

Inhoud

	Woord vooraf	8
	Bij de tweede druk	9
	Inleiding	11
	Indeling	12
I	Spel	14
1.1	Inleiding	14
1.2	Wat is spel?	14
1.3	Kenmerken van een speelse intentie	16
1.4	Spel herkennen	22
1.5	Verschijningsvormen van spel	23
1.6	Van spontane speelsheid naar games en kunstzinnige activiteiten	30
2	Het nut van kinderspel	32
2.1	Inleiding	32
2.2	Spel en de adaptatietheorie	33
2.3	Spel en psychoanalyse	41
2.4	Spel en activatietheorie	45
2.5	Integrerend voorbeeld Tjits	51
3	Spel en kunst als sociaal-culturele vrijplaats	54
3.1	Inleiding	55
3.2	Van spontaan spel naar vaste kaders	55
3.3	Vrijplaats	58
3.4	Van spontaan naar sociaal-cultureel	59
3.5	Sociaal-culturele vrijplaats	61
3.6	Andere dan de alledaagse werkelijkheid	68
3.7	Soorten spel	69
3.8	Spel en de kunsten	70

4	De optimale vrijplaatservaring: flow	73
4.1	Inleiding	73
4.2	Concentratie en alledaagsheid	73
4.3	Optimale vrijplaatservaring	75
4.4	Spel en flow	78
4.5	Voorwaarden voor flow	78
4.6	Functies van flow	82
4.7	Gevaren van flow	85
5	Het agogisch uitlokken van vrijplaatservaringen: arrangeren	87
5.1	Inleiding	87
5.2	Arrangeren	89
5.3	Vrijplaatsarrangementen	89
5.4	Appels hanteren	91
5.5	Indeling van appels en appelwaarden	92
5.6	Structuur	99
5.7	Structuren hanteren	103
5.8	Behoeftenbasis	105
5.9	Doelgerichte hantering van appels, structuren en persoonlijke basis	107
5.10	Analyse van het voorbeeld	109
5.11	Onderzoekers over het hanteren van de vrijplaats	109
6	Vernieuwing van betekenis: creatieve processen en ervaringsleren	115
6.1	Inleiding	115
6.2	Creatief proces: op weg naar iets nieuws	116
6.3	Referentiekader: een sociaalconstructivistische visie	119
6.4	Vernieuwing van betekenisverlening	121
6.5	Creatief proces als vernieuwing van betekenisverlening	122
6.6	Ervaringsleren als ingang voor creatieve processen	126
6.7	Ervaringsleren, een praktisch handelingsmodel	128
7	Communicatie en kunstzinnige media	135
7.1	Inleiding	136
7.2	Communicatieproces	137
7.3	Linker- en rechtermodus en communicatie	139
7.4	Innerlijke beelden en verbeelding	142
7.5	Verbeelding	143

7.6	Verbale taal	144
7.7	Zintuiglijke communicatie	145
7.8	Beeldtaal	146
7.9	Lichaamstaal	148
7.10	Muziek	154
7.11	Nieuwe registratiemogelijkheden	155
7.12	Esthetische illusie	156
8	Narratief werken	160
8.1	Inleiding	160
8.2	Narratief werken	160
8.3	Kunst en narratieve reconstructies	164
8.4	Metaforen	168
8.5	Narratieve dialoog	169
9	Toepassen van non-verbale talen en de vrijplaats in groepswerk	174
9.1	Inleiding	174
9.2	Groepswerk	175
9.3	Alledaagse inrichting	176
9.4	Alledaagse activiteiten	180
9.5	Agogische mogelijkheden van zintuiglijke communicatie	182
9.6	Gearrangeerde vrijplaatsactiviteiten	187
9.7	Functies van gearrangeerde vrijplaatsactiviteiten	189
9.8	Spontane vrijplaatsen	193
9.9	Animatietechnieken	195
9.10	Dramatechnieken	199
	Literatuur	206
	Over de auteur	209
	Register	210

*Een twee in de maat, anders wordt de juffrouw kwaad.
Maar de juffrouw wordt niet kwaad, want ze is van prikkeldraad.*

1.1 Inleiding

Wat is spelen nou eigenlijk? Het beantwoorden van deze vraag kan op minimaal twee verschillende wijzen worden opgepakt. Zo kan spelen opgevat worden als deelname aan een context (game). Deze opvatting staat centraal in hoofdstuk 3. Dit eerste hoofdstuk vat spelen op als de bijzondere wijze waarop een activiteit verricht wordt. In paragraaf 1.3 onderscheid ik zeven kenmerken van speelsheid. Paragraaf 1.4 gaat over de moeilijkheid van het herkennen van spelgedrag ten opzichte van niet-spelgedrag. Paragraaf 1.5 biedt een uitgebreid chronologisch overzicht van verschijningsvormen van spel. Paragraaf 1.6 ten slotte belicht hoe de spontane spelhouding van het kind plaatsmaakt voor deelname aan vastgelegde games en kunstzinnige activiteiten.

1.2 Wat is spel?

Liza

Liza is spelconsulente. Een bezorgde moeder vertelt dat Jochem (4) niet speelt. Zij heeft veel en duur speelgoed voor hem gekocht, maar hij laat het meestal links liggen. Als Jochem tijdens het gesprek tussen moeder en Liza op een stoel voor het aanrecht klimt, wil moeder hem tot de orde roepen. Liza vraagt moeder echter eerst even te kijken. Jochem draait voorzichtig de kraan open. Een straal water komt tevoorschijn en spat op het aanrecht. Hij draait een paar maal de kraan open en dicht en heeft duidelijk lol in het afwisselend stoppen en stromen van het water. Dan laat hij het water even doorlopen, pakt een plastic bekertje en vult dit met wa-

ter. Vervolgens giet hij het bekertje langzaam en aandachtig leeg in de gootsteen. ‘Kijk’, zegt Liza, ‘uw zontje is aan het spelen.’

