noteren, omdat zodoende de informatie duidelijk te overzien is en nog eens kort kan worden na gelezen.

- Observeren op welk niveau het kind zit en daarbij aansluiten
- Aansluiten bij de interesses van het kind
- Het kind eerst zelf laten ontdekken en manipulatief laten spelen.
- Het spel moet voldoende prikkels hebben, zodat het het kind uitdaagt.
- Stapje voor stapje het spel opbouwen per niveau
- Spelhandelingen herhalen, zodat het kind er vertrouwt mee raakt.
- Structureren van het spel
- Verwoorden van wat er gebeurt of kan gaan gebeuren in het spel
- Helpen bij het spel door ideeën aan te bieden
- Ingrijpen in het spel als de spelsituatie niet meer veilig is.
- Laten zien dat spel leuk is.
- Eigen keuzes en initiatieven van het kind belonen door positief op ze te reageren.
- Gepaste afstand houden in relatie tot het kind.

Hoofdstuk 10 Verantwoording

Opbouw verslag

In ons verslag beschrijven wij eerst de informatie over het MKD. Dit hebben wij gedaan, omdat zo duidelijker is waar wij ons onderzoek op richten. Na de informatie over het MKD beschrijven wij eerst meer algemene informatie zoals de definitie van spel en het verloop van de spelontwikkeling, daarna gaan wij in ons verslag steeds specifiek op de doelgroep “kinderen met hechtingsproblemen” in.

De informatie die wij in de literatuur gevonden hebben en in de eerste 5 hoofdstukken beschrijven, betrekken wij gelijk op het MKD. Dit doen wij aan de hand van informatie uit verschillende literatuur en vanuit werk- en stage ervaring die wij hebben.

Wij hebben ervoor gekozen om de informatie niet achteraf te analyseren, omdat anders dezelfde informatie in de literatuurhoofdstukken en in de analyse van de literatuur naar voren kunnen komen. Dit is volgens ons vervelend om te lezen en ook onnodig om het apart te analyseren.

Na informatie uit de literatuur beschrijven wij de analyse van het observeren van de kinderen op de groep en daarna het interview. Voor het opzetten en vervolgens analyseren van de interviews maken wij namelijk gebruik van de literatuur. De interviews analyseren we gezamenlijk, omdat we zo de verschillende meningen naast elkaar kunnen zetten. Ook wilden we voorkomen, door alle interviews apart te analyseren, dat zaken dubbelop worden beschreven.

Aan de hand van de literatuur en de informatie verkregen uit interviews en observatie kunnen wij dan onze conclusie trekken en aanbevelingen geven aan de pm'ers van “De Piratenboot”. De tips en aanbevelingen hebben wij puntsgewijs weergegeven, zodat het overzichtelijk is terug te vinden.

Onderzoeksmethoden

Wij hebben twee pm'ers van “De Piratenboot” geïnterviewd. Dit waren de pm'ers die op die dag op de groep aanwezig waren. Er zijn vier pm'ers op deze groep werkzaam. Wij hebben ervoor gekozen om alleen deze twee pm'ers te interviewen, omdat wij voldoende informatie van hen verkregen. In eerste instantie wilden wij de pm'ers apart interviewen, omdat zij anders elkaars antwoorden kunnen kleuren. Uiteindelijk hebben wij de pm'ers samen geïnterviewd. Hier hebben wij voor gekozen, omdat het interview zo al veel tijd in beslag nam en er niet veel tijd beschikbaar was zowel in hun rooster die dag als in ons gehele schema. De pm'ers hadden ook aangegeven dat ze graag met z'n tweeën geïnterviewd wilden worden.

Wij hebben een aantal kinderen van de groep geobserveerd tijdens hun spel. Deze keuze hebben wij gemaakt, omdat wij uit eigen observatie veel informatie kunnen verkrijgen over het spel bij deze kinderen. Van de tien kinderen op de groep hebben wij vijf kinderen tijdens vrijspel aan tafel geobserveerd en twee kinderen tijdens begeleid spel. Wij hebben tijdens verschillende spelmomenten geobserveerd om te kijken hoe de kinderen reageren op sturing van pm'ers en of dit verschilt van spel waar ze zelf hun spel mogen sturen. Wij vonden het niet noodzakelijk om alle kinderen te observeren. Dit aantal kinderen verschaftte ons al voldoende informatie en het was ook niet mogelijk om alle kinderen te observeren, omdat wij gedurende een bepaalde tijd mochten observeren.

Het observatieschema hebben wij opgesteld aan de hand van een voorbeeld uit de scriptie van Mariska Paassen. Wij hebben de observatiepunten zelf aangevuld met vragen die wij vonden in het boek van Janssen en Vos.

De gedragswetenschapper van het MKD kan ons ook informatie geven over het spel en de ontwikkeling van deze kinderen. Zij weet bovendien veel af van de stoornissen en

hoe die effect kunnen hebben op spel. Wij wilden ook kijken of de informatie en de visie van de gedragswetenschapper en de pm'ers overeenkomen of juist niet. De verschillende visies konden we dan naast elkaar leggen en daarmee onze eigen mening formuleren.

Via een kennis zijn wij in contact gekomen met een deskundige op het gebied van spel. Zij kon ons helpen met het bekijken waar de spelontwikkeling op vast kan lopen en wat bij de kinderen van het MKD haalbaar is.

Wij hebben bewust gekozen om meerdere "deskundigen" te interviewen, omdat de ene op het ene gebied ons meer informatie kan verschaffen en een ander juist weer meer kennis heeft van een ander gebied. Soms hebben we er voor gekozen om dezelfde soort vragen te stellen, zodat wij verschillende meningen tegen elkaar uit kunnen zetten. Tijdens de interviews hebben wij geen gebruik gemaakt van opname apparatuur. Hier hebben wij voor gekozen, omdat bandjes veel ruis geven en omdat onze ervaring is dat de opnameapparatuur vaak niet werkt. Bovendien vinden sommige mensen het niet prettig als het opgenomen wordt. Dit kan effect hebben op de openheid in hun antwoorden. In plaats van het opnemen van de gesprekken, hebben wij beiden de antwoorden opgeschreven. De interviews werkten wij binnen twee dagen uit, zodat de informatie nog vers in ons hoofd zat. Hierdoor is de informatie naar ons idee betrouwbaar en intern geldig verwerkt.

Verantwoording voor keuze eindproduct

Wij hebben ervoor gekozen om de belangrijkste informatie wat betreft spel overzichtelijk weer te geven in een boekje. De pm'ers kunnen dan als ze er behoefte aan hebben dit even snel doorlezen. In het boekje werken wij tevens een voorbeeld van een observatieschema en een spelstimuleringsprogramma uit. Wij beschrijven hoe de pm'ers het kind per spelniveau het beste kunnen stimuleren en begeleiden. Met het spelstimuleringsprogramma hebben wij geprobeerd rekening te houden met de vraag van de pm'ers en met de probleemstelling die vanuit het MKD kwam.

Verder hebben wij een observatieschema opgesteld, omdat het van belang is dat een kind eerst wordt geobserveerd, wil je het kunnen stimuleren in zijn spelontwikkeling. Daarbij was het ook een vraag van de pm'ers of wij een observatieschema wilden opstellen. Het observatieschema hebben wij zo opgesteld dat het naar onze mening voor de pm'ers gemakkelijk te observeren is en het kost niet zo veel tijd. Na de observatie moet de pm'er per kind beslissen hoe dat programma voor dat specifieke kind eruit gaat zien.

Als laatste wilden de pm'ers graag weten welk spelniveau, welke spelkenmerken bij welke leeftijd horen. Doordat ze veel met kinderen werken die een achterstand in hun ontwikkeling en dus ook in hun spelontwikkeling, vergeten ze vaak wat "normaal" is. Wij hebben daarom in het boekje een overzicht gemaakt van welk spel en welk spelmateriaal bij welke leeftijd hoort.

Wij zijn van mening dat ons eindproduct een goed en overzichtelijk antwoord geeft op de probleemstelling en op de vragen van de pm'ers. Bij het opstellen van het product hebben wij telkens rekening gehouden met het standpunt en wensen van de pm'ers. Wij hebben tevens rekening gehouden met wat het volgens ons het makkelijkst en duidelijkst voor de pm'ers zou zijn. Dit is naar onze mening een boekje waar alles overzichtelijk in staat en dat je dan zo kan pakken om het door te lezen.

Nawoord

De opdracht om een spelstimuleringsprogramma op te zetten voor kinderen van de combinatiegroep “De Piratenboot” op MKD Het Kompas hebben wij via Kirsten Steenks gekregen. Zij had de opdracht verkregen uit het werkveld en heeft gevraagd of een aantal projectgroepjes aan dat project wilden werken. Ons leek het heel leuk om daaraan te werken. Het project hebben wij als heel interessant en leerzaam ervaren. Daarom willen wij Kirsten Steenks bij dezen bedanken voor het formuleren van de opdracht. Bovendien heeft zij ons geholpen bij het vinden van literatuur. Als wij vragen hadden, konden wij bij ook bij Kirsten terecht.

Gedurende ons onderzoek hebben wij veel literatuur nodig gehad. Wij liepen op een gegeven moment vast op het beantwoorden van de vraag “Waar kan de spelontwikkeling bij kinderen op de combinatiegroep op vastlopen? “. Hetty van Eijk heeft ons relevante literatuur geboden dat ons hielp bij het beantwoorden van deze vraag. Dankzij haar informatie konden wij verder met ons project. Ook vonden wij het prettig dat Hetty zoveel interesse in ons project toonde.

Zoals hierboven genoemd, hebben wij ons onderzoek uitgevoerd op de combinatiegroep “De Piratenboot” op MKD Het Kompas. Wij willen bij dezen het MKD bedanken voor hun openheid en vertrouwen in ons. Wij hebben veel aan de informatie uit de interviews en de observaties gehad.

Naast de interviews en observaties op het MKD hebben wij ook een deskundige op het gebied van spel mogen interviewen. Deze deskundige heeft ervaring met kinderen van een MKD. In het interview heeft zij ons veel informatie gegeven. Zij had een duidelijke mening. Door deze mening zijn wij kritisch aan het denken gezet. Zo hebben wij het probleem ook van een andere kant leren bekijken. Wij zijn deze deskundige dankbaar voor het informatieve interview en voor het feit dat zij ons een andere kant van het probleem heeft laten zien.

Janneke Wubs heeft ons gedurende dit project begeleid. Om de paar weken konden wij bij haar terecht om ons proces te bespreken en om vragen te stellen. Janneke stelde dan kritische vragen. Hierdoor leerden wij zelf ook kritisch naar ons werk te kijken. In het begin stuurde Janneke ons om te voorkomen dat wij in tijdnood zouden komen. Later zijn wij wat meer vrij gelaten in onze tijdsplanning. Wij werden voor ons gevoel ook redelijk vrij gelaten in de invulling van het onderzoek. Wij vonden het prettig om op deze manier gestimuleerd te worden.

Literatuurlijst

Internetsites

Anoniem, URL: <http://www.jeugdformaat.nl> beschikbaar 17-2-2005

Boeken

Badegruber, Bernd, *Spelen om problemen op te lossen*, vertaling uit het Duits door M. Bannink, Katwijk Panta Rhei, 2001.

Hellendoorn, Joop, Berckelaer-Onnes, Ina van, *speciaal spel voor speciale kinderen*, Houten/Diegen, Bohn Stafleu Van Loghum, 1998

Janssen-Vos, Frea, *Spel en spelen*, Van Gorcum, Assen, 1996, 3^e druk

Rigter, Jacob, *ontwikkelingspsychopathologie bij kinderen en jeugdigen*, Bussum, uitgeverij Coutinho, 2002

Drs. Schuurman, C, *Angstige kinderen*, Gorinchem, De Ruiter, 1990

Stompert, Beau en Trude Schiferli, *Spelen en leren op school, stimulerend onderwijs in de onderbouw*, Tilburg, Uitgeverij Zwijzen, 1993.

