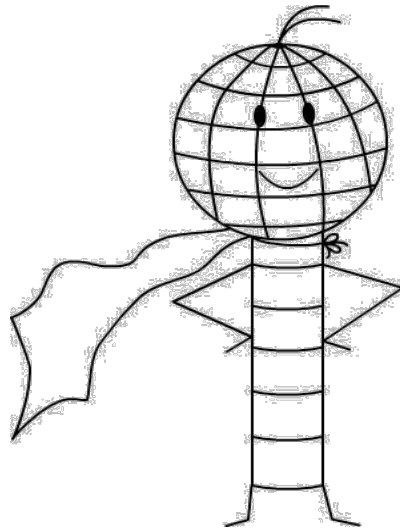


Handleiding Trainer

Van Rammelaar tot Superheld.

Spelontwikkeling bij kinderen.



Praktijk Project, Vierde jaar, 2011/2012
Creatieve Therapie Drama, Hogeschool Utrecht te Amersfoort

Student: Leonie Koster 1532459
Consulent: Kees Buurman
1^e Beoordelaar: Neel de Haan
2^e Beoordelaar: Jaap Driest

Inleiding.

Voor u ligt de trainers handleiding van de nascholingstraining 'Van Rammelaar tot Superheld, Spelontwikkeling bij kinderen', voor (pas) afgestudeerde creatief therapeuten.

Deze training is het product dat is voortgekomen uit mijn eigen ervaringen, het vooronderzoek dat ik heb gedaan en de behoefte enquêtes die ik heb gehouden onder (pas) afgestudeerde creatief therapeuten.

In mijn opleiding voor drama therapie heb ik zelf veel stages gelopen met de doelgroep kinderen. Ik merkte tijdens deze stages dat ik nog niet volledig op de hoogte was van hoe spel zich ontwikkelt bij kinderen. Ik ben mij zelf meer gaan verdiepen in deze spelontwikkeling en dat heb ik mede gedaan door een minor te volgen die hierover gaat. Ik kreeg tijdens deze minor veel informatie aangereikt die ik had kunnen gebruiken in mijn eerdere stages om beter aan te sluiten bij mijn cliënten en hun niveau. Ik vond het jammer dat ik deze informatie niet eerder had gehad, maar was blij dat ik deze nu wel had. Naar mijn mening is het voor elke creatief therapeut goed om op de hoogte te zijn van spel bij kinderen. Hoe spel zich ontwikkelt is namelijk de grondlegger voor de drie media die wij gebruiken op de opleiding, muziek, beeldend en drama.

Omdat ik het jammer vond dat deze informatie niet vast in de opleiding aanwezig was, maar creatief therapeuten wel de mogelijkheid wilde geven om deze informatie eigen te maken, besloot ik een nascholingstraining te maken over spelontwikkeling bij kinderen voor (pas) afgestudeerde creatief therapeuten. Met deze training hoop ik een steentje bij te dragen aan de kwaliteit van de therapieën die er gegeven worden. Daarom bestaat deze training niet alleen uit informatie over de spelontwikkeling, maar worden er ook koppelingen gemaakt naar de creatieve therapie. In de trainingen zal hier ruim de tijd voor zijn. Ook biedt deze training de kans om in contact te komen met mede creatief therapeuten om elkaars ervaringen en kennis uit te wisselen tijdens deze training.

Met deze training hoop ik kennisoverdracht te geven, maar ook vooral:

Veel speelplezier!!!

Vriendelijke groet,

Leonie Koster

Inhoud.

	<u>Tabblad</u>
<u>Algemene informatie over de training.</u>	<u>0</u>
- Voor wie is deze Nascholingstraining.	
- De trainer.	
- Aantal deelnemers.	
- Doelen.	
- Indeling van de Handleiding.	
- Structuur van de trainingsblokken.	
<u>Blok 1 Inleiding</u>	<u>1</u>
- Overzicht van het programma	
- Theorie	
<u>Blok 2 Simpel manipuleren/ sensopatisch spel</u>	<u>2</u>
- Overzicht van het programma	
- Theorie	
<u>Blok 3 Spelend Combineren</u>	<u>3</u>
- Overzicht van het programma	
- Theorie	
<u>Blok 4 Functioneel spel</u>	<u>4</u>
- Overzicht van het programma	
- Theorie	
<u>Blok 5 Symbolisch spel</u>	<u>5</u>
- Overzicht van het programma	
- Theorie	
<u>Blok 6 Fantasia-/rollenspel en constructiespel</u>	<u>6</u>
- Overzicht van het programma	
- Theorie	
<u>Blok 7 Spel met regels</u>	<u>7</u>
- Overzicht van het programma	
- Theorie	
<u>Blok 8 Samenspel</u>	<u>8</u>
- Overzicht van het programma	
- Theorie	
<u>Literatuurlijst</u>	<u>9</u>
<u>Bijlage 1 Vragenlijst</u>	<u>10</u>
<u>Bijlage 2 Overzicht spelontwikkeling</u>	<u>11</u>
<u>Bijlage 3 Kerndoelen spel en Leerlijnen</u>	<u>12</u>

Algemene informatie over de training.