Veel spel vindt plaats buiten de context van spelletjes en de omgang met speelgoed, zeker als we het hebben over kinderen. De speelse mens doet de dingen met een andere houding dan de niet-speelse mens; de intentie is anders.

Afwassen

Damian pakt het vuile servies en zet dit op het aanrecht. Ietwat nors vult hij de afwasbak en gaat doelgericht en efficiënt aan de slag. Na amper vijftien minuten is de afwas klaar. Luka daarentegen laat enkele borden een salto in de lucht maken voor zij ze neerzet. Vervolgens klopt ze met de borstel het sop tot een schuimige massa. Ze geniet van het warme water en de geur van het sop; ook blaast ze een zeepbelletje vanaf een lepeltje.

Damian doet de afwas op instrumentele wijze. De handelingen zijn slechts een instrument om het doel te bereiken: schoon serviesgoed. Luka zet in haar manier van afwassen andere dan functionele eigenschappen op de voorgrond: met een bord kun je jongleren; met sop kun je bellen blazen.

Klimboom

Ik ben met Tjits en Tjats op weg naar tante Jans. Onderweg zoek ik een plek om even uit te rusten en broodjes te eten. Tjits roept plotseling uit: ‘Hé, wat een mooie klimboom!’ Binnen luttele seconden halen Tjits en Tjats capriolen uit in de boom.

Tjits heeft de ‘klimboom’ op de voorgrond staan. Ik heb de boom niet eens gezien. Maar zelfs als ik hem zou zien, zou ik er niet zo snel opkomen dat de boom ook een ‘klimboom’ en een ‘springboom’ kan zijn. Speelsheid is dus op de eerste plaats een houdingsaspect. De speelse waarnemer zet die eigenschappen van de wereld op de voorgrond die hem direct uitdagen. Tjits ziet vooral de uitdaging van ‘klimmogelijkheid’ in de boom. Zo zien veel kinderen in een lepel eerder

balanceermogelijkheden of een slaginstrument, dan een ding om mee te eten. Iemand met een speelse houding is steeds op zoek naar mogelijkheden om zichzelf uit te dagen en plezier te beleven aan de zelfgekozen omgang met ‘de wereld’.

1.3 Kenmerken van een speelse intentie

Om de centrale kenmerken van speelsheid te kunnen beschrijven, doe ik alsof ik mij kan verplaatsen in de belevingswereld van de spelende persoon. Hierbij kan de intentie waarmee een en dezelfde activiteit wordt verricht, van moment tot moment veranderen. Geïnspireerd door onder anderen Rubin, Fein en Van den Berg (1983) kom ik tot zeven karakteristieken van een speelse intentie, die ik in deze paragraaf zal bespreken. Speelsheid wordt gekenmerkt door:

- 1 spontaniteit;
- 2 intrinsieke motivatie;
- 3 autotelisch karakter;
- 4 interne ‘locus of control’;
- 5 grote betrokkenheid en concentratie;
- 6 positief gevoel;
- 7 besef van een andere werkelijkheid.

Hierbij zijn de eerste drie kenmerken wel van elkaar te onderscheiden, maar moeilijk van elkaar te scheiden.

SPONTANITEIT

Speelsheid is spontaan en vrij van extern opgelegde regels en verwachtingen. Het gebod: ‘Ga spelen’, is net zo paradoxaal als de zin: ‘Wees spontaan.’ Spelen doe je omdat jij er op dat moment zin in hebt, omdat jij daartoe de impuls krijgt; niet omdat je daartoe de opdracht krijgt. Het spontane karakter betekent dat het plotseling kan komen en gaan. De ontdekking geen zin meer te hebben, resulteert vaak in het onmiddellijk stoppen van het spel.

INTRINSIEKE MOTIVATIE

Het tweede kenmerk van spontaan spel heeft betrekking op de motivatie waarmee iemand een activiteit verricht. Intrinsieke motivatie is de innerlijke (ofwel interne) wil of drang om bepaalde handelingen te verrichten, al dan niet om tot een zeker doel te komen. Bijvoorbeeld: je wilt graag schilderen. Dit veroorzaakt dat je een schilderij maakt. Bij extrinsieke motivatie is het verkrijgen van een beloning of het vermijden van een straf (extern) de drijfveer om iets te doen. Overigens kan

de aard van de motivatie wel omslaan in de loop van het bezig zijn. Zo kan iemand ontdekken dat hij al doende toch intrinsiek gemotiveerd blijkt te zijn voor een bepaalde activiteit.

AUTOTELISCH KARAKTER

Bij spel staat het middel relatief centraal. Speels bezig zijn wordt ook wel eens ‘een eindstation in de strijd om zingeving’ genoemd (zie o.a. Maslow, 1972). Volwassenen verrichten veel activiteiten met de intentie een bepaald resultaat te bereiken, zoals bij de manier van afwassen door Damian. Dit gedrag wordt ook wel *instrumenteel gedrag* genoemd. Mensen studeren dan voor een diploma, om genoeg te verdienen, om een auto te kopen, om snel naar het werk te kunnen, om tijd te besparen, om net iets meer geld te verdienen, om een grotere auto te kopen, enzovoort. De activiteit heeft voor hen pas zin als er wat mee bereikt kan worden.

