

Inhoud

Voorwoord	IX
Hoofdstuk 1 Leren door te spelen	1
1.1 Sociaal-culturele praktijken als contexten voor betekenisvol leren	2
1.2 Leren door meedoen	4
1.3 Het verloop van activiteiten	6
1.4 Spel als modus van (culturele) praktijken	9
1.5 Diversificatie van spelvormen	11
1.5.1 Vrij spel	11
1.5.2 Evolutie in het rollenspel	14
1.5.3 De ontwikkeling van het 'rollenspelen'	15
1.6 Naar een spelgeoriënteerd curriculum	17
Hoofdstuk 2 Spelverhalen in de groep: mijn verhaal, jouw verhaal, ons verhaal	19
2.1 Opzij, opzij ... wij plakken een band	20
2.2 Narratief denken	22
2.3 Ons verhaal, mijn verhaal	24
2.3.1 Iedereen speelt mee	24
2.4 Spelverhalen als context van leren	26
2.4.1 Regels in het spel	26
2.4.2 De leerkracht als meerwetende partner	27
2.4.3 Logisch-paradigmatisch denken binnen het spelverhaal	29
2.5 Spelverhalen in soorten en maten	30
2.5.1 Regisserend spel	30
2.5.2 Scripts als voorloper van rollenspel	31

VI

2.6	Spelverhalen in de bovenbouw	32
2.6.1	Startactiviteiten en spelverhalen opbouwen	33
2.6.2	Persoonlijke motieven binnen spelverhalen	36
2.7	Een narratieve aanpak	37
Hoofdstuk 3	We spelen het spel dat lezen en schrijven heet	39
3.1	Betekenisvolle activiteiten staan altijd centraal	40
3.2	Ontwerpen van een betekenisvol aanbod	44
3.3	Lezen: leesattitude en leesmotivatie	48
3.3.1	Leesactiviteiten met een grote groep	50
3.3.2	Leesactiviteiten in kleine groepen	51
3.3.3	Individuele leesactiviteiten	52
3.4	Schrijven: hoe word je schrijver?	52
3.4.1	Schrijfactiviteiten voor de grote groep	53
3.4.2	Schrijfactiviteiten in kleine groepen	54
3.4.3	Individuele schrijfactiviteiten	55
3.4.4	Kenmerken van goed schrijfonderwijs	55
3.5	Conclusie	56
Hoofdstuk 4	Reken er maar op! Leren rekenen in spel	57
4.1	Uitgangspunten van rekenen-wiskunde in spel	58
4.1.1	Rekenen en wiskunde leren is verbonden aan interessante inhouden en sociaal-culturele praktijken	59
4.1.2	Rekenen en wiskunde leren vindt plaats in betekenisvolle activiteiten met spelkarakter	60
4.1.3	Rekenen en wiskunde leren door communicatie en samenwerking met anderen	65
4.1.4	Rekenen en wiskunde leren met een meerwetende partner: de leerkracht doet mee	66
4.2	Activiteitsaanbod	68
4.2.1	Activiteiten in de onderbouw	69
4.2.2	Activiteiten in de bovenbouw	70
4.3	Rol van de leerkracht	72
4.4	Slot	72

Hoofdstuk 5	Historisch denken en redeneren ontwikkelen binnen spel	73
5.1	Van geschiedenis onderwijzen naar geschiedenis onderzoeken	74
5.2	Vervoer in de toekomst?	76
5.3	Page en jonkvrouw	78
5.4	Nooit meer naar de dierentuin?	81
5.5	Papier maken	82
5.6	Badpak of boerkini?	84
5.7	Tot slot	85
Hoofdstuk 6	Het spel dat burgerschap heet	87
6.1	Burgerschapsvorming is inherent aan Ontwikkelingsgericht Onderwijs	88
6.2	Burgerschapsvorming: wat wil de overheid?	90
6.3	Burgerschapsvorming vanuit een OGO-perspectief	92
6.3.1	Democratie	94
6.3.2	Participatie	95
6.3.3	Identiteit	96
6.4	Conclusie: handvatten die OGO biedt	98
Hoofdstuk 7	Leren door te onderzoeken: wetenschap en technologie in spel	99
7.1	Een spelgeoriënteerde benadering van W&T	100
7.2	Verschillende typen onderzoek binnen Ontwikkelingsgericht Onderwijs	102
7.3	Het stimuleren van een onderzoekende houding door de leerkracht	104
7.4	Jonge kinderen: onderzoeken door te handelen	107
7.5	Oudere kinderen: steeds 'echter' onderzoek doen	108
7.6	Conclusie	111
Hoofdstuk 8	Kijken, luisteren en produceren binnen creatief spel	113
8.1	Inleiding	114
8.2	Cultuuronderwijs	114
8.3	Doelen van cultuuronderwijs	117
8.4	Muziekonderwijs	118