Voor wie is deze nascholingstraining.

Deze nascholingstraining is geschreven voor (pas) afgestudeerde creatief therapeuten van elk medium (beeldend, muziek en drama) die zich meer willen verdiepen in de spelontwikkeling bij kinderen.

Het hoeft niet zo te zijn dat de (pas) afgestudeerde creatief therapeut ook werkzaam is met kinderen. Ieder mens is kind geweest en heeft deze ontwikkelingsfasen doorgelopen. Met deze training hoop ik meer inzicht te geven in de spelfasen van een kind. Ik hoop dat die informatie kan bijdragen aan de therapieën die gegeven worden door deze (pas) afgestudeerde creatief therapeuten doordat ze beter aan kunnen sluiten op het spelniveau van de cliënt.

De trainer.

Deze training is zo geschreven dat in principe elke creatief therapeut die goed bekend is met de spelontwikkeling bij kinderen deze training zou kunnen geven. Deze handleiding zorgt hopelijk voor een goede leidraad voor de te geven training over spelontwikkeling bij kinderen.

Aantal deelnemers.

Het aantal deelnemers per trainingsblok bestaat uit ongeveer 8-10 personen. Het liefst wordt er een groep gevormd die bestaat uit een even aantal deelnemers omdat er een aantal opdrachten in de training zitten die per tweetal uitgevoerd moeten worden.

Als er meer deelnemers aanwezig zijn dan wordt de groep vrij groot en is er minder ruimte voor persoonlijke inbreng tijdens groeps gesprekken.

Doelen:

- Na deze training ben je op de hoogte van de spelontwikkeling bij kinderen.
- Na de training kan je de theorie koppelen aan de praktijk van creatieve therapie.
- Na de training ken je verschillende spelvormen die passen bij de verschillende ontwikkelingsleeftijden en kan je deze toepassen in de praktijk van creatieve therapie.

Indeling van de handleiding.

De trainershandleiding is op een gestructureerde manier opgebouwd om zo het overzicht te kunnen bewaren. Net als de indeling van de trainingsblokken.

De handleiding is verdeeld in acht blokken/hoofdstukken. Elk hoofdstuk begint met een kort overzicht van het programma van het desbetreffende blok, daarna staat in het kort per onderdeel uitgeschreven wat er besproken of gedaan gaat worden.

Achter elk blok apart volgt een theorie gedeelte. In dit gedeelte staan verschillende theorieën uitgewerkt die als leidraad dienen. Deze theorie is hetgeen wat door de trainer verteld gaat worden. Het is niet de bedoeling dat deze theorie opgelezen gaat worden of letterlijk wordt verteld, maar het is een leidraad voor de over te brengen theorie kennis. De trainer is hierin dus vrij om eventueel extra theorie toe te voegen.

Na het theorieblok volgt een hand-out van de PowerPoint die gebruikt kan worden als ondersteuning bij het overbrengen van de theorie. Het kan vastigheid en structuur geven voor de trainer en de deelnemers, visuele ondersteuning is voor veel mensen namelijk prettig.

Overzicht van de blokken:

Blok

- Kort overzicht van het programma
- Theorie
 - Filmpjes
- Spelen
- Koppeling naar Creatieve Therapie
- Theorie gedeelte
- Hand-out PowerPoint

Structuur van de trainingsblokken.

In de nascholings training zullen zes verschillende ontwikkelingsstadia van spel aan bod komen. De totale training zal bestaan uit 8 blokken die ongeveer 2,5 uur per blok duren. De training kan worden gegeven verspreid over een aantal weken (8) waarin per week 1 blok (2,5uur) centraal staat of in drie hele dagen waarvan de eerste dag 2 blokken (5 uur) en de laatste twee dagen 3 blokken (7,5uur) worden behandeld.

In zes van deze blokken zullen de verschillende ontwikkelingsstadia van spel worden behandeld. Een blok zal de eerste training zijn met daarin de kennismaking met de deelnemers en een algemene uitleg over spel en spelontwikkeling en een vragenlijst met daarin vragen over hun al aanwezige kennis over spelontwikkeling. Het laatste blok zal het afsluitende blok zijn. Hierin zal weer de vragenlijst worden ingevuld en nabesproken zodat men duidelijk ziet wat er geleerd is tijdens de training.

Gedurende de training is het de bedoeling dat niet alleen de spelontwikkeling wordt besproken, maar dat er ook ruimte is om dit aan de praktijk van creatieve therapie te koppelen.

Omdat in de spelontwikkeling de drie media van creatieve therapie voorkomen en omdat bij zowel beeldende-, muziek-, als dramatherapieën spel in de therapie gebruikt kan worden is deze nascholing bedoeld en geschikt voor alle creatief therapeuten.