Bij de afwassende Luka is de intentie anders. Het eindresultaat is niet bepalend voor haar gedrag en het doel wordt naar de achtergrond geschoven. Het maken van speelse variaties komt op de voorgrond te staan; de activiteiten zijn een doel in zichzelf geworden. We spreken in dit geval van een *autotelische activiteit*. Daarmee wordt een activiteit bedoeld waarbij het doel (‘telos’) in zichzelf (‘auto’) ligt.

Naar huis lopen

Zich ‘recht’ naar huis lopend voortbewegen om zo snel mogelijk thuis te komen, is instrumenteel gedrag. Bij een kind dat tijdens het lopen speels van plas tot plas springt, gaat de aandacht uit naar het middel zelf: het voortbewegen.

Het doel wordt mogelijk wel bereikt, maar dit verloopt niet efficiënt, maar via een omweg. Een kernaspect van het ontstaan van spel is het vrijwillig en voor de lol opwerpen van hindernissen.

Slee

Een kind dat op zijn slee de helling afglijdt, zal steeds weer nieuwe uitdagingen bedenken: achterstevoren, op de buik liggend, enzovoort.

Overigens kan een activiteit die als doelgericht is ingezet, in tweede instantie toch een autotelisch karakter krijgen. Voor de speler verdwijnt dan het doel naar de achtergrond en het bezig zijn zelf komt op de voorgrond te staan.

INTERNE 'LOCUS OF CONTROL'

Een spelend mens bepaalt wat en hoe hij iets doet. Men spreekt in de psychologie van interne 'locus of control', als iemand het idee heeft te bepalen wat er gebeurt. Bij externe 'locus of control' ervaart de persoon dat iets of iemand anders bepaalt wat er gebeurt.

Computer

Als je voor het eerst achter een computer zit, ervaar je externe 'locus of control': het lijkt alsof het apparaat bepaalt wat er gebeurt, niet jij. Nadat je een en ander geleerd hebt, kun je het apparaat een aantal dingen laten doen die jij wilt. Dan is er sprake van interne 'locus of control'.

Hierin onderscheidt spel zich ook van exploratie. Daarbij staat de vraag centraal: wat voor eigenschappen heeft de ander of het andere? En wat kán dit object? Als iemand exploreert, dan treedt hij de niet-voorspelbare wereld als onderzoeker en niet als speler tegemoet. Soms gaat, zeker bij kinderen, verkenning gepaard met een grote spanning. Onbekend is spannend of soms zelfs angstwekkend. Exploratie gaat via kijken, aanraken, ruiken en andere manieren van zintuiglijk contact maken met de onbekende wereld. Via dit ontdekkend contact kan het (of de) onbekende enigszins vertrouwd en voorspelbaar gemaakt worden. Aldus wordt de weg vrijgemaakt voor spel. Bij spel experimenteert iemand met mogelijkheden vanuit een bekendheid van de eigenschappen van de werkelijkheid. Uit onderzoek blijkt dat spel in het verloop van een spelproces na exploratie komt.

Het kind bepaalt vanuit een steeds toenemende vaardigheid dat en hoe hij op de slee naar beneden glijdt. Wat nog n t beheerst wordt, is hierbij vaak het leukst om te doen, want dan moet het kind een appel doen op het uiterste van zijn kunnen.

GROTE BETROKKENHEID EN CONCENTRATIE

Bij spel is er sprake van spontane concentratie. Al spelend wordt op de voorgrond gezet wat leuk is om op de voorgrond te zetten. Voorgrond en achtergrond worden als vanzelf bepaald. Dit als vanzelf 'erbij' blij-

ven, noemt men ook wel *spontane concentratie*. Deze staat tegenover *wilsgestuurde concentratie*, waarbij men zijn wilskracht moet gebruiken om 'erbij' te blijven. Bedenk maar eens hoeveel wilsinspanning het bijvoorbeeld kost om je aandacht bij een verhaal te houden dat je absoluut niet interessant vindt. Je wilt heel graag je aandacht op iets anders richten.

In spel komt de concentratie op spontane wijze tot stand. Dit hangt nauw samen met het gegeven dat spel tegemoet komt aan de eigen vrije wil en behoefte.

POSITIEF GEVOEL

Speelsheid gaat gepaard met een positief gevoel. Lachen is een duidelijk teken ergens plezier in te hebben. Maar ook de stille speler kan een genierter zijn. Ergens serieus en geconcentreerd mee bezig zijn, kan een positief gevoel opleveren. Spel heeft een vliegwielfunctie: je gaat met de activiteit door, omdat je de activiteit zelf leuk, plezierig, interessant vindt.

Zin

Kinderen zijn vaak oprecht in hun spelintentie. Zolang zij iets leuk vinden, gaan zij met hun spel door. Ergens 'zin' in hebben is iets wat opkomt en wat als bij toverslag kan verdwijnen. Kinderen kunnen oprecht ontdekken dat de 'zin' over is. Met een: 'Ik heb geen zin meer', wordt dan het spel beëindigd.

BESEF VAN EEN ANDERE WERKELIJKHEID

De speler begeeft zich tijdens het spel in een realiteit waar andere regels en wetten gelden dan buiten dit spelkader. De speler schept zijn eigen werkelijkheid. Binnen deze realiteit wordt even betekenis toegekend aan iets wat in het meer alledaagse leven op de achtergrond blijft. Of er wordt zelfs een geheel eigen betekenis aan iets toegekend (zoals in het doen alsof-spel).