2 Spelverhalen in de groep: mijn verhaal, jouw verhaal, ons verhaal

Annerieke Boland en Hermien de Waard

Verhalen doen ertoe. Zo oud als de mensheid is, zo lang geven mensen verhalen aan elkaar door. Dat gebeurt de hele dag. We vertellen elkaar wat we hebben meegemaakt, we zien verhalen via filmpjes en foto's en we lezen of schrijven verhalen, op schrift of digitaal.

Ook voor kinderen zijn verhalen belangrijk. Ze vertellen graag over hun eigen ervaringen en luisteren ook graag naar verhalen. En misschien nog wel belangrijker: ze denken in verhalen en spelen verhalen. Die spelverhalen bieden een rijke context voor leren. Maar hoe komen spelverhalen tot stand en wat is de rol van de leerkracht?

2.1 Opzij, opzij ... wij plakken een band

We kijken naar groep 1-2 van juf Sanne, waar Nynke en Jayden fietsenmaker spelen. Juf Sanne heeft ervoor gekozen om de echte wereld als context te nemen voor betekenisvol leren. De fiets is voor ouders en kinderen een belangrijk vervoermiddel en fietsen gaan nog weleens stuk. Dan moet de fiets gerepareerd worden, bijvoorbeeld bij de fietsenmaker. Voor alle kinderen is dat een herkenbare ervaring. De sociaal-culturele praktijk van een fietsenwinkel biedt volop kansen aan kinderen om te handelen met interessante materialen en tot spelverhalen te komen. Sanne start met een verhaal voor de kinderen.

Juf Sanne komt hijgend de klas binnen met haar fiets. Ze is maar net op tijd. Sanne heeft een probleem met haar fiets. De kinderen bekijken de fiets van alle kanten, draaien aan de trappers, bekijken de versnelling, knijpen in de banden en komen tot de conclusie: "De band is lek." "Wat nu?" vraagt juf Sanne. De kinderen dragen allerlei oplossingen aan: "Mijn vader kan de band plakken", "Mijn zus ook", "Naar de fietsenmaker". Sanne vraagt of de groep het zelf ook kan. Het is even stil, tot Mo roept: "Water." "Aha," zegt Sanne en loopt met de fiets naar de kraan. "En nu?" Mo draait aan de kraan, maar dan weet hij het niet meer. Sanne stelt voor om dit te onderzoeken. "Misschien kunnen we het vinden in een boek. Wie wil me straks helpen?"

Door een probleem met de fiets in te brengen, lokt Sanne de kinderen uit tot denken en praten (taaldenken). Ze geeft de kinderen de ruimte om hun eigen verhalen te delen. De kinderen laten elkaar zien en horen wat ze al weten, maar hoe je nu precies een band moet plakken, daar komen ze nog niet helemaal uit. Hoe gaat het verhaal van banden plakken nu eigenlijk?

Als kinderen nog weinig beelden hebben bij een verhaal, dan komt er niet zomaar spel op gang. Op zo'n moment is de inbreng van de leerkracht cruciaal. Niet door te zeggen hoe het moet, maar door kinderen de mogelijkheid te geven zelf antwoorden te vinden. Juf Sanne wil het verhaal rond het plakken van een fietsband met de

kinderen nader bekijken. Ze kiest ervoor om input te geven vanuit boeken. Ze nodigt een groepje kinderen uit om tijdens speelwerkijd in tweetallen boeken te bekijken over fietsen. Ze heeft daarvoor een fietscatalogus meegenomen en de boeken *Hoe Lima een lekke band kreeg* (Wertheim, de Leijer, & Schalk, 2010) en *Kasper de Fietsenmaker* (Klitting, 2005), over twee bevers die gaan fietsen.