Overzicht:

Blok	Tijdsduur
1 Inleiding	± 2,5 uur
2 Simpel manipuleren /sensopatisch spel	± 2,5 uur
3 Spelend combineren	± 2,5 uur
4 Functioneel spel	± 2,5 uur
5 Symbolisch spel	± 2,5 uur
6 Fantasie-/rollenspel en constructiespel	± 2,5 uur
7 Spel met regels	± 2,5 uur
8 Afsluiting	± 2,5 uur

Indeling bij 3 daagse training

Dag	Blokken	Tijdsduur
1	1 & 2	± 5 uur
2	3, 4 & 5	± 7,5 uur
3	6, 7 & 8	± 7,5 uur

De trainingsblokken zelf hebben allemaal ongeveer dezelfde indeling om zo een duidelijk en gestructureerd programma aan te kunnen bieden aan de deelnemers. De blokken zijn als volgt ingedeeld:

Theorie

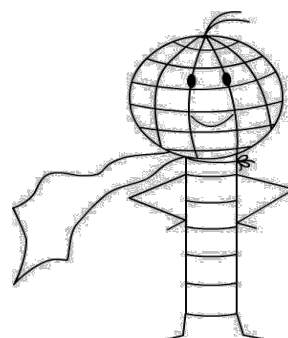
Filmpjes

Spelen

Koppeling naar Creatieve Therapie

Blok 1.

Inleiding



Blok 1 Inleiding

Kort overzicht van het programma.

Kennismaking	45 min
Vragenlijst	15 min
Algemene uitleg	10 min
Pauze	15 min
Theorie	30 min
Uit de praktijk	15 min
Afsluitende opdracht	20 min
Totaal:	2uur 30 min

Kennismaking

Als eerste stelt de trainer zich voor en vertelt kort wat over zichzelf en zijn werkervaring.

We starten daarna met een kennismakingsopdracht om zo de sfeer meer ontspannen te maken en elkaar te leren kennen.

Opdracht:

Er worden koppels van twee gemaakt (persoon A & persoon B). Deze koppels stellen zichzelf kort aan elkaar voor. Hierbij is het belangrijk dat de naam wordt verteld en een aantal specifieke punten die kenmerkend zijn van de persoon.

Na ongeveer tien minuten gaat er om de beurt een koppel voor de groep staan. Het is de bedoeling dat persoon A persoon B gaat voorstellen. Persoon B maakt hierbij gebaren die overeenkomen met het verhaal van persoon A.

Bijvoorbeeld: persoon A vertelt dat persoon B heel erg van hardlopen houdt. Persoon B beeldt uit dat hij/zij aan het hardlopen is.

Hebben de koppels elkaar voorgesteld dan is het volgende koppel aan de beurt en zo door totdat iedereen geweest is.*

Vragenlijst

Na de kennismaking gaat iedereen aan een tafel zitten en wordt de vragenlijst die is gemaakt voor deze training door iedereen persoonlijk ingevuld. Dit geeft een indicatie wat elke persoon al weet en aan het einde van de training wordt deze vragenlijst nog een keer ingevuld en dan kan men vergelijkingen maken en kijken wat er geleerd is tijdens de training.

Als de vragenlijsten zijn ingevuld worden deze klassikaal besproken. De trainer maakt hierbij aantekeningen van de aanwezige kennis om hier gedurende de training rekening mee te kunnen houden en daarop te kunnen inspelen.**

Algemene uitleg

Hierna volgt een algemene uitleg over de training. Hoe ziet de training er uit, wat kan men verwachten van de training.

* Het is mogelijk om zelf een andere kennismakingsopdracht te kiezen om mee te beginnen. Deze opdracht is echter maar een voorbeeld van wat een kennismakingsopdracht zou kunnen zijn om te starten met de training.

** Zie Bijlage 1 voor de vragenlijst.

Theorie

Hierna volgt er een blok met theorie waarin een introductie wordt gemaakt over spel. Wat is spel, wat is de functie van spel, wat is ervaringsordening en wat zijn in het kort de verschillende spelfasen.

Uit de praktijk.

Hierna is er ruimte om klassikaal situaties uit de praktijk te bespreken.

Afsluitende opdracht

Opdracht:

Benodigdheden:

- Vellen papier
- Kleurtjes

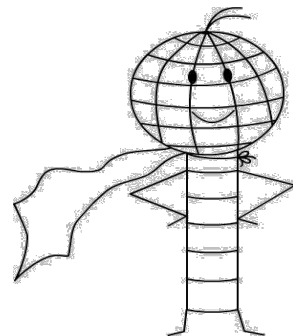
We beginnen in een kring. De opdracht is dat iedereen over de persoon rechts van hem een kleine tekening moet maken met een compliment daaraan vast over dit eerste blok.

Iedereen krijgt een vel papier en er zijn kleurtjes beschikbaar. Het is dus de bedoeling dat iedereen over de andere persoon een klein tekeningetje maakt over een indruk die vandaag is achter gebleven van die persoon. Hier moet een compliment aan vast worden gekoppeld. Als iedereen de tekening af heeft gaan we weer in een kring staan. Om de beurt worden de tekeningen getoond en wordt er een korte toelichting gegeven over het getekende en het compliment.