Stoppard, Miriam, *Wat kan mijn kind*, Houten, Van Holkema & Warendorf, 2002, vierde druk

Verhulst, Frank C., *De ontwikkeling van het kind*, Assen, Gorcum & Comp, 1991

Vermeer, dr. E. A.A, *Spel en pedagogische problemen*, Utrecht, Bijleveld, 1985

Artikelen

Buijs, Odra, Biessels-Smulders, Annemieke, *Spel Werkt*, in samenwerking met centrum spelmethodiek, HMN, Utrecht, Phaeton, 1993

Biessels-Smulders, Annemieke, *Een goed verstaander...*, Centrum Spelmethodiek HMN Utrecht, Phaeton, 1993

Breckelaer-Onnes, I.A., van, Speelblokken 6 4320-2 -13; *Spel en autisme; een contradiction in terminis?*, blok 4 spel in het kader van diagnostiek en behandeling, Bohn Stafleu Van Loghum, 1993

Hendriks, Drs, Carla, In Speelblokken 5 4310-1/12; *Spelen hoeft geen probleem te zijn*, blok 4 spel in het kader van diagnostiek en behandeling, Bohn Stafleu Van Loghum, 1993

Poel, van der, Lisette, Speelblokken 4 2350-1/6; *De vroegkinderlijke spelontwikkeling: spel in relatie tot gehechtheid*, blok 2 spelgedrag en de sociale leefomgeving, Bohn Stafleu Van Loghum, 1993

Folders

anoniem, *Informatieboekje Medisch Kleuterdagverblijf Delft*, Stichting Jeugdformaat 2003/2004

Helling, Lea, speltherapeute Medisch Kinderdagverblijf Delft, Boddaertcentrum Zoetermeer e.a., 1998

Tinteren, van Elvira, *Welkom in Het Kompas, afdeling MKD*, Stichting Jeugdformaat, 2004-2005

Venetiën, Herma van e.a., *Informatie MKD "Het Kompas"*, Jeugdformaat, 2004

Readers

Eijk, Hetty van, *Reader spelontwikkeling en spelstimulering*, Den Haag, Haagse Hogeschool, 2001

- Artikelen uit de reader

De Groot, R e.a. *reader spelontwikkeling en spelstimulering*, speelblokken, Alphen aan den Rijn, Samsom HD Tjeenk Willink BV, 1994

Scholten, U. *Spel en speelgoed bij geestelijk gehandicapte kinderen*, Nijmegen, Uitgeverij Dekker en van de Vegt, 1985

Scripties

Poleij, Ellen, Oudshoorn, Marinka, *Spel op Kiddion; Spelbegeleiding aan chronisch zieke kinderen en de rol van een SPH-er*, Leiden/Den Haag, Hogeschool Leiden/ Haagse Hogeschool, Welzijn, Zorg en Cultuur / Gedrag, Gezondheid en Maatschappij, Sociaal Pedagogische Hulpverlening, 2004

Paassen. Mariska, *Stimulering van de spelontwikkeling van kinderen met ernstig meervoudige beperkingen*, GG&M, Sociaal pedagogische Hulpverlening, Haagse Hogeschool Den Haag, 2001

Bijlage 1

Antwoorden interviewvragen pm'ers

1. Wat is jouw functie?

We zijn beiden pedagogisch medewerker op de combinatiegroep "Piratenboot".

2. Hoe lang ben je werkzaam in deze functie?

1. "Ik ben al 11 jaar werkzaam in deze functie. Ik heb in die 11 jaar wel op verschillende groepen gewerkt."

2. "En ik ben sinds juli 2004 hier werkzaam. Ik ben hier komen werken als zwangerschapvervanging."

3. Wat zijn je taken als pm'er?

"We begeleiden de kinderen aan een vooraf opgestelde behandelingsplan. Het is per kind verschillend hoe we een kind benaderen, behandelen en begeleiden. Verder schrijven wij verslagen over hoe het met het kind op de groep gaat, hoe zijn ontwikkeling verloopt. We hebben met andere disciplines overleg over het kind en voeren ook gesprekken met de ouders van het kind."

4. Hoe ziet de dagstructuur op de Piratenboot eruit?

Zie schema in de bijlage

5. Wat versta je onder spel?

1. "Spel zie ik als iets heel breed. Kinderen die bezig zijn om dingen te ontdekken, te leren, te ervaren, situaties en ervaringen uit te spelen en kinderen die ontspannen. Spel is niet met 1 ding spelen, zoals met duplo, maar spelen met de zeep in bad zie ik ook als spel."

2. "Ik vind ook iets spel als kinderen hun fantasie erin kwijt kunnen. Er zijn natuurlijk verschillende vormen van spel, zo kunnen kinderen individueel spelen, maar ook samenspelen. Door spel leren kinderen wat ze kunnen. Kinderen nemen door middel van spel ook dingen van elkaar over. Spel is ook sociale interactie."

6. Welke spelmomenten zijn er op de groep?

We hebben een aantal momenten per dag besteedt om te spelen. Zo mogen de kinderen 's ochtends bij binnenkomst even spelen. Ook na het eten en het spelen aan tafel mogen de kinderen vrij spelen. Op donderdag hebben we sinds kort een spelbegeleidingsmoment ingepland.

7. Wat is volgens jou het belang van spel?

1. "Door spel kunnen kinderen ervaringen opdoen, situaties uitspelen. Spel biedt kinderen leermomenten. Je kunt door spel de kinderen bijvoorbeeld begrippen aanleren, zoals huis. Door met water en scheerschuur te spelen, leren kinderen dicht bij hun emoties te komen. Door spel kunnen kinderen ook open worden in contact."

2. "Door spel kan je de kinderen ook motorische vaardigheden aanleren, zoals fietsen. Spel bevordert de gehele ontwikkeling van het kind. Kinderen kunnen verschillende functies aanleren."

8. Wat valt je op aan het spel bij de kinderen van de groep?

1. "De meeste kinderen spelen vluchtig, met hetzelfde materiaal en eenzijdig. Er zit weinig diepgang in hun spel. Tevens komt in hun spel weinig fantasie voor. De kinderen hebben vaak moeite om zich te concentreren op hun spel. De kinderen tonen weinig tot geen initiatief om tot spel te komen. Ook zijn er kinderen die moeite hebben met het kiezen van speelgoed. De meeste kinderen spelen eenzijdig dus kiezen steeds voor hetzelfde materiaal. Zij hebben hier dus wel sturing in nodig."

Samenspel is weinig terug te zien bij de kinderen. De kinderen spelen meestal individueel."

2." De meeste kinderen kiezen veel hetzelfde. De kinderen spelen heel even met iets en kiezen dan weer voor iets anders. Als wij ze erop wijzen gaan ze wel weer met het vorige speelgoed spelen."

9. Zie je verschil in het spel tussen de verschillende kinderen?

- 1. "Ja, er is zeker een verschil te zien. Ten eerste is er een verschil in niveau te zien. Het ene kind speelt veel hetzelfde spel en een ander kind speelt verschillende vormen. Zo kan het ene kind met duplo spelen en alleen maar stapelen en een ander kind maakt van duplo een auto en een huis. Het verschilt ook per leeftijd wat voor spel een kind speelt. Het ene kind vertoont wel al fantasiespel en het andere kind nog niet. Door de verschillende stoornissen is er ook een verschil in spel te zien bij de kinderen. Kinderen met gedragsproblemen op het gebied van hechting zoeken vaak meer houvast. Zij houden de omgeving goed in de gaten, waardoor ze niet tot echt spel komen. Vaak hebben zij ook moeite met het kiezen van speelgoed. "*
- 2. "Kinderen worden ook door hun omgeving beïnvloedt. Bij sommige kinderen zie je ook dat ze de tv nadoen."*

10. De doelgroep is divers, hoe vindt spel plaats tussen de verschillende kinderen?

- 1. "Vanaf van 5 jaar gaan de meeste kinderen naast elkaar spelen en dat is vaak al moeilijk genoeg voor ze. Dat komt ook omdat ze nog erg jong zijn. Zo kunnen ze ruzie maken over een rood autootje. Ze gaan het van elkaar afpakken en gaan erbij schreeuwen. De kinderen spelen veel individueel en alleen als ze bepaald speelgoed willen hebben, gaan ze met ander spelen, althans naast een ander. Bij de wat oudere kinderen is er een begin van samenspel te zien. Ze bespreken echter nog niet dingen uit zichzelf met elkaar."*
- 2."Als de kinderen wat meer ruimte om zich heen hebben gaat het vaak wat beter. Zo hebben ze in de poppenhoek de ruimte om naast elkaar te spelen. Wat ook opvalt, is dat kinderen wel van elkaar kopiëren."*

11. Wat zijn volgens jou de grootste knelpunten in het spel bij deze kinderen?

- 1. "Dat kinderen niet weten hoe om te gaan met het speelgoed. Sommige kinderen hebben thuis weinig speelgoed en weten niet wat ze met het speelgoed kunnen doen. Verder zijn er kinderen die erg onrustig zijn. De onrust moet eerst weggenomen worden, willen ze tot spel kunnen komen. Kinderen hebben ook veel moeite met het verzinnen van nieuwe dingen, om een verhaal af te maken, om verder te gaan met hun spel. Je merkt ook, door de hechtingsproblemen, dat de kinderen veel veiligheid missen. Ze zijn onrustig en angstig. Zij hebben behoefte aan regels"*
- 2. " Veel kinderen weten niet goed wat ze met de materialen kunnen. Zij hebben dan een voorbeeld nodig. Zij kunnen dat voorbeeld dan wel nadoen maar doen er verder zelf niets mee."*

12. Wat vinden de kinderen volgens jou leuk om te doen, waar liggen hun interesses?

- 1. "Dit is per kind erg verschillend en het ligt er ook aan wat het kind van thuis kent. We zien wel dat kinderen die veel boosheid in zich hebben vaak kiezen voor spel waar ze hun boosheid in kwijt kunnen. Ze kiezen er dan voor om met ridders te spelen. We merken wel dat kinderen veel voor hetzelfde materiaal kiezen. Bij nieuwe kinderen is het materiaal soms wel veel. Het is dan net of ze in een snoepwinkel komen. Zij hebben dan wel hulp nodig bij iets kiezen wat ze leuk vinden."*
- 2. Dat verschil erg per kind. Het ligt er vaak ook aan welk speelgoed zij thuis hebben."*

13. Welke spelaspecten/vaardigheden verlopen bij deze kinderen volgens jou voldoende?

"Dit is ook per kind verschillend. Hierbij moet je ook kijken naar de leeftijd en het niveau waar het kind op functioneert. Het beeld van de normale spelontwikkeling is in de jaren wel wat vertroebeld. Doordat je veel kinderen ziet die een achterstand in hun ontwikkeling hebben opgelopen, weet je op een gegeven moment niet meer wat een kind op een bepaalde leeftijd eigenlijk zou moeten kunnen. Over het algemeen zijn de randvoorwaarden van spelen bij deze kinderen voldoende. Ze weten bijvoorbeeld waar ze moeten spelen als ze binnenkomen. Het imitatiespel is ook wel voldoende. Ze kunnen mensen, dingen nadoen. Echter hebben ze moeite met het uitspelen daarvan."

***Welke spelaspecten/vaardigheden verlopen bij deze kinderen volgens jou onvoldoende?**

"Het inlevingsvermogen en fantasiespel is vaak onvoldoende. De kinderen hebben een aanzetje nodig om tot fantasiespel te komen. Ze spelen dan heel even, maar blijven al snel hangen als ze iets zelf moeten verzinnen."

***Waar heeft dat denk je mee te maken dat ze niet tot fantasiespel komen?**

"Ik denk met het feit dat ze het niet kunnen. Er zijn ook wel een paar kinderen die het soms wel doen, maar dan niet willen dat iemand het hoort of ziet. Als ze dan zien dat één van ons ziet of hoort wat ze doen, stoppen ze ermee."

14. Zie je verschil tussen de verschillende stoornissen? Welk verschil is er waar te nemen?

"Ja, onrustige kinderen kunnen zich vaak moeilijk richten op een verhaaltje. Zij kunnen zich moeilijk concentreren. Ze letten meer op de omgeving. We proberen de onrustige kinderen wel rust te bieden doormiddel van afgebakende plekjes. Onveilige kinderen sluiten zich vaak af, ze zijn dan in hun eigen wereldje."

15. Hoe hebben de stoornissen van de kinderen volgens jou effect op hun spel?

"Een motorische of visuele achterstand kan er voor zorgen dat kinderen niet tot een bepaald spel komen. Onrustige kinderen hebben vaak moeite met stilzitten. Ook kunnen ze zich vaak niet concentreren. Dat komt dan door de stoornis. Kinderen die een emotionele achterstand hebben, hebben vaak moeite met het aantasten van zintuigen, zoals het spel met klei en water."

16. Jullie begeleiden de kinderen op de groep. Kan je iets vertellen over hoe je de kinderen begeleidt in hun spel? Hoe zijn jullie daar als team mee bezig?