Tijdens hinkelen staat de wereld van balanceren en binnen de lijntjes blijven centraal. In het doen alsof-spel worden voorwerpen in een andere dan hun eigenlijke betekenis gebruikt. Een stok wordt een zwaard, een stoel wordt een paard. Speels vechten is doen alsof-vechten. Er wordt een aantal handelingen verricht die op vechten lijken, maar de intentie is niet die van 'echt' vechten. Ook kunnen personen plotseling iemand anders worden: twee kinderen worden plotseling 'vadertje en moedertje' of 'doktertje en patiëntje'. Er wordt een spel-

werkelijkheid geschapen die relatief losstaat van de alledaagse ‘echte’ werkelijkheid.

De speler heeft in dit creëren van een eigen spelwerkelijkheid een beheersing over die wereld, die in de werkelijkheid nooit bereikt kan worden. Deze spelwerkelijkheid kan zo sterk zijn dat de spelers erin opgaan, tot er vanuit de werkelijkheid inbreuk gedaan wordt op de speelwereld.

Operatie

Tjits en Tjats zijn op zolder doktertje aan het spelen met Elsje, het nieuwe buurmeisje. ‘Zo, zo’, spreekt hoofdchirurg Tjats ernstig, ‘dat ziet er niet best uit. Wat denkt hulpchirurg Tjits van de situatie?’ ‘Alles moet eruit en worden opgestuurd naar het laboratorium, denk ik. Schaadt het niet, dan baat het niet.’ ‘Goed, dan gaan we aan de slag. Wilt u een verdoving, mevrouw de patiënte?’ Elsje knikt: ‘Ja graag, hoofdchirurg Tjats.’ ‘Hulpchirurg Tjits, je hebt het gehoord: de verdoving.’ ‘De verdoving’, herhaalt Tjits ernstig en geeft met een rubber hamer een doffe tik op het hoofd van Elsje. ‘Au! Verdomme, dat doet zeer!’, schreeuwt Elsje, terwijl ze overeind schiet en met haar hoofd tegen de muur botst. Dikke tranen biggelen over haar bleke wangetjes. ‘Nou, ik geloof niet dat de verdoving al werkt’, probeert Tjits nog om de situatie wat op te vrolijken, maar deze dapperheid wordt haar niet in dank afgenomen. De patiënte ontsteekt in razernij en bijt Tjits toe: ‘Kun je niet een beetje uitkijken? Nu heb ik misschien wel een hersenschudding!’ Dan loopt ze schreeuwend van verdriet naar beneden.

In dit voorbeeld is in het begin duidelijk sprake van een speelwereld, die Tjits, Tjats en Elsje hebben gecreëerd. Deze speelwereld is overduidelijk een andere wereld dan de ‘allegaagse wereld’. De grenzen van de mogelijkheden van de alledaagse wereld zijn verlegd. In de speelwereld kunnen dingen die in de alledaagse fysieke wereld onmogelijk zijn (zoals de suggestie dat alle organen verwijderd zullen gaan worden). In dit voorbeeld komt het niet zo duidelijk naar voren, maar in de speelwereld mógen ook vaak dingen die in de alledaagse normatieve wereld verboden zijn. De speelwereld heeft haar eigen mogelijkheden en wetmatigheden. Hierbij is veel meer mogelijk dan in de alledaagse wereld. Er is ruimte voor impulsieve ingevingen, vrijheid en eigenheid. Het creëren van een eigen spelwerkelijkheid is een wezenlijk aspect van het spelen. Iemand die zich niet kan of wil losmaken van de alle-



daagse werkelijkheid, komt niet tot spel. Verder geldt dat waar de doen alsof-werkelijkheid verstoord wordt en men terugkeert naar de ‘werkelijke wereld’, de speelwereld ophoudt.

De speelwereld laat zich afgrenzen van de ‘werkelijke’ wereld. Het is hierbij van belang dat de speler beseft heeft van dit ‘anders zijn’. (Elsje denkt bijvoorbeeld niet echt dat haar ingewanden verwijderd gaan worden.) Op het moment dat dit beseft er niet meer is, is er geen sprake meer van spel, maar van een met de werkelijkheid verwarde realiteit. Iemand is dan gevangen in zijn eigen fantasiewereld. Wanneer het onderscheid tussen spel en werkelijkheid niet meer gemaakt kan worden, spreekt men ook wel van *illusionisme*. Met name bij jonge kinderen kan dit optreden wanneer de fantasiebeelden, in welke vorm dan ook (bijvoorbeeld gewelddadige televisiebeelden), overweldigend zijn. Het vermogen tot het onderscheid maken tussen fantasie en werkelijkheid neemt toe naarmate het kind ouder wordt en een meer geconsolideerd beeld heeft van de wereld.

DEFINITIE

Spontaan spel is een zelfgekozen activiteit die gericht is op het eigen plezier. Hierbij is de aandacht gericht op het handelen zelf en is er het beseft van een andere werkelijkheid dan de alledaagse.

1.4 Spel herkennen

Het blijkt onmogelijk te zijn om precies te beschrijven hoe je een speelse intentie kunt herkennen. Gedrag dat in eerste instantie spelgedrag lijkt, is het niet altijd. Lachen, variaties maken en doen alsof zijn wel duidelijke indicaties, maar soms bedriegt de schijn.

Impulsief

Menno (9) heeft ADHD. Hij loopt op zijn knieën de trap op. Hij trekt hierbij gekke gezichten en beweegt druk met zijn armen en hoofd. Theo is beginnend groepsleider. Hij grijpt niet in, omdat hij speelsheid in het gedrag van Menno denkt te herkennen. Een collega oppert dat Menno zichzelf misschien aan het verliezen is in impulsiviteit. Iets wat bij Menno gemakkelijk kan ontaarden in verlies van elke controle over zijn gedrag. Als de collega het kind sommeert om gewoon de trap op te lopen, wordt het kind weer rustig. Ook Theo ziet dat; het lijkt dat Menno weer meer bij zichzelf is.