Theorie Blok 1.

Inleiding

Definitie van spel.
Belang en functie van spel.
Ervaringsordening.
Geïntegreerde indeling.



1.1 Definitie van spel.

Op de vraag; 'wat is spel?' is niet makkelijk een eenduidig antwoord te geven. Als ik het woord spelen noem heeft iedereen er zo zijn eigen idee bij en we weten allemaal wel wat er mee bedoeld wordt, maar een pure definitie van spel geven is nog lastiger dan gedacht. Ondanks meermalen pogingen van talrijke wetenschappers is het tot op heden nog niet gelukt een eenduidige definitie van spel te geven.

Volgens Garvey(1977) is spel zo moeilijk te definiëren omdat je niet aan de uiterlijke kenmerken van het gedrag kunt zien of er sprake is van spelen. De bedoeling waarmee het gedrag wordt uitgevoerd, bepaalt of er gespeeld wordt of niet. ¹

Dit maakt dat we spel dus niet kunnen definiëren door te beschrijven hoe het gedrag eruit ziet, maar op basis van zogenaamde dispositionele kenmerken; kenmerken die betrekking hebben op de manier waarop en de intentie waarmee het gedrag wordt uitgevoerd. Een inventarisatie van de talrijke definities van spel laat ons zien dat de meeste wetenschappers spel inderdaad definiëren op basis van dispositionele kenmerken. ²

Verschillende definities:

'Spel is een vrijwillige handeling, die binnen zekere vastgestelde grenzen van tijd en plaats wordt verricht naar vrijwillig aanvaarde doch volstrekt bindende regels, met haar doel in zich zelf, begeleid door een gevoel van spanning en vreugde, en door een besef van 'anders zijn' dan het "gewone leven". Huizinga (1938)

'Spel is een bevrediging gevende activiteit:

- met objecten, met het eigen lichaam of met een of meer medespeler(s),
- die in zichzelf genoeg is en geen extern doel dient,
- die in belangrijke mate door de spelende(n) zelf geïnitieerd en gecontroleerd kan worden,
- gekenmerkt door een voortdurende afwisseling en spanning tussen verwachting en verrassing, tussen het bekende en het onbekende
- waarbij invloed van de realiteit verminderd is, maar niet opgeheven'

Hellendoorn en Van Berckelaer-Onnes (1991)

'1. Spelen gebeurt vanuit een intrinsieke motivatie.

2. In spel staat niet zozeer het doel maar vooral het middel centraal.

3. Spelen wordt geleid door de vraag 'wat kan ik allemaal met dit object doen?', waarmee het zich onderscheidt van exploratiegedrag dat zich laat leiden door de vraag 'wat kan dit object allemaal doen?'

4. Spel is simuleren; de speler doet alsof.

5. Spel is vrij van extern opgelegde regels.

6. Spel impliceert een actieve betrokkenheid.'

Rubin, Fein en Vanderberg (1983)

Zoals hierboven dus te lezen bestaat er nog geen eenduidige definitie van spel. We kunnen alleen maar kenmerken noemen van spel.

1.2 Belang en functie van spel.

Stutton-Smith (1997) onderscheidt drie stromingen binnen de moderne opvattingen over de functie van spel:

- Spel als motor voor de ontwikkeling;
- Spel als verbeelding;
- spel als zelfverwerkelijking.

Deze stromingen sluiten elkaar niet uit. In feite leggen de drie stromingen ieder een ander accent op de functie van spel.

¹ Poel van der, L. & Blokhuis, A. (2008). *Wat je speelt ben je zelf, over spel en spelbegeleiding*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum, p18

² Poel van der, L. & Blokhuis, A. (2008). *Wat je speelt ben je zelf, over spel en spelbegeleiding*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum, p 18

Spel als motor voor de ontwikkeling

Belangrijke uitdragers van de eerste visie zijn de Zwitserse ontwikkelingspsycholoog Piaget (1951) en de Sovjetpsycholoog Vygotsky (1966). Piaget zag spel als een oefenterrein waarop kinderen nieuw verworven vaardigheden met groter gemak en efficiëntie leerden toe te passen, waardoor ze een hechtere plaats kregen tussen de reeds verworven denk- en gedragsstructuren. Piaget noemde dit de consoliderende functie van spel.

Vygotsky (1966) zag in spel de 'zone van naaste ontwikkeling'. Dat wil zeggen dat kinderen in spel worden geconfronteerd met dingen die ze eigenlijk nog net niet zelf kunnen of snappen en zich deze dingen door te spelen eigen maken.

Hoewel de ideeën over hoe spel aan de ontwikkeling kan bijdragen dus verschillen, zagen zowel Piaget als Vygotsky spel als een context waarbinnen kinderen veilig nieuwe competenties en inzichten kunnen ontwikkelen. Hun handelen heeft immers geen consequenties buiten de spelcontext.