1. "1x in de week hebben we een vast tijdstip waarin we de kinderen bewust begeleiden met hun spel. We spelen dan mee, hebben een voorbeeldfunctie voor de kinderen, zetten de kinderen aan tot spel. We zetten in wat nodig is en dat is per kind verschillend. We letten wel op hoe we het als pm'er brengen. We willen het wel aantrekkelijk maken. We proberen het rustig op te bouwen en we gaan stap voor stap te werk. We kunnen bijvoorbeeld bij een kind een bepaald soort speelgoed kiezen en daarmee aan de slag gaan. Hierbij kijken we ook naar het behandelplan van het kind."

2. "We kijken wat er op at moment bij een kind nodig is. Ook proberen we per situatie te kijken wat we met het kind kunnen doen."

17. Welke ervaringen hebben jullie met het stimuleren van spel bij deze kinderen? Welke knelpunten kwamen jullie hierin tegen?

1. "We ervaren dat we zelf veel moeten verzinnen, we aanzetten moeten geven aan de kinderen om te gaan spelen. Als je blij en enthousiast doet naar de kinderen toe, laat zien dat spelen leuk is, nemen ze dit vaak over en vinden ze het ook leuk. Als

voortgang van onze begeleiding zien we dat kinderen verder kunnen met hun spel, ze meer met speelgoed kunnen, een ander inzicht krijgen.

De knelpunten die we ervaren is de vraag hoe ga je nu verder als je voorbeelden en aanzetten heb gegeven aan het kind. Hoe ga je het stapsgewijs aan het kind brengen? Hoe blijft het spel aantrekkelijk voor het kind, hoe houd je de aandacht van kind? Een ander knelpunt is dat een kind een pm'er kan gaan claimen als die pm'er het kind heeft begeleid in zijn spel, maar het kan ook zo zijn dat het kind juist agressief reageert op die pm'er. De aandacht die het kind krijgt, moet daarom gedoseerd blijven. We moeten goed kijken wat het kind aan kan."

2. "Het is soms moeilijk om het spel aantrekkelijk te laten blijven".

18. Waar let je op als je spel aan een kind aanbiedt?

"We letten er op of het kind het spel leuk vindt en of het zich er prettig bij voelt. De veiligheid van het kind moet ook altijd gewaarborgd blijven. Verder letten we er op of het spel bij de leeftijd en bij het niveau van het kind past. Is het spel functioneel voor het kind, wat kan het kind ermee? De aandacht moet ook gedoseerd blijven, hoe reageert het kind op de aandacht van de pm'er, kan het die aandacht aan?"

2. "Het spel moet ook passen in het behandelplan. En het spel moet aansluiten bij de leeftijd."

19. Wat zouden de mogelijkheden voor jou zijn om de kinderen extra te stimuleren in hun spel? Wanneer zou je tijd hebben om een kind te begeleiden met zijn spel?

"Als er genoeg personeelsbezetting is zou er tijdens het buitenspelen tijd zijn om wat kinderen extra te stimuleren. Na het eten schrijven we meestal in de schriftjes van de kinderen, maar dan zouden we ook tijd hebben om de kinderen te begeleiden in hun spel. Verder hebben we op donderdag een vaste tijd waarin we extra tijd besteden aan het spel van de kinderen. Het zou voor ons het makkelijkste zijn als we het inplannen. We moeten de ruimte gewoon creëren."

20. Wat versta je onder "kwaliteit" in spel?

1. "Dat kinderen genieten van spel en ze stapje voor stapje vooruit gaan. De kinderen leren stapje voor stapje nieuwe vaardigheden aan. Het kind moet ook kunnen genieten van spel. Ook vind ik het belangrijk dat het kind meer zelfvertrouwen krijgt"

2. "Spel is kwaliteit als het kind kan gaan voldoen aan zijn werkdoelen."

21. Wanneer is naar jouw mening het spel bij de kinderen van de groep van voldoende kwaliteit?

"Dat is afhankelijk van wat je wilt dat het kind behaalt. Als een kind aan zijn werkdoelen voldoet en als het kind zelfstandig meedoet".

22. Hoe zou je het spel van de kinderen graag willen zien?

"Daar hebben we niet echt een uitspraak over. Bij het ene kind willen we graag zien dat hij wat rustige gaat spelen en het andere kind mag weer wat uitpakkender spelen. We gaan dan uit van de achterliggende doelen. Het belangrijkste vinden dat het kind plezier heeft in het spelen op zich en er wat uithaalt."

23. Welke vaardigheden zou je willen stimuleren door middel van spel?

1. "Bij de kinderen van 4 à 5 jaar het fantasiespel, het uitspelen van situaties en het verwerken van emoties, er voor zorgen dat ze lekkerder in hun vel zitten. Bij het jongere kind het ontdekken van materialen, zodat ze meer gericht zijn op hun zintuigen en hun beleving."

2. "En de motorische vaardigheden waar dat nodig mocht zijn."

24. Hoe zou je willen dat een spelstimuleringsprogramma eruit gaat zien?

"Praktisch, werkbaar en haalbaar in tijd. Een stapsgewijs programma, een aanzet en opzet, zodat wij het per kind en/of situatie kunnen aanpassen. Ook willen we uitleg hoe je een kind kunt helpen om over te gaan naar de volgende spelfase."

25. Welke informatie zou je via ons willen verkrijgen?

1. "Een overzicht van hoe de normale spelontwikkeling verloopt. Welke stappen we moeten ondernemen als we een kind willen stimuleren tot een bepaald spel. Handvatten waar we ons aan vast kunnen houden. Duidelijk hebben hoe we fantasiespel kunnen bevorderen."

2. "Het programma moet passen in onze werkwijze en rekening houden met de visie van jeugdformaat. Verder over hoe de normale ontwikkeling verloopt en hoe dat is met een achterstand. En handvatten hoe je ze kan begeleiden in spel."

26. Heb je zelf nog vragen of opmerkingen?

"Wij observeren de kinderen aan de hand van Portage lijsten. Hierbij kan je functies aanvinken en zo zien in welke ontwikkelingsfase het kind zit. De Portagelijst mist nog het onderdeel spel. Het zou fijn zijn als jullie een observatielijst kunnen opstellen voor spel."

Bijlage 2

Antwoorden interviewvragen gedragsdeskundige

1. Wat is uw functie? Welke taken behoren toe aan deze functie?

"Ik ben afgestudeerd als orthopedagoge. Ik ben gedragsdeskundige op dit MKD. Ik houd mij bezig met diagnostiek van de kinderen op de groep. Daarbij adviseer ik pedagogisch medewerkers en maatschappelijk werkers. Soms ben ik aanwezig bij oudergesprekken en ben ik aanwezig bij besprekingen over hulpverleningsplannen. Ik ontwerp ook methodieken voor de behandeling van de kinderen. Naast het werk voor het MKD adviseer ik ook bij het uitzetten van een beleid."

2. Hoe lang bent u werkzaam met deze doelgroep?

"Ik werk sinds 4 ½ jaar met deze doelgroep. Zo lang werk ik ook op het MKD".

3. Hoe lang bent u werkzaam op het MKD?

Zie vorige vraag.

4. Wat verstaat u onder spel?

"Dat is moeilijk. Spel is op zich heel breed. Spel is een manier om dingen te leren. Kinderen kunnen zich ontwikkelen en met anderen plezier beleven."

5. Wat is volgens u het belang van spel?

"Spel heeft een heel groot belang. Kinderen leren alles door middel van spel. Door spel kunnen kinderen dingen verwerken. Zij gaan situaties nadoen. Ze kunnen zo doende ervaringen een plek geven. Ook leren ze ontdekken hoe de wereld in elkaar steekt."

6. Wat kunt u zeggen over het spel bij de kinderen op het MKD?

"De kinderen op het MKD kunnen niet spelen. Ze kunnen functioneel omgaan met speelgoed, zoals met een autootje rijden maar ze kunnen niet nadoen. Zij kunnen geen fantasie inbrengen in hun spel."

7. Wat zijn volgens u de belangrijkste kenmerken van spel bij de verschillende stoornissen?

"Er is een groot verschil tussen de stoornissen. Kinderen met ADHD kenmerken spelen meestal heel vluchtig. Zij hebben geen diepgang in hun spel. Autisten spelen alleen functioneel spel. Zij hebben geen variatie in hun spel. Ook vertonen zij geen samenspel. Kinderen van de affectiegroep vertonen meer spel. Zij spelen wel op een hoger niveau. Deze kinderen zijn vaak wel angstig maar vinden inbreng van anderen, zoals pedagogisch medewerkers, wel goed. Deze kinderen kunnen wel samenspelen."

8. Welke spelaspecten/vaardigheden verlopen bij deze kinderen volgens u voldoende?

"Dit heb ik eigenlijk al eerder genoemd. De meeste kinderen spelen wel functioneel spel. Zij kunnen onderzoeken, combineren en manipuleren. Vanaf het doen-alsof spel verloopt het moeizaam. Je ziet dan alleen dat de kinderen kopiëren."

9. Waar kan volgens u de spelontwikkeling op vast lopen?

"De spelontwikkeling hier loopt vast op alle terreinen. Het is wel afhankelijk van de stoornis waar het spel op vastloopt."

***Hoe is dat dan bij kinderen met hechtingsproblemen?**

"Kinderen met hechtingsproblemen vertonen geen fantasiespel. De kinderen worden wel veel op de groep gestimuleerd. Ze kunnen hierdoor een grote groei

doormaken. Zij hebben geen stoornis die hun ontwikkeling in de weg staat. Zij kunnen zichzelf ontwikkelen. Het kan ook zijn dat ik de kinderen pas zie als zij al gegroeid zijn in hun spel."

10. In hoeverre kan de achterstand in ontwikkeling volgens u effect hebben op het spel?

"De achterstand in de ontwikkeling heeft een grote impact op spel. Kinderen met een algemene ontwikkelingsachterstand vertonen vaak ook een achterstand in spel. Kinderen met een laag niveau van functioneren, functioneren ook op andere gebieden op laag niveau."

11. Ziet u verschil in spel tussen de verschillende stoornissen? Welk verschil is waar te nemen?

Deze vraag is niet meer gesteld, omdat deze al beantwoord is.

12. Wat zijn volgens u de belangrijkste knelpunten in het spel van deze kinderen?

"Doordat ik niet op de groep sta, heb ik daar niet veel ervaring mee. Over het algemeen is het zo dat door een bepaalde stoornis een kind niet verder kan met zijn ontwikkeling. Als het kind het niet lukt om verder te gaan, ben je klaar. Je bent afhankelijk van wat de mogelijkheden van het kind zijn."

13. Vindt u het belangrijk dat het spel bij deze kinderen wordt gestimuleerd? Wat is volgens u het belang van het stimuleren van de spelontwikkeling?

"Spelen is belangrijk voor de ontwikkeling van het kind. Door te spelen leert het kind zichzelf en de omgeving kennen, hij leert van alles te ontdekken en daarom is zo belangrijk dat een kind leert spelen en dat spel wordt gestimuleerd."

14. Op welke wijze probeert het MKD de spelontwikkeling te stimuleren?

"Op alle groepen is er tijd vrijgemaakt voor vaste spelmomenten. Dit zijn spelmomenten aan tafel, op de grond, buiten en met andere kinderen. Voor sommige kinderen is er individuele aandacht nodig, omdat er dan aan een bepaald doel gewerkt kan worden."

***Welke belemmeringen kunnen daarbij optreden?**

"Als er veel zieke pm'ers zijn, zijn er geen voldoende volwassenen op de groep om aan de spelstimulering te werken. Het ligt er ook aan wie er op de groep werkt. De ene pm'er vindt de vaste spelmomenten belangrijker dan de andere. Het is ook afhankelijk van de kinderen, van de groep. Niet alle kinderen hebben de mogelijkheden om tot spel te komen en als een groep een dag heel druk is, is het soms ook erg lastig om tot spelstimulering te komen."

15. Wat is uw rol in het stimuleren van de spelontwikkeling?

"Mijn rol is heel klein. Ik geef advies aan de pm'ers over de spelstimulering. Als ik een spelachterstand bij een kind herken, adviseer ik de pm'ers daar aan te gaan werken."

16. Hoe ondersteunt u de pm'ers in het stimuleren van de spelontwikkeling?

"Door te adviseren wat ze kunnen doen."

17. Wat kan er volgens u verbeterd worden aan stimuleren van spel?

"Er zou een methodiek moeten komen, waar de pedagogisch medewerkers bij aan kunnen sluiten."