Voor Theo was het moeilijk spel te onderscheiden van impulsief gedrag. Bij een ander kind is het denkbaar dat hij ogenschijnlijk speelt, maar in wezen bijvoorbeeld erg bezig is te presteren. Ook zal slechts een geoefende observator een speelse intentie kunnen onderscheiden van exploratie. Exploratie is het verkennen van iets onbekends. Bij de omgang met een onbekend voorwerp staat de vraag centraal: wat kan dit voorwerp eigenlijk? Het resultaat hiervan is: het leren kennen van tot dusver onbekende eigenschappen van de werkelijkheid.

Bij spel experimenteert iemand met mogelijkheden vanuit een bekendheid van de eigenschappen van de werkelijkheid. Het lijkt alsof de vraag centraal staat: wat kan ik met dit ding? Dit onderscheid in intentie is in principe te zien via een meer ontspannen blik en lichaamshouding en een wat 'lossere' omgang. Om dit te herkennen, is vaak wel wat oefening nodig. Bovendien is veelal kennis van het kind en zijn achtergrond nodig om tot een juiste inschatting te komen van de kwestie: spel of geen spel?

1.5 Verschijningsvormen van spel

Spel kan wat de verschijningsvormen betreft op veel manieren worden ingedeeld. Ik kies voor de volgende indeling, waarbij ik de chronologische volgorde van opkomst gedurende een mensenleven aanhoud:

- 1 sensopathisch spel;
- 2 receptief spel;
- 3 oefenspel;
- 4 symbolisch spel;
- 5 constructiespel;
- 6 regelspel.

SENSOPATHISCH SPEL

Klei

Tjits en Tjats zijn op bezoek bij tante Jans om te kleien. In de kamer ligt een grote homp klei op een stuk plastic op de vloer. Tjits stopt voorzichtig een vinger in de natte klei en roept: ‘Het lijkt wel poep!’ Als zij opkijkt, ziet zij dat de handen van Tjats helemaal verdwenen zijn in de klei. Dan stopt ook Tjits haar handen erin. Al woelend in het materiaal ontmoeten de handen van het tweetal elkaar. Lachend kijken ze elkaar aan. ‘Wat voelen jouw handen raar aan’, zegt Tjits. ‘Die van jou ook’, zegt Tjats.

Het begrip sensopathisch spel is ontstaan uit de woorden ‘senso’ en ‘pathisch’. Het eerste verwijst naar sensorisch: het opdoen van zintuiglijke indrukken. De term pathisch betekent ‘aangedaan zijn’. Sensopathisch spel is dus het aangedaan zijn door middel van zintuiglijke indrukken. Vaak wordt met sensopathisch spel vooral ‘genieten van voelen’ bedoeld. Toch kunnen ook andere zintuigen centraal staan bij het genieten, zoals horen, ruiken, proeven en zien. Het genieten van zintuiglijke indrukken begint al enkele weken na de geboorte. Zo is een baby geneigd om alles wat voorhanden is, in de mond te stoppen: de mond is een gevoelig tast- en proeforgaan. Een gezond mens blijft een leven lang genieten van zintuiglijke indrukken.

Voor deze vorm van genieten staat begrijpen op de achtergrond. Het maakt sensopathisch spel dan ook geschikt voor cognitief zwakke groepen, zoals baby’s, mensen met een ernstige verstandelijke beperking en dementerenden. Bij snoezelactiviteiten staat het pathische aspect centraal.

RECEPTIEF SPEL

Het Latijnse woord ‘receptum’ betekent opnemen of ontvangen. Voorbeelden van receptief spel zijn: de peuter die naar een spannend verhaaltje luistert, het kind dat gebiologeerd naar een poppenkastvoorstelling kijkt en de volwassene die van een film geniet. Receptief spel is op alle leeftijden aanwezig. Wel zijn er verschillende periodes waarin dan weer het actieve spel, dan weer het receptieve spel op de voorgrond treedt.

Receptief spel kan een beroep doen op verwondering en verbeelding. Zo kan iemand die leest, zich in zijn verbeeldingsvermogen een hele voorstelling maken van de beschreven situatie en gebeurtenissen. Bij receptief spel is er over het algemeen sprake van overgave aan een doen alsof-situatie. De gebeurtenissen in een film, poppenkast of boek zijn niet echt. De toeschouwer weet dit ook. Desalniettemin kunnen dergelijke illusoire gebeurtenissen echte emoties oproepen.

OEFENSPEL

Op zolder

Tjits is op bezoek bij tante Jans en mag op zolder spelen. De grote, lichte zolder staat vol met dozen en kisten. Een grote dekenkist springt het meest in het oog. Tjits opent deze en zegt: ‘Wauw, wat een spullen ...’ Ze haalt een bal tevoorschijn en stuitert daarmee een paar maal op de grond. Dan wordt haar blik gevangen door een touw. Ze pakt het touw in haar hand en draait het boven haar hoofd. Leuk zoevend geluid geeft dat!