Een van de belangrijkste kenmerken van spel is dat de speler eigen regels en betekenissen aan zijn bezigheden en omgeving toekent. Hiermee creëert de speler als het ware een alternatieve omgeving waarin hij kan laten gebeuren wat hij graag wil, zonder dat zijn handelen consequenties heeft voor de wereld buiten die spelomgeving.

Spel als verbeelding

In de tweede stroming ligt het accent op het verbeeldende element in spel (Singer & Singer, 1990). In deze benadering heeft het spel vooral een meewerkende en wensvervullende functie. In zijn spel kan de mens uiting geven aan wensen, driften en emoties die hij in de werkelijkheid niet kan of durft te uiten. Deze benadering vinden we vooral uitgewerkt in de psychoanalytische theorieën waar men spelen zag als een egofunctie (Erikson, 1963; Anna Freud, 1966). Het ego is het deel van de persoonlijkheid dat als taak heeft een uitlaatklep te vinden voor driften en wensen die niet kunnen worden bevredigd. In het spel komen deze driften en wensen toch tot uiting, zij het op een andere veelal 'verpakte' manier.

In spel kan het kind de wereld invullen en vormgeven naar eigen wil en behoefte. In spel is het kind de baas en is alles mogelijk. Zo kunnen niet-realistische wensen toch worden vervuld op een manier die geaccepteerd en vaak zelfs gewaardeerd wordt door derden.

In deze stroming ziet men de waarde van spel vooral in de mogelijkheid een alternatieve werkelijkheid te creëren. Deze 'spelwerkelijkheid' staat echter niet los van de werkelijkheid buiten het spel en biedt de speler vooral de gelegenheid om zich op een andere manier te verhouden tot zijn omgeving. Deze benadering van spel heeft vooral tot toepassing geleid binnen de (therapeutische) hulpverlening.³

Spel als zelfverwerkelijking

Ook in de derde stroming staat de (andere) verhouding tot de wereld in het spel centraal. In deze stroming wordt spel gezien als een geheel eigen en persoonlijke manier van omgaan met de wereld. In de jaren vijftig en zestig van de vorige eeuw kwamen we deze overtuiging veelvuldig tegen in Nederland, met name onder de zogeheten fenomenologie. Vermeer (1955) is de bekendste uitdraagster van deze visie. Vermeer definieerde spelen als 'de wereld op een andere manier tegemoet treden dan op de alledaagse manier' en tegelijkertijd als een 'wijze van in-de-wereld-zijn' (p.153). In haar visie draagt spel op deze wijze bij aan de opbouw van de persoon en zijn contacten met de wereld' (p.153); ze zag een duidelijke relatie tussen spel en het opbouwen van de persoon. In het spel gaat het kind een relatie aan met de wereld waarin het zijn eigenheid kan ontdekken en ontplooiën. We kunnen stellen dat de fenomenologen spel dus als zelfverwezenlijking zien of, voor degenen onder ons die zelfverwerkelijking liever reserveren voor adolescenten en volwassenen, het opbouwen van het zelf.⁴

³ Poel van der, L. & Blokhuis, A. (2008). *Wat je speelt ben je zelf, over spel en spelbegeleiding*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum, p27

⁴ Poel van der, L. & Blokhuis, A. (2008). *Wat je speelt ben je zelf, over spel en spelbegeleiding*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum, p31

1.3 Ervaringsordening.

Inleiding

Hieronder zult u drie ervaringsordeningen volgens de theorie van Timmers-Huigens vinden. Te beginnen met de Lichaamsgebonden ervaringsordening, ten tweede de Associatieve ervaringsordening en tot slot de Structurerende ervaringsordening.

Ieder mens gebruikt dagelijks meerdere ervaringsordeningen, soms op hetzelfde moment.

Als u in bad gaat ervaart u door middel van het lichaam dat het water lekker warm is en hoe het schuim voelt. U heeft misschien een standaard ritueel: kaarsjes aan, boek erbij enzovoort (associatief). Tevens weet u hoe u de kraan in moet stellen op de juiste temperatuur die u fijn vindt (structurend).

Alle ervaringsordeningen overlappen elkaar.

Dit houdt in dat een kind nooit alleen in bijvoorbeeld de structurerende ervaringsordening zit, het maakt ook gebruik van de andere twee. Er is nooit sprake van een voorbijgaande fase, of doorlopen van een ordening, alle ervaringsordeningen blijven in gebruik. Het kind dat sterk gebruik maakt van de structurerende ervaringsordening kan ook nog veel plezier beleven aan lichaamsgebonden en associatieve ervaringen. Het is dus absoluut niet verkeerd om het kind ook activiteiten binnen deze ervaringsordeningen aan te bieden.

De lichaamsgebonden ervaringsordening.

De Lichaamsgebonden ordening is de basis van alle ordeningen. Via deze ervaringsordening krijgt iemand informatie over zijn eigen lichamelijke bestaan.