18. Hoe kun je bepalen wat een kind nodig heeft voor zijn spelontwikkeling?

"Door te achterhalen wat bij een normale ontwikkeling hoort. Je kunt aanhaken bij

de normale ontwikkeling. De pm'ers kunnen dan per kind zelf kijken wat wel of niet haalbaar is"

19. Wat zijn volgens u de belangrijkste punten waar men op moet letten bij het stimuleren van de spelontwikkeling?

"Dat het aansluit bij het niveau van het kind. Je moet niet te hoge verwachtingen hebben en niet te veel vragen van het kind. Kijk goed wat een kind aankan."

20. Met welk resultaat bent u tevreden?

"Met elke kleine vooruitgang ben ik tevreden, met elke ontwikkeling."

***Stel dat een kind niet vooruitgaat in zijn spel, wat doen jullie dan?**

"Als een kind blijft hangen, wil ik eerst onderzoeken waardoor dat komt. Als het echt niet lukt om het spel te stimuleren kan het soms helpen om een beetje afstand te nemen of een stapje terug te doen. Ik vind wel dat je het spel moet blijven aanbieden."

***Zijn er dan ook knelpunten waar jullie tegenaan lopen?**

"Sommige kinderen vinden spel al niet leuk. Terwijl spel als doel hoort te hebben dat kinderen het leuk vinden. Het is dan moeilijk om te zien hoe je ze gaat stimuleren. Sommige kinderen willen gewoon duidelijkheid tijdens hun spel."

21. Hebt u nog verdere vragen of opmerkingen?

"Nee, ik geloof het niet."

Bijlage 3

Antwoorden interviewvragen speldeskundige

"Ik zal eerst wat vertellen over mijn verleden. Toen ik klaar was met mijn opleiding heb ik 18 jaar op het PI (Pedagogisch Instituut) gewerkt. Daar begeleidde ik kinderen en ondersteunde ik ook medewerkers. Op het PI heb ik spelbegeleidingsprogramma's opgezet voor autistische kinderen.

Ook heb ik op een KDC (=Kinder Dagcentrum) gewerkt voor verstandelijk gehandicapten en op een opvang voor allochtonen. Daar heb ik ook spelbegeleiding gegeven.

Nu ben ik werkzaam op de Hogeschool Utrecht als docent bij het seminar "orthopedagogiek". Dat is voor het jonge kind. Ik werk daar officieel zo'n 7 jaar."

1. Welke opleiding hebt u daarvoor gedaan?

"Ik heb de voorloper van jullie opleiding gedaan. Dat is KENO en dan in de nieuwe stijl. Daar ben ik me gaan specialiseren in autisme. Na mijn opleiding ben ik vrijwillig op het PI begonnen. Daarna ging ik 3 uur werken. Dit heb ik opgebouwd tot 32 uur. Ik had met alle groepen verbinding. Ik kreeg van daaruit ruimte voor het opzetten van spel."

2. Welke specialisatie hebt u buiten de KENO gedaan?

"Ik heb later het Post-HBO speltherapie gedaan. Daardoor heb ik een begeleidende rol op het PI gekregen."

3. Wat is spel volgens u?

"Spel is actief, het kind ervaart plezier en heeft controle over de situatie. Dat betekent dat het kind bepaalt hoe het spel gaat, wat de regels zijn. Kinderen spelen, omdat ze het leuk vinden. Het spel heeft geen bepaald doel. Komt er een specifiek doel aanbod dan is het voorbereidend spel. Aan tafel een puzzel maken is voor mij geen spel. Het kind heeft daarbij weinig inbreng. Ik vind het meer ontwikkelingsmateriaal. Als het kind zelf mag weten wat het met de puzzel doet, bijvoorbeeld een toren bouwen van de puzzelstukjes, dan komt het in de buurt van spel. Wat ik ook een belangrijk kenmerk vind is dat als een kind speelt het niet het contact met de realiteit verliest. Kinderen weten dat ze "alsof spel" spelen. Ze spreken daarom ook vaak in hun spel in de verleden tijd.

Kinderen hebben een spelprobleem als ze het contact met de realiteit verliezen, de controle over wat ze doen verliezen en geen plezier in het spelen hebben."

4. U hebt ervaring met het begeleiden van kinderen in spel. Kunt u daar iets over vertellen?

"Bij het stimuleren van spel is herhalen van belang. Dezelfde oefening die ik met een kind heb uitgevoerd, moeten de groepsleiders herhalen. Ik schrijf dan ook precies op wat ik heb gedaan. Bij herhalen is het zo dat er gedeeltelijk bekend materiaal gebruikt moet worden en daarnaast biedt je onbekend materiaal aan. Het is ook belangrijk dat je variaties van het materiaal laat zien. Het spel moet je stap voor stap opbouwen.

5. Hoe zouden groepsleiders spel voor kinderen met hechtingsproblemen vorm kunnen geven?

"Ik vind het belangrijk dat de groepsleiding een houding naar de kinderen toe heeft met afstand. Deze kinderen gaan moeilijk een relatie aan. Zij willen wel, maar kunnen gewoon niet. De groepsleiding kan dan wel investeren, maar vanuit de kinderen is er in de kern geen vertrouwen. 1 Misser van de groepsleiding kunnen de kinderen zien als afwijzing, waardoor de kinderen de groepsleiding gaan afwijzen of waardoor ze agressief worden. Belangrijk is dat de groepsleiding neutraal en consequent is in haar aanpak. Zij moet juist niet gericht zijn op de sterke band. Haar gedrag moet

voorspelbaar zijn zodat de kinderen weten wat ze kunnen verwachten. Het moet voor kinderen voorspelbaar worden hoe de groepsleiding reageert, handelt in bepaalde situaties. Verder moet de groepsleiding duidelijke regels hebben.”

- 6. De groepsleiding geeft aan dat de kinderen geen fantasiespel vertonen. Zij willen dit bij de kinderen stimuleren. Hoe zou dat stimuleren eruit kunnen zien?**
- “Als de kinderen uit zichzelf geen fantasiespel vertonen, kun je ze daartoe niet dwingen. Ik vind dat de groepsleiding moet letten op het werkelijke spelniveau van het kind. Zij moeten de kinderen niet overvragen. Kinderen met hechtingsproblemen zijn emotioneel uit evenwicht, zij zitten niet goed in hun vel. Doordat zij emotioneel uit evenwicht zijn kunnen er problemen op cognitief, emotioneel of op spel gebied zijn ontstaan. Stel je voor dat jij niet goed in je vel zit, bijvoorbeeld door liefdesverdriet, dan kun je je toch ook niet concentreren of je tot leren zetten. Wij kunnen ons zelf nog tot de orde roepen. Deze kinderen kunnen dat niet. Zij kunnen dan ook niet leren. Zeker geen fantasiespel, want daarvoor moeten de kinderen rust hebben in hun hoofd en ze moeten zich veilig voelen in hun omgeving. Het is ook van belang dat de kinderen lekker in hun vel zitten. Is dit niet het geval dan kan het fantasiespel niet optimaal aanwezig zijn. Je zou fantasiespel wel als einddoel kunnen hebben maar dan moet je eerst goed observeren. Je moet eerst het spelniveau en de spelkwaliteit bepalen. Deze kinderen spelen waarschijnlijk op peuterniveau. Hoe oud zijn ze?”*

***Ze zijn 2 tot 7 jaar oud.**

“Dan spelen ze zeker op peuterniveau”.

- 7. Hoe zou zo'n programma stapsgewijs eruit kunnen zien?**
- “Een eerste doel zou kunnen zijn: Het kind langer met materiaal bezig laten zijn. Deze kinderen spelen op peuterniveau dus spelen ze nog vluchtig en lopen heen en weer door het lokaal. Je moet proberen de betrokkenheid van kinderen bij dat materiaal te verhogen. Je moet ook toelaten dat de kinderen manipulatief spelen, ze het materiaal laten ontdekken. Je kan ze dan helpen bij het uitbreiden van hun repertoire, bijvoorbeeld door te laten zien dat je handelingen kunt combineren, door met een auto te zigzaggen i.p.v. er alleen rechtdoor mee te rijden. Via het spelen met de kinderen kan je als groepsleiding symbolisch spel eenvoudig integreren, bijvoorbeeld door een weg te maken, meerdere autootjes te laten rijden en dan een file na te spelen. Kinderen laten vanaf 1 ½ jaar al symbolisch spel zien. Dit zijn vaak alleen maar kleine stukjes zodat je het niet als symbolisch spel ziet. Sommige kinderen snappen symbolisch spel niet vanwege een taalachterstand of omdat ze onbekend zijn met het materiaal. Als je het materiaal niet kent, kan je er moeilijk symbolisch spel mee spelen. In het begeleiden van spel moet je daarom goed letten op het individuele kind en veel verwoorden, zodat kinderen er een naam aan kunnen geven. Je startpunt moet je duidelijk hebben en je doelen moet je bepalen. Daarvoor is een goed observatiestramien nodig.”*
- 8. De groepsleiding heeft ons gevraagd of wij een observatieschema voor spel op willen stellen die aansluit bij de portagelijst. Hoe zou zo'n schema eruit kunnen zien.**
- “Het is moeilijk om een observatieschema te vinden. Er zijn wel observatieschema's voor spel. Zoals het SOS: Spel Observatie Signalering. Dat is opgezet door Joop Hellendoorn. Dit schema is alleen wel erg ingewikkeld. Dat is niet zomaar uit te leggen. Er is scholing in nodig. Er is ook een boek van Bomhoff en Sauer. Dat heet geloof ik “Samenspelen kun je leren”. Hierin kun je observatiepunten vinden om de spelkwaliteit mee te bepalen. Je moet kinderen in hun spel wel aanspreken op hun niveau. Een ander idee om dat niveau te bepalen is het ontwikkelingsvolgmodel voor het zeer jonge kind. Ik kan dat wel even laten zien. Bij het ontwikkelingsvolgmodel kun je de spellijn observeren. Dit*

heeft alleen zin als je de rest van de ontwikkeling op dezelfde manier observeert. Dat doe je via het ontwikkelingsvolgmodel. Daar komt spel aan bod naast de andere ontwikkelingsgebieden. Je kunt dan kijken wat het kind goed kan en waar het kind moeite mee heeft. Je kunt dan via positieve kanten van het kind proberen de zwakke kanten te stimuleren.

Kinderen op het MKD hebben vaak een achterstand van 1 tot 1 ½ jaar. Van daaruit moet je gaan kijken”.

9. Hoe werkt de SOS methoden?

“Je kan via de SOS methoden kinderen naar een ander niveau brengen. Hier heeft de groepsleiding wel scholing in nodig. Ze moeten een scholingstraject afleggen. Ze krijgen dan scholing en begeleiding in observeren. Of ze kunnen een spelbegeleidingsmodule volgen. De groepsleiding kan dan leren kijken naar spel en ze leren hoe ze er zelf inhoudelijk mee aan het werk kunnen. Als de groepsleiding begeleiding wilt, kan dat via mij. Dan moeten ze alleen wel wachten tot volgend jaar, want dit jaar zit ik vol.”

10. Hoe zouden we dan wel een geschikt programma voor deze kinderen op kunnen zetten?

“Ik denk dat de groepsleiding meer heeft aan adviezen over goed observeren en het in kaart brengen van problemen. Dan pas kan een programma opgesteld worden. De programma's kunnen jullie koppelen aan een observatiesysteem. Ik vind alleen wel dat er veel van jullie gevraagd wordt. De opdracht is eigenlijk niet haalbaar in zo'n korte tijd. Tips en trucs werken alleen op de korte termijn. Maar heeft helpt niet voor de lange termijn. Spel heeft namelijk effect op alle ontwikkelingsgebieden. Maar de ontwikkeling heeft ook effect op spel.”

11. Vindt u daarom spel ook van belang?

“Ja, spel stimuleert het kind in zijn totaliteit van de ontwikkeling, zoals taalspraak, motoriek, cognitie en sociale vaardigheden. Daarom moet je zoals ik al zei rekening houden met alle ontwikkelingsgebieden.

Daarbij nog iets. Kinderen hebben structuur nodig. Maar dat betekent niet dat wij alles voor hen bepalen. Hoe zou jij het vinden dat een ander alles voor je bepaald? Je zou kinderen uit een paar mogelijkheden kunnen laten kiezen. Het is goed om kinderen te stimuleren in het kiezen. Kinderen weten namelijk vaak zelf wat goed voor hen is.”

***Maar als kinderen vaak voor hetzelfde kiezen, moet je ze dat dan toch laten kiezen?**

“Kinderen kiezen soms voor hetzelfde. Ze kiezen dan voor iets wat ze kunnen, waarbij ze zich veilig voelen. Je zou ze wel uit ander dingen kunnen laten kiezen. Dan moet je ze wel een aantal keuzes geven. Je moet de kinderen wel stimuleren. Daarbij moet je afstemmen op wat de kinderen zelf willen en kunnen. Je kan nieuwe uitdagingen spannend maken en zorgen dat de kinderen hiermee een positieve ervaring opdoen.