Mo en Omar zien een illustratie waarop een bever een band plakt. “Hier”, roepen ze. Sanne kijkt mee en verwoordt wat de kinderen zien. “De fiets staat op tafel, op zijn kop.” Samen met de andere kinderen kijken Mo en Omar wat er verder gebeurt. “Ja ... kijk, hij doet zo.” Mo maakt een pompbeweging. Sanne gebruikt de juiste taal: “De kleine bever heeft een pomp. Hij pompt de band op.” Verder in het boek laat een script zien hoe je een band moet plakken. De kinderen weten nu zeker dat dit het juiste boek is. Hierin staat informatie die ze nodig hebben om de band van Sannes fiets te plakken.



Het script van *Kasper de fietsenmaker* helpt bij het banden plakken.

In de grote kring delen de kinderen hun bevindingen. Ze laten de platen zien en benoemen de band, de pomp en het water. “Oei,” zucht Sanne, “hebben wij een pomp?” “Nee”, roept een aantal kinderen, maar Omar reageert: “Mijn broer pomp.” “Ah,” zegt Sanne, “jouw broer heeft een pomp.” Omar knikt. “Mag je de pomp vanmiddag meenemen?” Omar knikt nog een keer. “Fijn, dan gaan we vanmiddag de band plakken.” Als de moeder van Omar hem komt ophalen, bespreekt Sanne het nog even met haar.

En ja hoor, 's middags brengt hij een pomp mee naar school. Maar niet alleen Omar: vier andere kinderen hebben ook een pomp bij zich. En die pompen zien er allemaal anders uit. Dat is interessant! Het verhaal van de lekke band is nu het verhaal van alle kinderen en het verhaal gaat verder ...

22



Wij weten hoe we een band moeten plakken.

Tijdens speelwerkijd verkennen kinderen samen met juf Sanne het vervolg van het verhaal. Ze spelen in kleine groepjes: ze experimenteren met het plakken van banden en met verschillende fietspompen. Na het spelen worden ervaringen gedeeld in de grote kring: soms door gesprek, soms door iets te laten zien of opnieuw te spelen. Kinderen worden uitgedaagd om hun handelingen en betekenissen te verwoorden en hun interpretaties te vergelijken met die van anderen. Zo groeit er een gezamenlijk spelverhaal en krijgt het diepgang. Alle kinderen worden betrokken bij de constructie van een gemeenschappelijk perspectief (van Oers, 2006). Tegelijkertijd ziet Sanne kansen voor ontwikkeling. Zo is er veel aandacht voor onderzoek, worden de sensomotorische vaardigheden geprikkeld door het spel met water en leren kinderen woorden en begrippen gebruiken bij materialen en gesprekken met klanten.

2.2 Narratief denken

Zowel jongere als oudere kinderen spelen verhalen en denken in verhalen. Maar wat zijn nu precies *verhalen*? In verhalen of *narratieven* wordt informatie met elkaar verbonden als een opeenvolging van handelingen in de tijd. Er is sprake van een tijdsverloop met een begin, midden en eind. Het begin is de aanleiding, het midden is de bedoeling of intentie en het eind is de oplossing. Zo is in het verhaal van de fietsmakers de lekke band de aanleiding, de reparatie is de bedoeling en het moment waarop de klant de fiets weer ophaalt is het eind of de oplossing.

Dit denken in verhalen, ook wel *narratief denken* genoemd, noemt Bruner (1990) de eerste vorm van denken. Het sluit aan bij hoe het dagelijks leven zich van jongs af aan voltrekt. Baby's zijn al gevoelig voor verbanden tussen gebeurtenissen en hun eigen gewaarwordingen. Ze voelen zich bijvoorbeeld voldaan als ze melk gedronken hebben of komen tot rust als ze bij hun vader of moeder zijn. Ze ontdekken steeds meer: ze weten bijvoorbeeld welk gevoel en welke smaak ze kunnen verwachten als ze een stukje brood in hun mond stoppen. Ze herkennen terugkerende situaties en de sensaties die dat bij hen oproept. Geleidelijk aan gaan kinderen ook herkennen en onthouden welke gebeurtenissen vaak samen plaatsvinden of elkaar opvolgen. Dat gaat bijvoorbeeld om dagelijkse routines, zoals een verschoning, naar buiten gaan of eten. Kinderen maken dat zo vaak mee dat ze weten wat ze ongeveer kunnen verwachten. Ondanks dat het elke keer een beetje anders verloopt, construeren ze kleine verhaaltjes of *scripts* van dagelijkse gebeurtenissen. Bij zo'n script heeft elk kind zijn eigen gevoelens, bijvoorbeeld over wat het wel en niet aangenaam vindt. Die scripts worden opgeslagen als mentale representaties.