Het spel dat typerend is voor de eerste twee levensjaren van een kind, wordt oefenspel of functiespel genoemd. De beginperiode van deze spelvorm ligt bij drie tot vier maanden. Als het kind iets ouder is dan een jaar, bedrijft het vaak meer dan de helft van de tijd deze spelvorm. Oefenspel neemt vanaf het tweede tot derde levensjaar in frequentie af, maar verdwijnt nooit helemaal. Oefenspel is in essentie niets anders dan experimenteren met de eigen mogelijkheden, om een effect te weeg te brengen dat tot op grote hoogte voorspelbaar is. In oefenspel worden handelingen verricht vanwege het plezier in dit handelen zelf. Voorbeelden zijn slaan tegen een rammelaar, (later) het kiekeboespel, een rijmspelletje en het laten ronddraaien van bijvoorbeeld een slinger. In de handeling staat de lol van een met succes bereikt effect centraal. Verder wordt geen enkel doel nagestreefd.

Bij de experimenterende omgang kiest het kind vaak uitdagingen waarbij zojuist ontdekte en nog nét beheerste vaardigheden kunnen worden gebruikt en op de proef worden gesteld. De lol zit hem dan voor een groot deel in de ‘verrassing’ dat het gewenste effect inderdaad optreedt. Nieuwe variaties en combinaties worden bedacht en het effect wordt uitgetoet. De speler werpt zijn eigen ‘hindernissen’ op en creëert op deze manier de voor hem optimale uitdaging. Een lichte onzekerheid dat het gewenste effect uitblijft, is hierbij bevorderend voor het spel.

De speelse mens speelt het liefst met dingen die hij net heeft geleerd en nog nét aankan. Als het succes volkomen voorspelbaar is geworden, gaat de aandacht uit naar iets anders. Of de persoon creëert voor zichzelf gewoonweg een nieuwe uitdaging.

SYMBOLISCH SPEL

Schipbreuk

Tjits zit op het tapijt midden in de kamer. Ze is daar als schipbreukeling gearriveerd. Ze staat op en kijkt vanonder haar vlakke hand, die ze met de zijkant tegen haar voorhoofd drukt, uit over een eindeloze zee. De grenzen van het eiland worden aangegeven door de randen van het tapijt. Op het tapijt bevindt zich een grote plant, die dienst doet als de traditionele kokosboom. De stok in de hand van Tjits doet dienst als geweer.

Symbolisch spel verschijnt in zijn meest primitieve vorm vaak al voor het tweede levensjaar. Na een hoogtepunt tussen vier en zeven jaar neemt het in frequentie af, maar het blijft vaak tot en met de volwassenheid voorkomen. Bij symbolisch spel wordt een doen alsof-werkelijkheid gecreëerd. Hierbij worden voorwerpen of handelingen gebruikt als representatie van een niet werkelijk in het hier en nu aanwezig iets of iemand. In de doen alsof-werkelijkheid staat een voorwerp of handeling symbool voor iets anders. Niet toevallig komen bepaalde karakteristieken van de voorwerpen overeen met hoe het kind ze in zijn spel benut. Zo representeren de plant en het tapijt in het voorgaande voorbeeld een kokosboom en een eiland; een stok doet dienst als geweer. Via een karakteristiek gebaar, het kijken van onder haar hand vandaan, beeldt Tjits een schipbreukeling uit.

Symbolisch spel wordt over het algemeen opgevat als de meest ontplooiende spelcategorie. Het kind ontwikkelt in deze fase zijn symbo-



liseringsvermogen. Hij kan in toenemende mate tekens die naar iets anders verwijzen, herkennen en gebruiken. Zo wordt een afbeelding op een plaatje herkend als representant voor iets uit de werkelijkheid: 'Kijk, een paard.' De opkomst van symbolisch spel loopt parallel met de ontwikkeling van het meest algemene tekensysteem: de taal. In aanvang is het symbolisch spel heel primitief. Geleidelijk ontwikkelt het zich tot psychodramatisch spel, waarin de eigen belevingen, wensen en herinneringen worden uitgebeeld. Op latere leeftijd is het kind in staat tot sociodramatisch spel. In dit samenspel met anderen worden afspraken over het algemeen aangegeven door een signaal, bijvoorbeeld met een knipoog of door iets overdreven te doen. Sociodramatisch spel wordt vaak voorafgegaan en onderbroken door afspraken tussen de spelers over de regels en rolverdeling.

Vadertje en moedertje

Tjits: 'Zullen we vadertje en moedertje gaan spelen?' Tjats: 'Oké!' 'Nou, dan was jij vader en ik moeder en jij kwam die avond veel te laat terug voor het eten.' 'Oké.' 'Dag vader.' 'Dag moeder.' 'Wat ben je laat thuis, vader.' 'Ja, ik moest overwerken. Het was een heksenkeet op het werk.' 'Ja, maar nou is het eten koud en ik heb geen zin om het op te warmen.' 'Nou, ik houd toch niet van warm

eten, dus dat komt mooi uit.’ ‘Nee, jij hield juist erg van warm eten en je vond het vervelend dat moeder geen zin had om even het eten op te warmen, terwijl jij zo hard had gewerkt.’ ‘Oké ...’ ‘Ja, maar het eten is koud en ik heb helemaal geen zin om het op te warmen.’ ‘Ja maar, ik houd juist zo van warm eten en ik heb heel hard gewerkt.’

Dit voorbeeld laat tevens zien hoe organisatorische opmerkingen vaak in de verleden tijd worden uitgesproken, terwijl uitspraken binnen het spel in de tegenwoordige tijd worden gedaan.

CONSTRUCTIESPEL

Speelblokken

Tjits is als tweejarige bezig met haar houten blokken. Ze zet een klein vierkant blok op een ander blok en bekijkt het resultaat even. Dan pakt ze een volgend blok en zet dat op de twee andere. Opnieuw bekijkt ze kort het resultaat.