Vaak is het ook zo dat kinderen zelf bepalen dat een product goed is. De groepsleiding vindt dan van niet en gaat het afmaken. Toch moet je kinderen zelf laten bepalen wanneer het product af is. Je kunt het kind dan leren om kritisch naar zijn product te kijken, maar als hij vindt dat het af is, is het af.”

***Maar soms moeten kinderen toch iets doen wat ze echt niet leuk vinden?**

“Waarom? Wie bepaald dat? Wij bepalen dat, omdat dat bij de structuur van de dag hoort en omdat wij vinden dat kinderen het moeten leren. Maar je kan ook proberen om hetzelfde ontwikkelingsgebied op een andere manier te stimuleren bijvoorbeeld bij spelletjes die ze leuk vinden. Vaak is het zo dat kinderen voor dingen worden gezet waarvan ze de zin niet inzien. Ze zien dan ook niet waarom ze iets zullen spelen. Dat

zullen jullie bij sommige vakken op school ook hebben. Dan gaat het het ene oor in en het andere uit. Je moet kinderen dan laten zien dat het spel functioneel is, bijvoorbeeld door het voor te laten komen in spel dat ze leuk vinden zoals het bouwen met blokjes en de blokjes tellen.

De intrinsieke motivatie mist vaak bij kinderen op een MKD. Je moet dan kijken waar de intrinsieke motivatie wel ligt. Kijk hierbij dan goed wat een kind kan en wat het nodig heeft. Sommige kinderen hebben structuur nodig, maar dat kan ook anders ingedeeld worden. Het is van belang om ook goed te kijken waarom een kind iets niet wil."

12. Zijn er knelpunten waar je tegenaan kan lopen in de spelbegeleiding?

"Meerdere zaken spelen een rol bij de spelontwikkeling. Soms kan een kind door een stoornis iets niet leren, maar dat verschilt per kind. Vastlopen in spel hangt van veel factoren af. Soms kan het herinrichten van de groep al helpen."

13. Wanneer vindt u spel bij deze kinderen van kwaliteit?

"Ook dat verschilt per kind. Spel is van kwaliteit als het leeftijdsadequaat is. Ik vind spel ook van kwaliteit als het kind er plezier in beleeft, lekker in zijn vel zit, het spel leuk vindt en als het gevarieerd met materiaal omgaat. Daarbij moet het kind uit zichzelf stapjes vooruit gaan."

14. Hoe is spel per spelfase te stimuleren?

"Belangrijk is dat je als groepsleiding meegaat met de kinderen. Ga mee in het manipuleren en verwoord veel voor de kinderen. Je moet zelf variaties laten zien en het spel voor de kinderen ordenen. Wil je fantasie stimuleren dan moet je kijken naar de ontwikkeling van het kind. Denk ook hard, want vanuit het denken wordt het voorstellingsvermogen gestimuleerd. Kinderen moeten eerst zaken echt hebben ervaren willen ze tot fantasiespel kunnen komen. Van echt na spelen gaan de kinderen vanzelf naar doen alsof. Je kan als groepsleiding beginnen met het verwoorden van spel dat het kind doet en het verder doorvragen op spel. Je kan symbolisch spel voordoen een ook verwoorden wat je doet. De kinderen gaan het dan vanzelf imiteren. Het leuke is dan, dat het kind het vaak heel leuk vindt om iets nieuws te zien. Vaak merk je dan dat de hele groep het na gaat doen."

15. Zou het verkleden kinderen ook tot fantasiespel uit kunnen lokken?

"Verkleden kan deze kinderen het idee geven dat zij hun eigen ik kwijtraken. Hier moet je als groepsleiding zorgvuldig mee omgaan. Je kan kinderen die niet graag met verkleedspullen spelen niet dwingen. Wel kan je ze naar andere kinderen laten kijken. Soms is het wel nodig om in fantasiespel in te grijpen omdat kinderen zichzelf dan beangstigen. Dan is het wel goed om duidelijke regels te stellen. Het kind kan dat zelf niet en vindt het dan fijn als er voor hem grenzen gesteld worden."

Bijlage 4
Observatieschema's

Observatiepunten	Resultaten vrijspel, meisje met dieren: Mirjam
1) Hoe lang speelt het kind? Kan het langere periodes met hetzelfde materiaal spelen?	Korter dan 5 minuten Het kind is afgeleid wanneer er iets om zich heen gebeurt, kijkt er even naar en speelt weer verder.
2) Welk spelmateriaal heeft zijn voorkeur? Hoe gebruik het kind de speelruimte?	Was al gekozen Het kind gebruikt even twee tafels.
3) Kan het kind zelf voor materiaal kiezen? Hoe gaat het kind om met kiezen? Kiest het divers materiaal?	Ja Het kind heeft verschillende dieren gekozen, zoals een giraffe, olifant, leeuw.
4) Beleeft het kind plezier in zijn spel? Waar kun je dat aan zien?	Ja Heeft een tevreden uitstraling, wil laten zien waar ze bezig is
5) Speelt het kind gevarieerd/stereotype?	Stereotype, dieren doen steeds hetzelfde, lopen steeds op en neer of op elkaar en maken steeds hetzelfde geluid.
6) Speelt het kind rustig/ chaotisch	rustig
7) Durft het kind nieuwe activiteiten aan te gaan?	Nee Geen nieuwe activiteiten laten zien
8) Heeft het kind aandacht voor zijn spel?	Steeds heel even, is snel afgeleid door de omgeving
9) Wordt het kind afgeleid door omgevingsfactoren? Welke?	Ja Let erg op wat andere kinderen doen, wat de pm'ers doen, wat er gezegd wordt.
10) Overschrijdt het kind grenzen in zijn spel? Welk grensoverschrijdend gedrag vertoont het kind?	Nee
11) Toont het kind initiatieven in zijn spel? Zo ja, welke initiatieven neemt het kind zelf?	Nee
12) Komt het spontaan tot spel?	Ja, ze ging uit zichzelf met de dieren heen

Hoe reageert het op sturing van anderen?	en weer lopen, op elkaar stapelen
13) Vertoont het kind sensopatisch spel spelend bewegen spelend omgaan constructiespel imitatiespel fantasiespel/rollenspel regelspel/ gezelschapsspel	Spelend bewegen, Constructiespel Imitatie, ze hoort de pm'er zeggen 'wat ben je snel' en in haar spel laat ze de giraffe zeggen 'ik ben snel'
14) Is er een wisselwerking te zien tussen de verschillende spelfasen?	Ja, tussen spelend bewegen en constructie. Ook een beetje kopiëren van pm'er
15) In welke spelwereld speelt het kind lichamelijke wereld hanteerbare wereld esthetische wereld illusieve wereld	Hanteerbare en esthetische wereld
16) Speelt het kind alleen, naast of met anderen? Hoe reageert het op contact met andere kinderen?	Alleen, ze noemt steeds wat voor dier ze is, ze zoekt contact met de pm'er en met mij en roept "Kijk, ik ben een leeuw". Het kind roept in haar spel een keer 'help, ik ben gevallen', een ander kind reageert hier op en probeert het kind te helpen met haar playmobile poppetje. Het kind gaat hier heel even op in, (20 sec.) en dan gaan ze allebei weer met hun eigen spel verder.
17) Hoe gaat het kind om met moeilijkheden in het spel? Heeft het kind doorzettingsvermogen?	Eentonig, heen en weer lopen en stapelen.

Observatiepunten	Resultaten vrijspel, jongen met playmobile kasteel; Mirjam
1) Hoe lang speelt het kind? Kan het langere periodes met hetzelfde materiaal spelen?	Speelt ongeveer 10 minuten met hetzelfde materiaal.
2) Welk spelmateriaal heeft zijn voorkeur? Hoe gebruik het kind de speelruimte?	Playmobil=constructie en functioneel Zit op een gegeven moment onder de tafel met een poppetje
3) Kan het kind zelf voor materiaal kiezen? Hoe gaat het kind om met kiezen? Kiest het divers materiaal?	Ja Speelt met playmobil en poppetjes die daarbij horen
4) Beleeft het kind plezier in zijn spel? Waar kun je dat aan zien?	Ja Verschijnt af en toe een glimlach op zijn gezicht
5) Speelt het kind gevarieerd/stereotype?	stereotype
6) Speelt het kind rustig/ chaotisch	Chaotisch, poppetjes tegen elkaar aan slaan. Spullen vallen op de grond
7) Durft het kind nieuwe activiteiten aan te gaan?	Nee
8) Heeft het kind aandacht voor zijn spel?	Ja, eventjes, paar minuten
9) Wordt het kind afgeleid door omgevingsfactoren? Welke?	Ja Is bij woorden afgeleid. Hoort pm'er iets zeggen over kiezen en vraagt of hij wat anders mag kiezen. Ziet wat gebeuren en loopt er naar toe.
10) Overschrijdt het kind grenzen in zijn spel? Welk grensoverschrijdend gedrag vertoont het kind?	Nee
11) Toont het kind initiatieven in zijn spel? Zo ja, welke initiatieven neemt het kind zelf?	Nee
12) Komt het spontaan tot spel? Hoe reageert het op sturing van	Ja Krijgt hij niet

anderen?	
13) Vertoont het kind sensopatisch spel spelend bewegen spelend omgaan constructiespel imitatiespel fantasiespel/rollenspel regelspel/ gezelschapsspel	Spelend bewegen en imitatie.
14) Is er een wisselwerking te zien tussen de verschillende spel fasen?	Ja, zie hierboven
15) In welke spelwereld speelt het kind lichamelijke wereld hanteerbare wereld esthetische wereld illusieve wereld	Hanteerbare en esthetische wereld
16) Speelt het kind alleen, naast of met anderen? Hoe reageert het op contact met andere kinderen?	Meestal alleen, heel even naast Heel even vechten met de dieren van het meisje tegenover hem.
17) Hoe gaat het kind om met moeilijkheden in het spel? Heeft het kind doorzettingsvermogen?	Niet voorgekomen

Observatiepunten	Resultaten vrijspel, meisje met playmobile ambulance: Mirjam
2) Hoe lang speelt het kind? Kan het langere periodes met hetzelfde materiaal spelen?	Minder dan 10 minuten met playmobil ambulance= functioneel spel
2) Welk spelmateriaal heeft zijn voorkeur? Hoe gebruik het kind de speelruimte?	Playmobil nu gekozen Zet veel op tafel, ze staat, dan zit ze, dit op en af. beweegt rondom speelhoek
3) Kan het kind zelf voor materiaal kiezen? Hoe gaat het kind om met kiezen? Kiest het divers materiaal?	Ja Kiest niet voor ander materiaal
4) Beleeft het kind plezier in zijn spel? Waar kun je dat aan zien?	Ja Lacht en laat zien waar ze mee bezig is, lijkt trots
5) Speelt het kind gevarieerd/stereotype?	stereotype
6) Speelt het kind rustig/ chaotisch	Chaotisch, poppetjes vallen op de grond. Kind zet alles weer op tafel. Lijkt geen overzicht te hebben wat nou gebruikt wordt.
7) Durft het kind nieuwe activiteiten aan te gaan?	Nee Blijft met hetzelfde materiaal spelen
8) Heeft het kind aandacht voor zijn spel?	Ja
9) Wordt het kind afgeleid door omgevingsfactoren? Welke?	Ja Afgeleid door wat er in de omgeving gebeurt. Wil kijken wat er gebeurt
10) Overschrijdt het kind grenzen in zijn spel? Welk grensoverschrijdend gedrag vertoont het kind?	Nee
11) Toont het kind initiatieven in zijn spel? Zo ja, welke initiatieven neemt het kind zelf?	Ja Komt met een poppetje in het spel van een ander kind en zegt 'Ik ben een baby'. Er is heel even sprake van samenspel, 20 sec. Komt niet tot ander spel.