De ordening zorgt ervoor dat zintuigen zoals het gehoor, gezicht, reuk, smaak en gevoel met elkaar samenwerken. Bij kinderen met een verstandelijke beperking is het zo dat die zintuigen niet goed met elkaar samenwerken. De eventuele beperkingen van het lichaam spelen hierbij een belangrijke rol.

Het lichaam is het instrument om ervaringen op te doen. Het voelen, zien, horen, ruiken, proeven van de omgeving geeft informatie over de werkelijkheid buiten het lichaam en het lichaam zelf. Door middel van wat het kind voelt, ruikt, proeft en hoort, doet een kind ervaringen op. Bijvoorbeeld wassen, eten, enzovoort.

Een kind leert van deze ervaringen. Sommige kinderen herkennen de ervaringen. Vanuit deze herkenning kunnen bepaalde verwachtingen ontstaan.

Voorbeeld: De baby die huilt, hoort voetstappen van moeder op de trap, weet dat er hulp komt en houdt op met huilen.

Kinderen met een verstandelijke beperking doen meestal lang over het herkennen van terugkerende ervaringen. Sommigen zullen deze ervaringen nooit herkennen. Soms blijven deze kinderen heel lang of zelfs hun hele leven in de Lichaamsgebonden ordening. Er is wel eens sprake van herkenning van situaties. Maar de herkenning is er alleen als de lichamelijke prikkels er zijn.

Voorbeeld: Een baby weet dat hij wordt omgekleed zodra zijn moeder zijn truitje uit doet.

Het taalgebruik uit zich in wekgeluiden, klankcombinaties om de aandacht ergens op te richten. Brabbelen hoort daar ook bij.

Nabijheid en lichamelijk contact zijn de belangrijkste aspecten van de Lichamelijke ordening.

Spelen en de Lichaamsgebonden ervaringsordening:

Met het aanbieden van spel kunt u aansluiten bij de Lichaamsgebonden ervaringsordening. Het is van belang dat het kind spelmateriaal en de omgeving gaat ervaren.

Nabijheid van spelmateriaal is hierbij belangrijk, omdat het kind in deze fase nog niet zelfstandig op zoek gaat naar spelmateriaal. Het kind moet het materiaal aangeboden krijgen of het moet in zijn directe beweegomgeving liggen, zodat het kind het vanzelf tegenkomt.

Door het kind verschillende lichamelijke prikkels aan te bieden, raakt het bekend met de omgeving en worden de zintuigen gestimuleerd.

(Bron: Mogelijkheden voor verstandelijk gehandicapten, Timmers- Huigens)

De associatieve ervaringsordening

Naast de Lichaamsgebonden ervaringsordening is er de Associatieve ervaringsordening. Deze ordening houdt in dat het kind verbanden gaat leggen.

Bijvoorbeeld bij het zien van een beker, weet het kind dat hij gaat drinken.

Betrouwbaarheid van de omgeving is voor het kind erg belangrijk in deze ervaringsordening. Het gaat om het ervaren van de wereld direct rondom het kind. Het is belangrijk dat die buitenwereld betrouwbaar overkomt dus:

Een tafel is een tafel, een stoel is een stoel. Eten is eten en slapen is slapen.

In principe werken ervaringsordeningen bij elk mens op dezelfde manier. Echter, wanneer er sprake is van een verstandelijke handicap blijft een ordening soms langere tijd of het hele leven aandacht vragen. Kinderen met een verstandelijke handicap hebben meer behoefte aan betrouwbare informatie, dan kinderen met 'normale' mogelijkheden.

Als een situatie, groepsleiders en/ of ouders onduidelijk zijn kan een kind met een verstandelijke handicap angstig worden. Elk mens wordt namelijk onzeker en angstig als hij zijn omgeving niet kan vertrouwen.

Voorbeeld: Wie de supermarkt binnenkomt en ziet dat alle schappen ergens anders zijn gezet wordt daar niet blij van. Het systeem is weg, er moet een nieuwe associatieve ordening worden aangelegd.

De Associatieve ervaringsordening ontstaat vanuit enkelvoudige associaties (lamp aan/uit doen) tot hele complexe associatiereeksen, zoals aankleden of de verkeersregels.

Een beker zien, en daarbij weten dat je gaat drinken is een voorbeeld van een simpele associatie. Eerst gebeurt dit, dan dat. De associaties worden steeds ingewikkelder. Er ontstaan dan associatiereeksen.

Voorbeeld: Het kind gaat 's avonds naar bed. Omdat deze situatie elke avond terug keert herkent het kind de associatiereeks. 'Eerst ga ik tanden poetsen, dan pyjama aan, daarna wordt er een verhaaltje voorgelezen, dan zegt mama of papa welterusten en dan gaat het licht uit en ga ik slapen'.

Deze associatiereeksen geven steun en houvast aan de voorspelbaarheid van het dagelijkse leven van het kind.