Wanneer kinderen ouder worden, verbinden ze allerlei nieuwe ervaringen aan hun scripts. Die raken daardoor meer verankerd in het geheugen, maar worden ook aangevuld of bijgesteld met nieuwe details of variaties. Er komen ook hele nieuwe scripts bij. En geleidelijk raken verschillende scripts met elkaar verbonden tot verhalen die steeds langer en complexer worden.

Vanuit hun ervaringen groeien de verhalen van kinderen: ze zijn gekleurd door de gevoelens, emoties en gedachten die de ervaringen oproepen. Narratief denken is dan ook een zeer persoonlijke, subjectieve vorm van denken waarin de eigen intuïtie een belangrijke rol speelt. Het is een persoonlijke manier om de wereld te begrijpen.

Nu vormt een kind zich niet alleen beelden van de wereld op basis van zijn eigen ervaringen (verhalen *van* kinderen). Kinderen krijgen ook te maken met verhalen die hun verteld worden (verhalen *voor* kinderen). Dit zijn bijvoorbeeld de verhalen die de leerkracht vertelt als inspiratie of input voor een spelverhaal, zoals juf Sanne haar verhaal van de leuke band met de kinderen deelt, maar ook door het boek over de bever die een band plakt. Dan zijn er ook nog verhalen *over* het kind. Ouders vertellen bijvoorbeeld aan hun kind hoe het heeft leren fietsen. Ten slotte zijn er verhalen *rond* het kind: dit zijn de verhalen die een kind opvangt in zijn omgeving maar die niet voor hem bedoeld zijn. Dat kunnen gesprekken zijn tussen volwassenen onderling of verhalen die het kind toevallig ziet op televisie (van Oers, 2003). Hoe kinderen de verschillende verhalen aan elkaar verbinden, is niet op voorhand te voorspellen. Het kan vaak verrassend zijn wat kinderen opvalt in de gebeurtenissen die ze meemaken en de verhalen waar ze naar luisteren. Door veel naar kinderen te kijken en te luisteren wordt duidelijk wat kinderen zelf als betekenisvol ervaren.

2.3 Ons verhaal, mijn verhaal

De kracht van narratief denken is dat het een subjectieve vorm van denken is: ieder kind bekijkt de wereld vanuit zijn of haar perspectief en creëert eigen verhalen op basis van persoonlijke ervaringen. Juist die subjectiviteit maakt dat verhalen betekenisvol zijn voor kinderen; ze hebben persoonlijke waarde. Maar hoe functioneren die persoonlijke verhalen in de groep? Hoe ondersteunt een leerkracht de kinderen om hun eigen betekenis en waarde toe te kennen aan het verhaal? En hoe zorgt die leerkracht er tegelijkertijd voor dat er *intersubjectiviteit* ontstaat (Tharp, Estrada, Dalton, & Yamauchi, 2000), een gedeeld referentiekader waarin kinderen elkaar begrijpen en hun bedoelingen op elkaar afstemmen?

2.3.1 Iedereen speelt mee

We kijken nog eens naar groep 1-2 van juf Sanne. Na enige tijd is het lokaal veranderd in een grote fietsenwinkel. Vanuit het probleem met de lekke band is een gezamenlijk verhaal opgebouwd over het plakken van banden, maar de kinderen zijn ook aangespoord om hun eigen versie van dat verhaal te maken. Wat spreekt hen precies aan in het verhaal? Waar willen zij over spelen, praten en denken? Dagelijks wordt nagedacht over de oplossing van problemen, nieuwe wendingen in het verhaal of details in de uitvoering. Dat heeft geleid tot plek voor nieuwe spelverhalen: in samenspraak met de kinderen is er in de fietsenwinkel een reparatieplaats gekomen, maar ook een verkoopgedeelte en fietsenwasstraat.