12) Komt het spontaan tot spel? Hoe reageert het op sturing van anderen?	Ja Als pm'er vraagt wat wat is, kan het kind daar antwoord op geven. Pm'er vraagt waarom baby voorin zit en kind geeft daar antwoord op.
13) Vertoont het kind - sensopatisch spel - spelend bewegen - spelend omgaan - constructiespel - imitatiespel - fantasiespel/rollenspel - regelspel/ - gezelschapsspel	Spelend bewegen, Constructiespel imitatiespel
14) Is er een wisselwerking te zien tussen de verschillende spelfasen?	Zie hierboven
15) In welke spelwereld speelt het kind - lichamelijke wereld - hanteerbare wereld - esthetische wereld - illusieve wereld	Hanteerbare en esthetische wereld
16) Speelt het kind alleen, naast of met anderen? Hoe reageert het op contact met andere kinderen?	Alleen, naast, probeert heel even met iemand te spelen Zegt wat ze wil zeggen en het is klaar
17) Hoe gaat het kind om met moeilijkheden in het spel? Heeft het kind doorzettingsvermogen?	Geen moeilijkheden voorgekomen

Observatiepunten	Resultaten vrijspel, meisje met duplo: Debbie
2) Hoe lang speelt het kind? Kan het langere periodes met hetzelfde materiaal spelen?	Korter dan 3 minuten. Loopt daarna van haar plek weg.
2) Welk spelmateriaal heeft zijn voorkeur? Hoe gebruik het kind de speelruimte?	Duplo: naar voorbeeld van de jongen die naast haar speelt. Ze speelt daar constructief mee. Kind loopt regelmatig van plek om ander materiaal te pakken.
3) Kan het kind zelf voor materiaal kiezen? Hoe gaat het kind om met kiezen? Kiest het divers materiaal?	Alleen naar voorbeeld ander kind.
4) Beleeft het kind plezier in zijn spel? Waar kun je dat aan zien?	Ja Kijkt vrolijk, houdt verhalen, is aan het zingen
5) Speelt het kind gevarieerd/stereotype?	Herhaald telkens dezelfde handeling. Rijtje bouwen en weer afbreken. = stereotype
6) Speelt het kind rustig/ chaotisch	Chaotisch: bouwt en sloopt haar constructie gelijk weer.
7) Durft het kind nieuwe activiteiten aan te gaan?	Wel om ander materiaal te pakken maar is in haar spel met duplo stereotype. Loopt dan ook weg.
8) Heeft het kind aandacht voor zijn spel?	Nee
9) Wordt het kind afgeleid door omgevingsfactoren? Welke?	Ja, Door mijn aanwezigheid en door ander materiaal
10) Overschrijdt het kind grenzen in zijn spel? Welk grensoverschrijdend gedrag vertoont het kind?	Ja, Loopt van haar plek, pakt speelgoed van anderen af en gooit met speelgoed
11) Toont het kind initiatieven in zijn spel? Zo ja, welke initiatieven neemt het kind zelf?	Nee, speelt telkens hetzelfde, geen diepgang
12) Komt het spontaan tot spel?	Nee

Hoe reageert het op sturing van anderen?	Heeft sturing van pm'er nodig om te blijven spelen. Als pm'er wat zegt, luistert het kind direct
13) Vertoont het kind - sensopatisch spel - spelend bewegen - spelend omgaan - constructiespel - imitatiespel - fantasiespel/rollenspel - regelspel/ gezelschapsspel	Spelend bewegen en spelend omgaan Gaaf functioneel met speelgoed om. Beweegt door de ruimte om speelgoed te ontdekken. Bouwt een rijtje met blokken maar komt niet tot daadwerkelijke constructies zoals huizen.
14) Is er een wisselwerking te zien tussen de verschillende spelfasen?	Bovenstaande wisselen elkaar af
15) In welke spelwereld speelt het kind - lichamelijke wereld - hanteerbare wereld - esthetische wereld - illusieve wereld	Hanteerbare wereld. Bouwt alleen rijtjes, construeert niet iets daadwerkelijks. Zegt dat het gewoon een vierkantje is.
16) Speelt het kind alleen, naast of met anderen? Hoe reageert het op contact met andere kinderen?	Naast een ander kind. Maar is meer met haar eigen spel bezig
17) Hoe gaat het kind om met moeilijkheden in het spel? Heeft het kind doorzettingsvermogen?	Lijkt moeilijkheden uit de weg te gaan door stereotype handelen en weglopen van plek Nee, snel afgeleid en loopt weg.

Observatiepunten	Resultaten vrijspel, jongen met duplo: Debbie
1) Hoe lang speelt het kind? Kan het langere periodes met hetzelfde materiaal spelen?	Speelt gedurende de gehele observatieperiode=10 minuten
2) Welk spelmateriaal heeft zijn voorkeur? Hoe gebruik het kind de speelruimte?	Zelf voor duplo gekozen Blijft op de stoel zitten
3) Kan het kind zelf voor materiaal kiezen? Hoe gaat het kind om met kiezen? Kiest het divers materiaal?	Ja Zelf gekozen, blijft dezelfde handeling met hetzelfde materiaal herhalen. Lijkt wel ticsgewijs
4) Beleeft het kind plezier in zijn spel? Waar kun je dat aan zien?	Ja Lacht, maakt geluiden bij het spel
5) Speelt het kind gevarieerd/stereotype?	Stereotype, bouwt vliegtuig en laat deze neerstorten, dan volgt dezelfde handeling
6) Speelt het kind rustig/ chaotisch	Chaotisch, bouwt, vliegt. Gaat ook wat hardhandig met materiaal om. Dit kan echt komen door zwakke motoriek
7) Durft het kind nieuwe activiteiten aan te gaan?	Niet tijdens dit spelmoment
8) Heeft het kind aandacht voor zijn spel?	Ja. Heeft nauwelijks oog voor zijn omgeving. Merkt mij niet op. Lijkt in spel verzonken
9) Wordt het kind afgeleid door omgevingsfactoren? Welke?	Nee, Heeft niet door wat er om zich heen gebeurt
10) Overschrijdt het kind grenzen in zijn spel? Welk grensoverschrijdend gedrag vertoont het kind?	Niet bewust. Meer lijkt onbewust hardhandig. Lijkt motorisch onhandig.
11) Toont het kind initiatieven in zijn spel? Zo ja, welke initiatieven neemt het kind zelf?	Nee Alleen 1 ^e materiaal keuze. Weet echter niet hoe die tot stand is gekomen.
12) Komt het spontaan tot spel? Hoe reageert het op sturing van anderen?	Ja Speelt zelf, heeft geen sturing nodig Reageert niet op anderen, lijkt verzonken in zijn spel

13) Vertoont het kind - sensopatisch spel - spelend bewegen - spelend omgaan - constructiespel - imitatiespel - fantasiespel/rollenspel - regelspel/ gezelschapsspel	Spelend omgaan en spelend construeren Bouwt iets, wordt later een vliegtuig, kind laat het vliegen en maakt geluiden
14) Is er een wisselwerking te zien tussen de verschillende spelfasen?	Ja, speelt eerst, bouwt wat en lijkt later de functie als vliegtuig te krijgen
15) In welke spelwereld speelt het kind - lichamelijke wereld - hanteerbare wereld - esthetische wereld - illusieve wereld	Hanteerbare en esthetische wereld
16) Speelt het kind alleen, naast of met anderen? Hoe reageert het op contact met andere kinderen?	Alleen Lijkt anderen niet op te merken
17) Hoe gaat het kind om met moeilijkheden in het spel? Heeft het kind doorzettingsvermogen?	Niet te ontdekken

Observatiepunten	Resultaten begeleid spel jongen: Debbie
1) Hoe lang speelt het kind? Kan het langere periodes met hetzelfde materiaal spelen?	Speelt gedurende de gehele spelbegeleiding
2) Welk spelmateriaal heeft zijn voorkeur? Hoe gebruik het kind de speelruimte?	Pm'er maakte materiaal keuze. Kind lijkt er wel geïnteresseerd in. Speelt actief mee Het kind beweegt om speelbord heen en pakt materiaal uit duplobak
3) Kan het kind zelf voor materiaal kiezen? Hoe gaat het kind om met kiezen? Kiest het divers materiaal?	Ja, kiest zelf voor andere elementen in het spel
4) Beleeft het kind plezier in zijn spel? Waar kun je dat aan zien?	Ja Het kind lacht. Houdt verhalen en draagt ideeën aan.
5) Speelt het kind gevarieerd/stereotype?	Stereotype. Construeert alleen. Blijft soms ook even stilzitten, lijkt dan na te denken
6) Speelt het kind rustig/ chaotisch	Rustig. Is geconcentreerd met zijn spel bezig
7) Durft het kind nieuwe activiteiten aan te gaan?	Ja met hulp van pm'er Staat open voor andere ideeën. Lijkt sturing tot fantasie uit de weg te gaan. Kind gaat niet op sturing van de pm' er in en blijft zijn eigen spel uitvoeren.
8) Heeft het kind aandacht voor zijn spel?	Ja
9) Wordt het kind afgeleid door omgevingsfactoren? Welke?	Nee, Leeft op in zijn spel
10) Overschrijdt het kind grenzen in zijn spel? Welk grensoverschrijdend gedrag vertoont het kind?	Nee Lijkt meer onbewust uit motorische problemen dingen om te stoten
11) Toont het kind initiatieven in zijn spel? Zo ja, welke initiatieven neemt het kind zelf?	Kiest ander materiaal zoals poppetje en autootjes bij de duplo

12) Komt het spontaan tot spel? Hoe reageert het op sturing van anderen?	Soms zit het even stil maar gaat daarna weer verder. Draagt ander speelgoed aan. Gaat met ideeën van de pm'er aan de slag
13) Vertoont het kind - sensopatisch spel - spelend bewegen - spelend omgaan - constructiespel - imitatiespel - fantasiespel/rollenspel - regelspel/ - gezelschapsspel	Spelend bewegen , beweegt om het speelgoed heen. Probeert met speelgoed. Plaats de blokjes zonder er daadwerkelijk iets van te bouwen. Reageert niet tot uitlokking van de pm'er op fantasiespel. Lijkt wel eigen ervaringen te uiten in zijn spel Is dus ook spelend omgaan en imitatie
14) Is er een wisselwerking te zien tussen de verschillende spelfasen?	Ja, zie hierboven
15) In welke spelwereld speelt het kind - lichamelijke wereld - hanteerbare wereld - esthetische wereld - illusieve wereld	Hanteerbare: plaats blokjes Door sturing van de pm'er wordt er een huis gebouwd. Kind gaat dan stoelen halen voor in huis. =esthetische wereld
16) Speelt het kind alleen, naast of met anderen? Hoe reageert het op contact met andere kinderen?	Pm'er liet de kinderen naast elkaar spelen. Kind speelt echter zijn eigen spel. Reageert niet op ander kind
17) Hoe gaat het kind om met moeilijkheden in het spel? Heeft het kind doorzettingsvermogen?	Wacht even, kijkt om zich heen Vraagt soms aan pm'er

Observatiepunten	Resultaten spelstimulering, meisje: Mirjam
1) Hoe lang speelt het kind? Kan het langere periodes met hetzelfde materiaal spelen?	40 min. ja
2) Welk spelmateriaal heeft zijn voorkeur? Hoe gebruik het kind de speelruimte?	De auto en de duplo poppetjes Blijft een tijdje op de plek bij het duplo bord. Beweegt daarna om het bord heen.
3) Kan het kind zelf voor materiaal kiezen? Hoe gaat het kind om met kiezen? Kiest het divers materiaal?	Ja/nee Pm'er heeft materiaal gekozen. Wil ook met het materiaal spelen waar de jongen mee speelt.
4) Beleeft het kind plezier in zijn spel? Waar kun je dat aan zien?	Ja Ze lacht af en toe. Lijk enthousiast in haar manier van praten.
5) Speelt het kind gevarieerd/stereotype?	stereotype
6) Speelt het kind rustig/ chaotisch	Chaotisch, breekt steeds alles af
7) Durft het kind nieuwe activiteiten aan te gaan?	Nee Lastig zelf. Met pm'er wel wat dieper in spel
8) Heeft het kind aandacht voor zijn spel?	Ja, wel even
9) Wordt het kind afgeleid door omgevingsfactoren? Welke?	Ja Reageert op wat de pm'er tegen de jongen zegt
10) Overschrijdt het kind grenzen in zijn spel? Welk grensoverschrijdend gedrag vertoont het kind?	Ja/nee Niet echt, soms wel willen afpakken
11) Toont het kind initiatieven in zijn spel? Zo ja, welke initiatieven neemt het kind zelf?	Nee
12) Komt het spontaan tot spel? Hoe reageert het op sturing van	Beetje met hulp alleen Gaat mee, reageert erop, zegt ook dat het

anderen?	niet zo was, wat de pm'er voorstelt.
13) Vertoont het kind - sensopatisch spel - spelend bewegen - spelend omgaan - constructiespel - imitatiespel - fantasiespel/rollenspel - regelspel/ gezelschapsspel	Spelend construeren, imitatiespel Spel zegt wat en kind neemt dat mee in zijn spel. Kind speelt uit waar ze zelf mee bezig is: zindelijkheidstraining
14) Is er een wisselwerking te zien tussen de verschillende spelfasen?	Zie hierboven
15) In welke spelwereld speelt het kind - lichamelijke wereld - hanteerbare wereld - esthetische wereld - illusieve wereld	Esthetische en hanteerbare
16) Speelt het kind alleen, naast of met anderen? Hoe reageert het op contact met andere kinderen?	Alleen en naast Ander kind was er niet echt voor haar
17) Hoe gaat het kind om met moeilijkheden in het spel? Heeft het kind doorzettingsvermogen?	In het begin lukt het niet om iets vast te zetten op het bord, na 2 keer proberen riep ze geïrriteerd "nau". Toen de pm'er zei dat ze het nog even moest proberen, deed ze het en lukte het.