Als Tjits een jaar ouder is, speelt zij anders met de blokken. Ze stapelt er vloeiend een aantal op elkaar en bekijkt het resultaat pas als er een volledige toren is verrezen.

Uit een aantal onderzoeken blijkt dat kinderen van drieëneenhalf jaar zo'n 40 procent van hun tijd besteden aan bouwen, tekenen en knutselen. Dit komt mogelijk doordat deze bezigheid juist op scholen en crèches een centrale positie inneemt. Met het toenemen van de leeftijd neemt constructiespel eerder toe dan af. Bekende voorbeelden van constructiespel zijn het bouwen van een toren met behulp van blokken, het bouwen van gebouwen en apparaten met Lego-blokken of Playmobil en het bouwen van hutten.

De jongere Tjits heeft nog geen plan; ze experimenteert steeds met een enkel blok. Bij constructiespel komt de ontwikkeling van de vaardigheid om iets doelgericht en planmatig tot stand te brengen, tot uitdrukking. Dit wordt *producerende vormgeving* genoemd. In het voorbeeld van de ouder wordende Tjits is de ontwikkeling van deze vaardigheid herkenbaar. Tjits heeft dan reeds het plan om een toren te bouwen en dit bouwen bestaat uit een langere reeks opeenvolgende stapelactiviteiten. Op deze momenten staat niet het bezig zijn zelf cen-

traal, maar het streven om vorm te geven aan een idee: resultaatgericht gedrag. Dit kenmerk maakt dat Piaget constructiespel niet beschouwt als een vorm van spelen.

Toch zijn veel elementen van oefen- en symbolisch spel ook herkenbaar in activiteiten die worden aangeduid als constructiespel. Zo worden geplande handelingen vaak onderbroken door ontdekkingen en materiaalexperimenten. Het Lego-huis is geen echt huis, maar staat symbool voor het ‘werkelijke’ huis. Constructiespel kan tevens worden betrokken op niet-materiële vormen van omgang. Ook in het toneelstuk, de circusvoorstelling en de muzikale compositie wordt iets vormgegeven. Constructiespel kan beschouwd worden als de vroegste vorm van kunstbeoefening. De mogelijkheid van de mens om doelgericht iets nieuws te scheppen, komt erin tot uitdrukking.

REGELSPEL

Vanaf het moment dat een kind zijn eerste gedachten heeft, vervangt symbolisch spel langzamerhand oefenspel. Via de vervanging van een symbool door een regel, verdringt het regelspel langzamerhand het symbolisch spel. Vanaf ongeveer vierjarige leeftijd is een kind in staat tot eenvoudig regelspel, vanaf zeven jaar breekt het regelspel in volle glorie door. Met de opkomst van het regelspel wordt het spontane kinderspel meer en meer verdrongen. Oefenspel en symbolisch spel worden opgenomen in de wereld van de geregelde games. Hierin is het niet de spontane impuls waarlangs de speelwereld tot stand komt, maar een overeenstemming tussen de deelnemers die vooraf is bereikt. Spelen wordt deelname aan een bijzondere activiteit, een game.

Verstoppen

Tjits: ‘Zullen we verstoppertje doen?’ Tjats: ‘Ja, dan ben ik hem. Je mag verstoppen tot aan het bosje, oké?’ Tjits: ‘Ja, oké!’ Tjits en Elske rennen weg om zich te verstoppen. ‘Tot honderd tellen voor je gaat zoeken, oké?’ Tjats gaat met zijn hoofd tegen de boom staan, die fungeert als buitplaats. ‘Een, twee, drie ... honderd. Ik kom! Wie niet weg is, is gezien! Ik kom!’ Tjats gaat zoeken.

In een regelspel, zoals verstoppertje, wordt de spelwerkelijkheid aangegeven via onder andere een afgesproken tijdsverloop (tot honderd tellen), markering van ruimte (tot aan het bosje, de buitplaats), spel-doel (de verstopte vinden) en de expliciete verwachtingen ten aanzien van gedrag (verstoppen en zoeken). Ook worden aan de deelnemers

vaak los van de persoon staande functionele rollen toebedeeld (zoals die van zoeker en verstopper). Het centrale element in regelspel is de regel. Hoewel regelspel ook individueel wordt gespeeld, leent deze vorm van spelen zich bij uitstek voor samenspel. Via duidelijke afspraken wordt het gedrag van de deelnemers geregeld. In het regelspel komt het vermogen van het kind tot meer complex spel tot uiting. Regelspel doet een appel op het vermogen om te redeneren. Door de toegenomen intelligentie is het kind in staat om de abstracte regels te herkennen en zich ernaar te gedragen. Via bindende regels wordt bepaald gedrag op de voorgrond geplaatst. In regelspel wordt ook de vaardigheid van het kind om tot samenspel te komen, tot uitdrukking gebracht. Het is in staat zich te begeven in sociale relaties die door regels zijn geordend.

Piaget noemt regelspelen de ludieke activiteiten van het sociale wezen. Door de regelgeving wordt het mogelijk om ook in grotere groepen samen te spelen, zonder dat dit uitmondt in chaos of ongerichtheid. De individuele egocentrische vrijheid van speelmogelijkheden staat niet langer voorop. In regelspel komt de eis tot sociale wederkerigheid van het menselijk handelen tot uitdrukking. Bepaalde vormen van omgang met elkaar komen op de voorgrond te staan. Tegelijkertijd blijft de mogelijkheid tot sensomotorische en intellectuele bevrediging behouden. Soms wordt zij zelfs nog versterkt, doordat bepaalde vormen van omgang (zoals elkaar openlijk bevechten) binnen de spelwerkelijkheid zijn gelegitimeerd. De uitdaging krijgt het sociale karakter van samen met elkaar of tegen elkaar.