Ook in het contact veranderen dingen. Het kind gaat naast zijn ouders meerdere mensen herkennen. Bijvoorbeeld groepsleiding, groepsgenoten of andere volwassenen uit zijn omgeving. Het kind gaat ook de rollen van deze personen herkennen.

Op het gebied van taal zijn er ontwikkelingen. Er zijn in deze ervaringsordening contactspelletjes mogelijk. Het kind kan het bijvoorbeeld leuk vinden om bepaalde geluiden die u maakt na te doen. Het kind kan gebruik gaan maken van een- of twee woordzinnen.

Spelen en de Associatieve ervaringsordening:

Het kind leert gebruik maken van actie- reactie materialen. Door een handeling, bijvoorbeeld het indrukken van een knop, krijgt het kind een beloning.

Het kind gaat spelenderwijs het eigen lichaam ontdekken. Daarbij gaat het kind bewust lichaamsdelen bewegen. Er worden tussen volwassenen en kind contactspelletjes mogelijk. Bijvoorbeeld Kiekeboe waarbij het kind met de handen voor de ogen kan meespelen.

(Bron: Mogelijkheden voor verstandelijk gehandicapten, Timmers- Huigens)

De structurerende ervaringsordening

Naast de Lichaamsgebonden en de Associatieve ervaringsordening kan het kind zich ontwikkelen binnen de Structurerende ervaringsordening.

Kinderen die binnen de Structurerende ervaringsordening functioneren kunnen situaties zoals, wandelen, naar het zwembad gaan, middageten enzovoort, herkennen en benoemen. Dit wil zeggen dat zij weten wat deze gebeurtenissen inhouden.

Voorbeeld: Het kind weet dat er bij middageten eerst een tafel gedekt moet worden, brood gesmeerd moet worden enzovoort.

Zij kunnen met deze gebeurtenissen variëren. Als de gebeurtenis iets anders loopt dan de voorgaande keren, kunnen zij nog steeds een koppeling maken naar de gebeurtenis. Als de tafel bijvoorbeeld ineens in de kamer wordt gedekt in plaats van de keuken, kunnen zij de informatie die zij hebben met betrekking tot middag eten opnieuw ordenen en weten ze alsnog dat ze gaan middag eten.

Het kind is minder gebonden aan vaste structuren. Als het in bed stoppen op een andere manier gaat dan anders, dan is dit geen groot probleem. Het kind is flexibeler en het vaste patroon kan eventueel doorbroken worden.

Het kind krijgt meer inzicht in de structuren. Het krijgt besef van dagen. Vandaag, gisteren, vanavond.

Voorbeeld: Als moeder zegt: "Morgen ga je naar oma toe" dan begrijpt het kind dat dit dus niet deze dag is maar de dag erna.

Een kind kan zich pas ontwikkelen binnen de Structurerende ervaringsordening als de

Lichaamsgebonden en Associatieve ervaringsordening goed ontwikkeld zijn.

Kinderen in deze fase zijn in staat om (eenvoudige) keuzen te maken.

Het kind kan een eigen wil vormen.

Het kind kan zich verplaatsen in anderen.

Voorbeeld een kindje zich pijn heeft gedaan en aan het huilen is, dan kan het kind meevoelen met dat kind. Het kind begrijpt dat het andere kindje verdrietig is en dat dit niet leuk is.

In deze ervaringsordening kan het kind verantwoordelijkheid op zich nemen. Verantwoordelijkheid voor hun eigen acties.

Voorbeeld: Als moeder haar zoon aanspreekt over een knuffel die vies is, snapt het kind dat hij de knuffel heeft vies gemaakt omdat hij de knuffel bij de zandbak heeft laten liggen.

Er is sprake van denken en spreken in verleden, heden en toekomst. Zinnen worden langer en ingewikkelder. Er kan ook over gevoelens worden gepraat. Er kunnen plannen gemaakt worden met het kind.

Spelen en de Structurerende ervaringsordening:

Een kind in de Structurerende ordening kan aan imitatiespel doen. Het in bad doen van een pop, thee drinken met een serviesje enzovoort. Dit zijn dingen die kinderen veelal bij ouders/ opvoeders hebben gezien. Het zijn dagelijkse activiteiten die het kind binnen spel gebruikt.

Het kind kan trots zijn op behaalde resultaten

Voorbeeld: Wanneer ze hebben geverfd, kunnen ze beoordelen of ze het mooi vinden wat ze hebben gedaan.

Het kind houdt de tekening omhoog en zegt tegen de ouder dat hij die gemaakt heeft.

Het kind kan last hebben van faalangst

Het gevoel hebben dat het iets niet goed zou doen. In dat geval kan een kind aan de ouder vragen of hij wil helpen met verven. Dan hoeven ze het niet helemaal alleen te doen en kunnen ze ook niet falen.

In spel heeft het kind een groter overzicht en kan meer verbanden zien.

Voorbeeld: Het kind kan met een speelgoed kassa spelen. Ze weet dat als er een muntje ingegooid wordt en dat als je dan een knop indrukt, het muntje naar beneden valt. Als je dan aan het hendeltje draait, gaat het laatje open en kan je het muntje daar weer uit pakken.