Bijlage 5
Overzicht observaties

Observatiepunten	Tijdens vrijspel	Tijdens begeleid spel
Tijd van spelen		
0-5 minuten	2	
5-10 minuten	2	
10 min - >	1	2
Voorkeur voor materiaal		
Sensopatisch materiaal		
Constructiemateriaal/functioneel materiaal als autootjes	4	2
Materiaal voor imitatie of fantasiespel als verkleedkleding		
Gezelschapsspellen		
Niet bekend	1	
Gebruik van speelruimte		
Bewegen door gehele groep	1 (was snel afgeleid in spel)	
Bewegen in/om speelhoek	3	2
Kind blijft op de plek spelen	1 (was verzonken in spel)	
Keuze van materiaal		
Zelf	4	2
Gekozen door pm'ers		
Gekozen na keuze ander kind	1	
Beleefd het kind plezier in zijn spel?		
Ja	5	2
Nee		
Niet bekend		
Hoe speelt het kind?		
Gevarieerd		

Stereotype	5	2
Hoe speelt het kind?		
Rustig	1	1
Chaotisch	4	1 (was wel door pm'er te sturen)
Gaat het kind nieuwe activiteiten aan		
Ja		
Nee	5	2
Alleen met hulp van pm'er		
Toont het initiatieven		
Ja, maar gaat hierin voor 1 soort materiaal		1
Ja, speelt met meerdere materialen of heeft nieuwe ideeën	1	1
Nee	4	
Heeft het kind aandacht voor zijn spel?		
Ja	2 (1 kind compleet verzonken in spel)	2
Nee	1	
Even (paar minuten)	2	
Wordt het kind afgeleid?		
Ja	4	1
Door andere personen	1	1
Door ander materiaal	1	
Door geluiden of gebeurtenissen	2	
Nee	1	1
Overschrijdt het kind grenzen?		
Ja	1	
Met speelgoed gooien	1	
Weglopen van spel	1	
Afpakken van andere kinderen	1	

Nee	4	2
Komt het kind spontaan tot spel?		
Ja	4	1
Met sturing van pm'ers		1
Nee	1	
Hoe reageert het kind op sturing door pm'er?		
Niet nodig	2	1
Luistert/reageert	2	
Luistert naar enige malen herhalen	1	
Reageert niet		
Geeft weerstand		
Op welk niveau speelt het kind		
1: Spelend bewegen	4	1
2: Sensopatisch spel		
3: Spelend omgaan	3	1 (zelfde kind als bij spelend bewegen)
4: Spelend construeren imitatie	3 2	1 1 (zelfde kind als bij construeren)
5: Fantasie-/rollenspel		
6: Regel-/gezelschapsspel		
Wisselwerking tussen niveaus?		
Ja		1
1 ^e twee niveaus	5	
1 ^e - 3 ^e niveau		1
1e en 4e niveau	1	
3e en 4e niveau		1
4e en 5e niveau	1	
Meerdere niveaus	2	
Nee		

In welke wereld speelt het kind?		
Lichamelijke wereld		
Hanteerbare wereld	5	2
Esthetische wereld	4	2
Illusieve wereld		
Hoe speelt het kind?		
Alleen		
Naast anderen, zelf gekozen	3	2
Naast anderen bepaald door pm'ers	1	
Tijdelijk met anderen	1	
Langdurig met anderen		
Hoe reageert het kind op contact met anderen?		
Reageert niet	2	2
Reageert/praat terug	3	
Reageert afwerend		
Heeft het kind doorzettingsvermogen?		
Ja		1
Nee	1	
Niet bekend	4	1

procesverslag



Datum 26 april 2005

Naam studenten: Mirjam Nieuwveld

Debbie Ruygt

Klas SPH vt 4a

Projectbegeleider Janneke Wubs

Procesverslag

In dit verslag zullen wij beschrijven hoe het proces om tot het productverslag en eindproduct te komen is verlopen. Wij zullen beschrijven hoe het proces is verlopen, welke tegenslagen wij zijn tegengekomen en hoe de samenwerking is verlopen.

Wij hebben voor ons afstudeerproject gekozen om een programma op te stellen voor de pedagogische medewerkers (pm'ers) van het Medisch Kleuterdagverblijf (MKD) "Het Kompas" om de spelontwikkeling bij kinderen van 3 t/m 6 jaar te stimuleren. De opdracht die wij hebben gedaan is door Kirsten Steenks, speltherapeute van het MKD geformuleerd.

Toen wij de opdracht kregen, zijn wij begonnen met het zoeken van literatuur over het onderwerp. Wij vonden al vrij snel 2 scripties die over spelstimulering gingen. Deze hebben wij toen doorgelezen om een idee te krijgen wat spelstimulering inhoudt. Verder zijn wij thuis gaan kijken welke literatuur wij hadden en hebben wij deze door gelezen. Vervolgens maakten wij een begin aan het startdocument. Hierin gaven wij aan waarom wij voor dit onderwerp kozen, welke deelvragen wij hadden opgesteld en welke literatuur wij daarvoor wilden gebruiken. De opzet van het startdocument hebben wij bij de eerste afspraak met onze projectbegeleidster Janneke Wubs besproken. Wij hebben toen afgesproken dat wij de definitieve versie van het startdocument zouden inleveren als het startdocument door de leidinggevende van het MKD was gelezen. Verder had Janneke nog wat punten die wij moesten aanpassen in ons startdocument. Janneke wees ons er op dat wij moesten onderzoeken welke deelvragen wij met welke literatuur konden beantwoorden. Dit waren wij niet gewend van vorige projecten en daar schrokken wij een beetje van, omdat het veel werk zou gaan kosten. Janneke benadrukte hierbij dat het voor het verdere verloop van het project handig zou zijn, omdat wij dan al zouden weten welke literatuur wij konden gebruiken. Dit bleek ook zo te zijn, want wij hadden alle deelvragen nu onderverdeeld bij de literatuur die wij hadden gevonden.

Nadat wij van Kirsten te horen kregen bij welk MKD wij ons onderzoek zouden gaan verrichten, hebben wij contact opgenomen met de leidinggevende van het MKD "Het Kompas". De leidinggevende, Herma van Venetien, was erg enthousiast over het project en wij hebben op korte termijn een afspraak met haar kunnen maken. Bij deze afspraak werd duidelijk wat wij moesten gaan doen en voor welke groep wij het programma gaan maken. Herma heeft bij de eerste afspraak ons startdocument gelezen en hier feedback opgegeven, zodat wij er weer mee aan de slag konden.

Wij zijn met de feedback van Janneke en Herma aan de slag gegaan. Door het gesprek met Herma konden wij de probleemstelling duidelijk verwoorden. Hierop konden wij ook gericht literatuur zoeken en gerichte deelvragen opstellen. Wij vonden het daarom prettig dat Herma duidelijk haar feedback op ons startdocument gaf. En door de feedback van Janneke hadden wij nu een duidelijk overzicht welke deelvragen nog onvoldoende beantwoord waren en waar wij nog literatuur voor moesten zoeken.

Na de kerstvakantie zijn wij begonnen met ons literatuuronderzoek. Wij zijn toen begonnen aan de literatuurhoofdstukken. Tevens gingen wij naar verschillende bibliotheken om literatuur te zoeken. Het was lastig om voor sommige deelvragen literatuur te vinden. Er was namelijk geen specifiek boek over het vastlopen van de spelontwikkeling en wat de kenmerken van spel zijn bij kinderen met problematieken als een hechtingsstoornis en een angststoornis. Wij kwamen er al snel achter dat wij

literatuur moesten vertalen naar ons onderwerp en dat wij uit de interviews veel informatie moesten halen.

Na dat wij een grondig literatuuronderzoek hadden gedaan, konden wij interviewvragen opstellen. Wij hadden hier bewust voor gekozen, zodat wij voldoende kennis over het onderwerp hadden en wij konden doorvragen.

In februari zijn wij volgens planning begonnen met het afnemen van de interviews. De pm'ers waren erg enthousiast over de opdracht en wilden dan ook op korte termijn meewerken aan ons onderzoek. Op een woensdagmiddag hebben wij 2 pm'ers mogen interviewen. Zij vertelden veel over de groep waarop zij werken en over de punten waarop zij vastlopen. Hier hebben wij veel informatie uit verkregen en het was nu duidelijk wat de pm'ers van ons verwachtten. Om te weten hoe de kinderen van "De Piratenboot" in de groep spelen, wilden wij graag een keertje op de groep observeren. De pm'ers vonden dit geen probleem en zo hebben wij een middag een paar kinderen geobserveerd. De observaties gaven ons duidelijkheid waar de spelontwikkeling van de kinderen op vast kan lopen. Verder gaven de pm'ers aan dat wij met vragen bij hen konden komen. Wij hebben de medewerking van de pm'ers als erg prettig en nuttig ervaren.

Buiten de informatie die wij van de pm'ers hebben verkregen, dachten wij dat de gedragswetenschapper van het MKD ons ook de nodige informatie kon verstrekken. Zij bekijkt de kinderen toch van een ander perspectief, waardoor wij naar ons idee een completer beeld van het spel van de kinderen zouden krijgen. De gedragswetenschapper was erg enthousiast en wilde gelijk meewerken aan het interview. Wij konden haar dan ook op korte termijn interviewen. Het was voor ons leuk om terug te zien dat veel antwoorden van de pm'ers en gedragswetenschapper overeen kwamen. De gedragswetenschapper heeft ons echter geen nieuwe informatie kunnen geven, wat wij jammer vonden.

Naast de mensen van het MKD hebben wij een speldeskundige geïnterviewd. Via een kennis van Mirjam kwamen wij in contact met haar. Wij wilden van haar graag weten waar spel op vast kan lopen en hoe dat het beste gestimuleerd kan worden. Wij hadden hier naar ons idee nog te weinig informatie over en hoopten dat van haar te krijgen. Het kostte wat tijd om een afspraak met haar te maken, maar uiteindelijk is het gelukt en hebben wij veel informatie van haar verkregen. Zij wist veel te vertellen over hoe het kwam dat spel vast kan lopen en hoe dat het beste gestimuleerd kan worden. Zij was er echter van overtuigd dat een kind eerst heel goed geobserveerd moet worden en dat het voor ons eigenlijk niet haalbaar zou zijn om een spelstimuleringsprogramma op te zetten. Hiervoor is volgens haar begeleiding en scholing nodig. Doordat de speldeskundige dat zo stellig zei, gingen wij twijfelen aan ons zelf en waren bang dat wij geen goed, concreet spelstimuleringsprogramma konden opzetten.

Halverwege het project hebben wij nog een keer een afspraak met Herma gemaakt. Wij hebben toen bij Herma de vraag voorgelegd hoe zij het spelprogramma zou willen zien. Ook hebben wij aangegeven dat het lastig is om een algemeen programma te maken, omdat het spelniveau per kind verschillend kan zijn. Herma gaf aan dat het een globaal programma moest worden, waarbij duidelijk is hoe de pm'ers kunnen aansluiten bij het spelniveau van een kind en wat hun rol daarin kan zijn.

Verder vroeg Herma ons hoe ver wij waren, waar wij tegen aan liepen en of zij nog iets voor ons kon betekenen. Als wij vragen hadden, konden wij die mailen en dan kregen wij

vrij snel een reactie van haar. Wij vonden Herma erg geïnteresseerd in ons project en stelden haar belangstelling en hulp erg op prijs.

Nadat wij alle interviews hadden afgenomen en de kinderen hadden geobserveerd, zijn wij deze informatie gaan analyseren. Dit vonden wij redelijk lastig, omdat wij de literatuur en onze mening erin wilden verwerken. Wij wilden voorkomen om in een cirkelredenering te raken en informatie dubbel op te benoemen. Wij zijn daarom ook een tijd bezig geweest met de analyses.