De leerkracht zorgt ervoor dat er genoeg kansen zijn voor verschillende spelverhalen waarin kinderen volop hun contextspecifieke handelingsvermogen kunnen laten zien. Ze krijgen ruimte om handelingen uit te proberen en het effect daarvan te leren kennen. Sanne zorgt ervoor dat alle kinderen hun eigen rol kunnen spelen in het gezamenlijke spelverhaal. Daarbij maakt het niet uit dat kinderen verschillen in hun ontwikkeling of nauwelijks Nederlands spreken. Ze spelen met elkaar eenvoudige of complexere spelverhalen met een begin, midden en einde. Soms is dat verhaal niet meer dan een eenvoudige handeling of het verkennen van materialen; soms is er sprake van een opeenvolging van handelingen die mogelijkheid biedt om uit te groeien tot een eenvoudig of complex spelverhaal.

In de winkel zorgen de verkopers dat alle spullen op de goede plek liggen: bidons, fietsmandjes, bellen en sloten krijgen allemaal een plek, zodat klanten deze goed kunnen bekijken. Als de verkopers tevreden zijn over de inrichting, draaien ze het winkelbordje op 'open'. De eerste klanten komen al snel. Ze kopen een slot voor de driewieler. "Dat is dan vier euro." Een andere klant koopt een kaartje voor een wasbeurt van zijn fiets en gaat naar de fietsenwasstraat.

In de wasstraat is Naoufal een fiets aan het boenen met sop. Hij heeft de fiets van een klant gekregen, maar tijdens het wassen speelt dat geen grote rol voor hem. Als de

fiets maar schoon wordt. Ook Karima speelt in de wasstraat, met een spons en een teil met sop. Ze duwt de spons onder water, haalt hem omhoog, knijpt de spons uit en begint weer opnieuw. Van een spelverhaal is nog geen sprake, maar ze heeft wel plezier in het herhalen van handelingen en de effecten daarvan. Ondertussen is haar brein druk bezig met patroonherkenning.

In de reparatieplaats zijn Nynke en Jayden, de fietmakers, het gaatje in een band aan het zoeken. Ze kijken in de handleiding die een paar kinderen met Sanne gemaakt hebben. Ze pompen de band goed op, draaien het ventiel dicht en duwen de band onder water. Ze turen of ze luchtbelletjes zien en zijn druk in gesprek over wat ze zien en doen. Ze hebben de plakspullen al klaargelegd.

In de sociaal-culturele praktijk van de fietsenwinkel kunnen alle kinderen meedoen: manipuleren met sop, eenvoudig rollenspel bij het fietsen wassen, thematisch rollenspel in de fietsenwinkel en onderzoek bij het banden plakken. Ieder kind is verantwoordelijk en vaardig op zijn eigen niveau. De kinderen hebben in hun spel ruimte en vrijheid om handelingen op hun eigen manier in te zetten en eigen verhalen te spelen. Kinderen spelen verschillende rollen en leren op die manier de kenmerken van de vaardigheden voor die rol. Juf Sanne helpt hen steeds meer grip te krijgen op verschillende handelingen in de fietsenwinkel en taal en redeneringen te gebruiken die daarbij horen.

Om met andere kinderen en de leerkracht tot een gezamenlijk verhaal te komen, hebben kinderen gelegenheid nodig om hun subjectieve waarneming van de wereld met elkaar te delen. Al spelend en pratend bouwen kinderen een gezamenlijk spelverhaal op. Met ondersteuning van de leerkracht komen ze tot gezamenlijke bevindingen en construeren ze nieuwe kennis: details over de uitvoering van een handeling en de taal die daarbij hoort, een oplossing voor een probleem, een volgende stap in het verhaal of de beantwoording van vragen. Ieder kind draagt bij aan de groei van het gezamenlijke verhaal en het gezamenlijke verhaal werkt als een spiegel voor het eigen verhaal, dat volop in beweging is door alle nieuwe inbreng.



Ik was de fiets.



Ik speel lekker met de spons en het sop.