(Bron: *Mogelijkheden voor verstandelijk gehandicapten, Timmers- Huigens*)⁵

1.4 Geïntegreerde indeling.

- 1) Simpel manipuleren/sensopatisch spel (vanaf ca. 3-4 maanden)
- 2) Spelend combineren (vanaf ca. 9 maanden)
- 3) Functioneel spel (vanaf ca. 13 maanden)
- 4) Symbolisch spel (vanaf ca. 18 maanden)
 - a. Doen-alsof handelingen gericht op zichzelf (vanaf ca. 18 maanden)
 - b. Doen-alsof handelingen gericht op een ander (vanaf ca. 20 maanden)
 - c. Meer gedetailleerde doen-alsof handelingen gericht op een ander (vanaf ca. 22-30 maanden)
 - d. meer opeenvolgende doen-alsof handelingen gericht op een ander (vanaf ca. 30-36 maanden)
 - e. Doen-alsof handelingen uitgevoerd door een ander (vanaf ca. 36 maanden)
 - f. Doen-alsof handelingen met substitutie (vanaf ca. 3-3,5 jaar)
 - g. Doen-alsof sequenties (vanaf ca. 3,5 jaar)
- 5) Fantasie-/rollenspel en constructiespel (vanaf ca. 3,5 – 4 jaar)
- 6) Spel met regels (vanaf ca. 6 jaar)⁶

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

⁶ Poel van der, L. & Blokhuis, A. (2008). *Wat je speelt ben je zelf, over spel en spelbegeleiding*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum, Bijlage 1

Van Rammelaar tot Superheld.

Spelontwikkeling bij kinderen.



Blok 1

Introductie tot spel

- Definitie van spel
- Belang en functie van spel
- Ervaringsordening
- Geïntegreerde indeling



Definitie van spel

- Definiëren middels kenmerken
 - Huizinga (1938)
 - Hellendoorn en Van Berckelaer-Onnes (1991)
 - Rubin, Fein en Vanderberg (1983)



Belang en functie van spel

- Spel als motor voor de ontwikkeling
- Spel als verbeelding
- Spel als zelfverwezenlijking



Ervaringsordening

- De lichaamsgebonden ervaringsordening
- De associatieve ervaringsordening
- De structurerende ervaringsordening



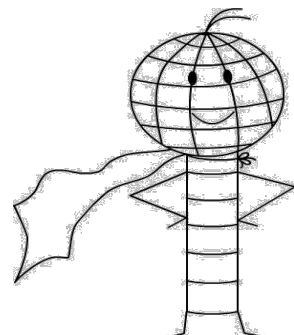
Geïntegreerde indeling

Fase	Leeftijd
Simpel manipuleren/ sensopatisch spel	Vanaf ca 3-4 maanden
Spelend combineren	Vanaf ca 9 maanden
Functioneel spel	Vanaf ca 13 maanden
Symbolisch spel	Vanaf ca 18 maanden
Fantasie-/rollenspel en constructiespel	Vanaf ca 3,5-4 jaar
Spel met regels	Vanaf ca 6 jaar

Blok 2.

Simpel manipuleren/ sensopatisch spel

vanaf ca. 3-4 maanden



Blok 2 Simpel manipuleren/sensopatisch spel

vanaf ca. 3-4 maanden

Kort overzicht van het programma.

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

Theorie.

Zie theorie gedeelte.

Filmpjes:

Spaghetti:

<http://www.youtube.com/watch?v=G-DNnPbgURY>

Scheerschuim:

<http://www.youtube.com/watch?v=k7cLuax5LIg>

Spetteren in water:

<http://www.youtube.com/watch?v=8SBoJhnA6eE>

Custard:

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

Spelen.

Opdracht:

Benodigdheden:

- Bussen scheerschuim
- Boterhamzakjes
- Verf

Werk in duo's. Aan elk duo wordt een bus met scheerschuim gegeven. Ontdek het scheerschuim: hoe voelt het? Hoe ruikt het? Wat kan je er allemaal mee? Voeg eventueel ook verf toe aan het scheerschuim of doe wat scheerschuim in een boterhamzakje: hoe voelt dit?

Opdracht:

Benodigdheden:

- Custard
- Rijst
- Gedroogde bonen
- Linzen
- Water
- Zand
- Plastic bakken

In het lokaal worden een aantal bakken neergezet met verschillend materiaal. Bijvoorbeeld custard, rijst, gedroogde bonen, linzen, water, zand. In duo's is het de bedoeling dat ze elke bak langsgaan en ervaren hoe dit materiaal voelt.

Koppeling creatieve therapie.

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

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

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

Theorie Blok 2.

Simpel manipuleren/sensopatisch spel
vanaf ca. 3-4 maanden

Algemene ontwikkeling
Spelontwikkeling
Ontwikkeling Beeldend
Hand-out PowerPoint