Toen wij de analyse hadden afgerond, konden wij tot een conclusie en tips en aanbevelingen komen. Hierna hebben wij het concept productverslag ingeleverd.

Janneke had het concept vrij snel doorgelezen en aan de hand daarvan heeft zij tijdens een afspraak met ons haar feedback gegeven. Wij vonden haar feedback over het algemeen positief en hadden verwacht dat wij meer zouden moeten veranderen. In haar feedback konden wij ons vinden. Wij zijn dan ook gelijk met de feedback aan de slag gegaan. Over het algemeen waren het kleine verbeteringen om zo het verslag nog wat uit te diepen. Wij vonden het prettig dat Janneke punten bij het verslag schreef waardoor wij nog wat diepgang in ons verslag konden brengen. Er was echter één paragraaf dat volgens Janneke wat zwakjes was. Daar hebben wij dan ook veel aan veranderd. Dit was het hoofdstuk van de analyses en ergens hadden wij ook verwacht dat er nog het een en ander aan veranderd moest worden, omdat wij moeite hadden met het analyseren ervan. Door de feedback van Janneke is naar onze mening de analyse nu een stuk duidelijker.

Na het verbeteren van ons productverslag zijn wij verder gegaan met ons product. Het idee voor het product hadden wij al en wij hadden ook al opgeschreven wat wij er allemaal in wilde hebben. Wij hebben ervoor gekozen om een boekje te maken waarin overzichtelijk de belangrijkste dingen over spel staan weergegeven en staat beschreven wat naar ons idee nuttig voor de pm'er is. Wij hebben hierbij gebruik gemaakt van de conclusie, tips en aanbevelingen uit het productverslag. Wij vonden het echter lastig om een observatieschema en een duidelijk spelstimuleringsprogramma op te stellen, omdat wij daar ook geen voorbeeld van hadden. Wij hebben het toen opgesteld aan de hand van onze praktijkervaring en rekening gehouden met wat het makkelijkst en overzichtelijk voor de pm'ers zou zijn. Omdat wij moeite hadden met het opstellen van een product, hebben wij ervoor gekozen om hier ook een concept van in te leveren bij Janneke.

De feedback die Janneke op ons eindproduct gaf was over het algemeen positief. Ze vond dat wij een mooie opzet hadden gemaakt en had verder weinig aan te merken aan het product. Wel adviseerde ze ons om het gedeelte over het observeren voor het spelstimuleringsprogramma te beschrijven, omdat het dan beter tot zijn recht zou komen. Wij hebben dit toen aangepast, omdat wij graag willen benadrukken dat observeren zo van belang is voordat de pm'ers met het programma aan de slag gaan.

Zoals hier boven is beschreven heeft Janneke verschillende keren feedback gegeven. Wij hebben dan ook actief gebruik gemaakt van de consultbijeenkomsten van haar. Wij hebben hier gebruik van gemaakt, omdat wij tussendoor veel feedback wilden krijgen, zodat wij uiteindelijk een goed product en productverslag zouden neerzetten. Wij hebben de consultbijeenkomsten met Janneke altijd als prettig en nuttig ervaren. Wij hadden veel aan haar feedback en konden daar dan weer mee aan de slag.

Verder zijn wij een keer naar Hetty van Eijk geweest, omdat wij op dat moment vastliepen met het zoeken van literatuur. Hetty heeft ons toen aan relevante informatie geholpen. Ook heeft Kirsten Steenks ons aan de nodige informatie kunnen helpen.

Samenwerking

Met project 1 en 2 zaten wij ook bij elkaar in de projectgroep en dat werkte toen goed. Doordat de samenwerking goed verliep, hebben wij toen besloten om samen ons afstudeerproject te doen. Onze interesses liggen allebei bij kinderen en de jeugdhulpverlening. Toen wij de opdracht van Kirsten Steenks zagen, waren wij dan ook gelijk enthousiast. Wij zijn vrij snel begonnen met het zoeken van informatie. Hierna hebben wij een gezamenlijke projectmail geopend. Bij project 2 hadden wij dit ook gedaan en dit hebben wij als prettig ervaren. Als wij wat voor het project gedaan hadden, mailden wij dit naar de projectmail, zodat wij het allebei nog eens konden doorlezen en als het nodig was konden aanpassen.

Wij spraken meestal een paar weken van te voren af op welke dagen wij zouden afspreken, zodat wij op de andere dagen konden werken. Over het algemeen hebben wij ons goed aan het schema gehouden. Af en toe hebben wij het bijgesteld, omdat wij op dat moment merkten dat wij niet zo veel tijd nodig hadden.

Per dag bespraken wij wat wij gedaan hadden, wat de op- of aanmerkingen waren en wat er nog gedaan moest worden. De taken verdelen ging altijd in goed overleg. Wij hebben daar geen discussies over gehad. Ieder hield zich ook aan haar taken en afspraken. Veel taken deden wij gezamenlijk en voerden wij op school uit. Hiervoor hadden wij bewust gekozen, omdat wij elkaar dan gelijk feedback konden geven, konden aanvullen en konden motiveren. Het motiveren was soms wel nodig, omdat wij het dan even niet meer positief in zagen. Dit was vooral na het inleveren van het productverslag het geval. Dit had te maken met dat wij even niet wisten wat wij met ons product moesten. Af en toe had één van ons wel eens een dagje dat ze niet zo zin had, maar deze werd dan door de ander weer gemotiveerd.

Als er stukken geschreven werden, werd dit altijd door de ander gelezen en die keek er dan kritisch na. Het doorlezen werd thuis gedaan, omdat wij ons dan beter konden concentreren. De op- en aanmerkingen bespraken wij dan met z'n tweeën en wij probeerden dan tot een geheel te komen. Soms zaten wij lang over een stuk tekst te discussiëren, omdat de één er anders overdacht dan de ander. Uiteindelijk kwamen wij er altijd wel uit.

Over het algemeen hebben wij ons goed aan de planning gehouden. Alles verliep volgens plan en wij zijn geen grote tegenslagen tegengekomen. Soms weken wij iets van de planning af, maar hierdoor zijn wij niet in tijdnood gekomen. Dat wij van de planning afweken was iets dat onbewust gebeurde. Wij werkten zo lekker dat wij niet meer aan onze planning dachten. Wij vertrouwden erop dat het goed zou lopen en dat was ook het geval. Wij zijn dan ook tevreden over het verloop van de samenwerking en wij denken dat wij gezamenlijk tot een goed eindproduct zijn gekomen.

Wij zijn tevreden over het verloop van het project. Het onderwerp had onze interesse waardoor wij met veel plezier aan het project werkten. Af en toe ontbrak het ons aan motivatie maar er was altijd wel een van ons die de motivatie weer terug bracht. Het project heeft voor ons gevoel onze kennis verbreedt. Wij hebben veel over het onderwerp geleerd. Wij hebben het afstudeerproject als leerzaam, interessant en leuk ervaren.

Sterke en zwakke punten

Debbie

Ik vind dat ik een duidelijke literatuur beschrijving kan maken aan de hand van verschillende literatuur en daarin kan ik dan ook mijn mening betrekken. Verder bekijk ik dingen van de positieve kant. Zo zag Mirjam het na het interview met de speldeskundige even niet meer zitten, terwijl ik positief bleef en het nog wel zag zitten. Ik kon dit toen op Mirjam overbrengen, waardoor zij het ook weer positief in zag.

Als leerdoel voor dit project wilde ik niet teveel mijn zin doordrijven en rekening houden met de wensen van anderen. Tijdens het project merkte ik dat mij dat wel moeite kostte. Een positieve kant daarvan is dat ik iemand ben die zich niet snel door anderen laat beïnvloeden. Ik blijf vaak bij mijn mening. Dit ervaar ik soms ook als zwak punt. Ik wil dan te veel volgens mijn eigen wijze werken, waardoor ik minder open sta voor de wijze van anderen. Soms konden Mirjam en ik hierdoor lang op een onderdeel blijven hangen. Daardoor duurde het lang voor er knopen doorgehakt werden. Dit blijft dan ook een leerdoel voor mij.

In de loop van het project kwam er wel verbetering in en probeerde ik wat meer toe te geven aan de wensen van Mirjam. Echter blijft het nog wel een leerdoel voor mij om niet teveel door te drammen.

Het maken van afspraken en het verdelen van taken verliep in de samenwerking eigenlijk als vanzelf. Wij maakten vooraf een planning en hielden ons daaraan. Wij wisten wat wij aan elkaar hadden.

Ik kan kritisch naar het werk van andere kijken, waardoor er meer diepgang in het verslag kan komen. Ik heb voor mijn gevoel ook kritisch naar mijn eigen werk gekeken en probeerde gedurende het project ook op mezelf te reflecteren. Soms ontbrak het mij echter aan motivatie. Ik merkte dan dat ik wat sneller tevreden was met het werk.

Het geven van feedback ging in deze samenwerking als vanzelf. Ik durfde Mirjam ook feedback te geven, omdat ik mij in de samenwerking op mijn gemak voelde. Mirjam kon op een positieve manier feedback geven, waardoor ik ook geen moeite had met het ontvangen van feedback. Als anderen feedback geven, kan ik nog wel eens in de verdediging schieten. Dit blijft dan ook een leerdoel voor mij.

Mirjam

Een sterke kant van mezelf was dat ik een duidelijke beschrijving van literatuur kon geven en ik probeerde daarbij ook verschillende literatuur naast elkaar te leggen. Verder keek ik kritisch naar het werk van anderen en naar dat van mezelf. Dit was tevens ook een leerdoel van mij. Als Debbie wat had gemaakt, keek ik daar kritisch naar en ik voegde daar indien nodig op- of aanmerkingen aan toe. Ik las vaak een paar dagen later mijn eigen werk ook nog eens door en voegde daar indien nodig ook het één en ander aan toe. Ik wil graag goed werk neerzitten en kan dan ook lang doorgaan om dat te bereiken. Soms stel ik daarbij dan te hoge eisen en ben ik niet snel tevreden. Ik denk dan dat het niet goed is, terwijl het vaak dan wel als voldoende wordt beschouwd.

Verder was ik tijdens de interviews open naar de respondenten toe en durfde ik ook door te vragen, zodat er meer diepgang in het interview kwam.

Tijdens het interview met de speldeskundige was zij erg stellig in haar mening, waardoor ik me liet beïnvloeden door haar. Ik zag het hierdoor even niet meer zitten en dacht dat wij nooit een goed product zouden kunnen afleveren. Gelukkig was Debbie positief erover en bracht zij dat op mij over, zodat ik het ook weer zag zitten. Doordat ik niet

goed wist wat wij met het product moesten, was ik even niet meer gemotiveerd. Dit uitte zich in dat ik geen zin had om er aan te werken en al snel alles best vond.

Ik vind het lastig om soms van mijn werkwijze af te wijken en toe te geven aan de werkwijze van een ander. Hierdoor bleven wij dan te lang bij een onderwerp hangen, omdat geen van ons toe gaf. Ik heb vaak een beeld van hoe iets eruit moet gaan zien en wil me daar dan soms te lang aan vastklampen, waardoor ik niet open sta voor de ideeën van een ander. In een groep heb ik dat minder, omdat er dan vaak meer ideeën zijn en dat is er niet als je met zijn tweeën ben. Ook al vond ik het soms lastig om met een andere werkwijze te werken, ik had echter geen moeite om taken uit handen te geven. Ik kon goed mijn grenzen aangeven. Dit had er mee te maken dat ik me erg op mijn gemak voel met Debbie en ik kan zeggen wat ik wil. Ik heb niet het idee dat ik me hoeft te bewijzen bij haar en daarom kan ik goed mijn grenzen aangeven.

Een ander leerdoel van mij was om feedback te geven. Dit is echter niet veel aan de orde geweest, omdat alles volgens plan verliep. Wel heb ik af en toe gezegd wat ik van Debbie haar stukken vond en als ik op- of aanmerkingen had, gaf ik dat ook aan. Ik heb in ieder geval niet iets niet kunnen of durven zeggen wat me dwars zat. Debbie gaf ook aan wat ze van mijn stukken vond en als ik iets onduidelijk vond, vroeg ik dat aan haar. Ik kon op dat moment doorvragen op de feedback die ik kreeg.

Spelstimulering



op



"De Piratenboot"

Spelstimulering op "De Piratenboot"

Informatieboekje voor de pm'ers van "De Piratenboot"

Auteurs: Mirjam Nieuwveld
 Debbie Ruygt

Opleiding: Sociaal Pedagogische Hulpverlening

Haagse Hogeschool, april 2005