In oefenspel worden de verworven capaciteiten op spontane wijze uitgedaagd door middel van zelf opgeworpen hindernissen. In regelspel zijn deze uitdagingen voorgeprogrammeerd. De speler is over het algemeen vrij in zijn beslissing om aan de activiteit deel te nemen. Maar eenmaal tot deelname besloten, worden de mogelijkheden tot spontaan gedrag beperkt tot de speelruimte die de regels toelaten. Binnen de context van de game staan de handelingen van de spelers onder overheersende controle van een nagestreefd doel. Doelgericht gedrag vervangt de autotelische intentie van het spontane spel. Tegelijkertijd blijft het spelkarakter herkenbaar, door de niet-alledaagse functionaliteit van het te bereiken doel. Aldus wordt het voor spontaan spel zo karakteristieke vrije experiment vervangen door het gebonden experiment. Het doel staat vast. De individuele mogelijkheden voor experiment en initiatief zijn begrensd door de afgesproken richtlijnen voor de wijze waarop dit doel bereikt dient te worden.

Regelspelen verschillen onderling in de mate waarin zij een appel doen op de speelsheid van de deelnemer. Het ene spel structureert

het gedrag van de deelnemers zodanig dat er weinig ruimte is voor persoonlijke variatie, zoals het eenvoudige ‘boter, kaas en eieren’. Een ander spel biedt juist veel mogelijkheden voor persoonlijke invulling, zoals Party & Co of voetbal.

1.6 Van spontane speelsheid naar games en kunstzinnige activiteiten

Naarmate kinderen ouder worden, krijgt spelen meer en meer de betekenis van deelname aan een spelletje of game. Een game is een werkelijkheidskader dat wordt afgebakend in tijd, ruimte en regels. Vaak is er ook sprake van een speldoel en bepaalde verwachtingspatronen over hoe zich te gedragen. ‘Zullen we verstopperdje spelen?’, is dan een uitnodiging om met elkaar in die bijzondere werkelijkheid te stappen. In de beschrijving van het constructie- en regelspel is de overgang zichtbaar van de spontane speelse houding naar meer volwassen vormen van spel en kunstzinnige activiteiten. De volwassen vormen van sporten en spelen kennen hun historische basis in oefenspel en de latere regelspelen. De latere vormen van kunstzinnige activiteiten kennen hun basis in het symbolische en (later) het constructiespel. Het streven naar een eindresultaat doet hierbij op verschillende wijzen zijn intrede. Bij de volwassen vormen van spelen staat het overwinnen van hindernissen centraal. Bij de latere kunstzinnige activiteiten staat het uitbeeldings- of vormgevingsaspect centraal. Ook doet het sociale aspect steeds meer zijn intrede. Hierdoor gaat een deel van de individuele speelvrijheid verloren. Het vrije experiment maakt meer en meer plaats voor het gebonden experiment. Dit is enerzijds een verarming; er gaat immers een stuk verwondering verloren. Anderzijds is het een verrijking, want de mens is in staat tot resultaatgerichte creativiteit en sociaal afgestemd gedrag. Toch gaat speelsheid nooit helemaal verloren. De gezonde volwassene koestert nog altijd het verwonderde, nieuwsgierige, speelse en belangeloze kind in zichzelf.



Op de website vind je aanvullend materiaal over de in dit hoofdstuk behandelde onderwerpen.

Samenvatting

- » Spel in de zin van speelsheid is een bijzondere houding waarmee de wereld tegemoet wordt getreden. Speelsheid verwijst naar een

- bepaalde manier van doen (spontaan spel) en dient te worden onderscheiden van 'spel als een bijzonder soort activiteit' (game).
- » Spontaan spel laat zich definiëren aan de hand van de volgende kenmerken.
 - Spel is spontaan gedrag: het is relatief vrij van extern opgelegde regels en verwachtingen.
 - Iemand die speelt, is intrinsiek gemotiveerd.
 - Bij spel staat het middel relatief centraal (niet het doel): spel is een autotelische activiteit.
 - Bij spel is er sprake van een interne 'locus of control'.
 - Bij spel is er sprake van een eigen andere werkelijkheid en een besef van dit anders zijn.
 - Bij spel is de persoon met grote aandacht betrokken bij de activiteit (grote betrokkenheid).
 - Spel gaat samen met een positief gevoel (affect).
 - » Spel dient duidelijk te worden onderscheiden van exploratie. Bij exploratie staat het verwerven van kennis van eigenschappen van de wereld centraal. Bij spel staan de eigen invloedsmogelijkheden, vanuit dat wat bekend is, centraal. Spel is het vrijwillig en voor het eigen plezier experimenteren met mogelijkheden. Dit experimenteren met mogelijkheden komt tot uiting in het herhalen van, het combineren met of het variëren op een standaardactiviteit vanuit een zekere mate van beheersing.
 - » Als relevante verschijningsvormen van spel worden onderscheiden:
 - sensopathisch spel;
 - receptief spel;
 - oefenspel;
 - symbolisch spel;
 - constructiespel;
 - regelspel.
 - » In de verschijningsvormen van spel zijn reeds de contouren zichtbaar van de latere bijzondere verschijningsvormen van spel en kunstzinnige activiteiten. In het oefenspel en regelspel zijn reeds de eerste vormen van de latere volwassen spel- en sportactiviteiten zichtbaar. In het symbolisch spel en het latere constructiespel vinden we de grondslagen voor de latere kunstzinnige uitingen van een persoon.