

# **Ga maar spelen!**

## **Van Aaien tot Zweven**

Zeven expressieve spelthema's  
vanuit het perspectief van  
de analytische psychologie

Theresa Foks-Appelman



Eburon  
Utrecht 2022

ISBN 978 94 6301 405 2

Uitgeverij Eburon  
info@eburon.nl / www.eburon.nl

Omslagontwerp: Löss Ontwerp, Amsterdam

© 2022 Theresa Foks-Appelman. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or otherwise, without the prior permission in writing from the proprietor.

# INHOUD

<b>Voorwoord</b>	11
<b>HOOFDSTUK 1. Wat is spel?</b>	13
1.1 Definities	13
1.2 Oorsprong	16
1.2.1 Dieren	16
1.2.2 Agressie	17
1.2.3 Rituelen	19
1.2.4 Muziek	20
1.2.5 Verhalen	21
1.2.6 Dans	22
1.2.7 Teken en	23
1.2.8 Speelgoed	24
1.2.9 Opvoeding	24
<b>HOOFDSTUK 2. Het leven is een spel</b>	27
2.1 De spelende mens	27
2.2 De esthetische illusie	28
2.3 De noodzaak van spel	29
2.4 Verleiden	31
2.5 Vertrouwen	32
2.6 Aantikken	33
2.7 Rivaliteit	34
2.8 Sport	36
2.9 Verkleeden	38
2.10 Humor	39
2.11 Spanning en avontuur	41

2.II.1	Pretparken	41
2.II.2	De kermis	42
2.II.3	De dierentuin	42
2.II.4	Het circus	43
2.II.5	De speeltuin	44
2.II.6	De vrije natuur	44
<b>HOOFDSTUK 3. Geschiedenis, kunst en spel</b>		<b>45</b>
3.1	Dat kan mijn kind ook	45
3.1.1	Tekenen en schilderkunst	45
3.1.2	Kleien en beeldhouwkunst	49
3.1.3	Blokken bouwen en architectuur	50
3.1.4	Toneelspelen en theater	51
3.1.5	Verhaaltjes en literatuur	52
3.1.6	Dansje en ballet	54
3.1.7	Ritme en muziek	55
<b>HOOFDSTUK 4. Spel en imitatie</b>		<b>57</b>
4.1	Spiegelneuronen	57
4.2	Empathie	59
4.3	Doen alsof	60
4.4	Rollenspel	61
4.4.1	Vervangende imitatie	62
4.4.2	Imitatie van tegenstellingen	62
4.4.3	Imitatie van rolpatronen	63
4.4.4	Imitatie in sociodrama	63
<b>HOOFDSTUK 5. Een plek om te spelen</b>		<b>65</b>
5.1	Thuis spelen	66
5.2	Speelgoed	67
5.3	Gezelschapsspelen	68
5.3.1	Bordspel	68
5.3.2	Speelkaarten	69
5.3.3	Legpuzzels	69
5.4	Spelen in coronatijd	70
<b>HOOFDSTUK 6. Spelen en gamen</b>		<b>73</b>
6.1	De computer op school	73
6.2	De spelcomputer	75

6.3	Videogames	77
6.4	Agressie in games	79
6.5	Oorlogsspel in games	80
6.6	Gameverslaving	82
6.7	Risico's van het internet	84
6.8	Gebruik van sociale media	85
<b>HOOFDSTUK 7. Spel en psychologie</b>		<b>89</b>
7.1	Spel en de hersenen	89
7.2	Spelen en leren	91
7.3	Ontwikkelingspsychologie	93
7.3.1	Erikson	93
7.3.2	Piaget	94
7.3.3	Freud	94
7.3.4	Jung	96
7.3.5	Neumann	97
<b>HOOFDSTUK 8. Spel als therapie</b>		<b>99</b>
8.1	Wat is speltherapie?	99
8.2	Theorie en methodiek	99
8.2.1	Online therapie	103
8.3	De spelkamer	103
8.4	Duur van een therapiesessie	105
8.5	Kinderen die niet spelen	107
8.6	Agressie in spel	108
8.7	Vaktherapie	110
8.8	Sandplay	111
8.8.1	ISST sandplaytherapie	112
8.8.2	ISST sandplayminiaturen	113
<b>HOOFDSTUK 9. Symbolische betekenis van spel</b>		<b>115</b>
9.1	Hoe onderzoek je een symbolische betekenis?	116
9.2	De symbolische betekenis van dieren	118
9.3	De symbolische betekenis van de krokodil	119
9.3.1	Biologie en oorsprong van de krokodil	119
9.3.2	De krokodil in tradities	121
9.3.3	De krokodil in de mythologie	122
9.3.4	De krokodil in religies	122
9.3.5	De krokodil in sprookjes	123

9.3.6	De krokodil in spreekwoorden en gezegden	123
9.3.7	De krokodil in deze tijd	124
9.3.8	De krokodil in de jungiaanse literatuur	124
9.3.9	Persoonlijke ervaringen met de krokodil	125
9.3.10	Conclusie	127
9.4	De krokodil en connectie met de draak	128
<b>HOOFDSTUK 10. De zeven expressieve spelthema's</b>		<b>131</b>
10.1	Een leven lang spelen	133
<b>HOOFDSTUK 11. Spelthema 1. De oceanische fase (foetus – baby)</b>		<b>135</b>
11.1	Geboorterituelen	137
11.2	Water	138
11.3	Warmte	138
11.4	Oogcontact	139
11.5	Aanraken	140
11.6	Voeding	141
11.7	Geluiden	142
11.8	Huilen	143
11.9	Wiegen	144
11.10	Expressie van de oceanische fase in spel	145
<b>HOOFDSTUK 12. Spelthema 2. De natuurlijke/instinctieve fase (baby – peuter)</b>		<b>147</b>
12.1	Dieren	148
12.2	De natuur	150
12.3	Ruiken, proeven, bijten	150
12.4	Kijken	152
12.5	Luisteren	153
12.6	Voelen, grijpen, knijpen	154
12.7	Expressie van de natuurlijke/instinctieve fase in spel	155
<b>HOOFDSTUK 13. Spelthema 3. De ontluikende fase (peuter – kleuter)</b>		<b>157</b>
13.1	Tijd	157
13.2	Geheugen	158
13.3	Spiralen	159
13.4	Ordening	161

13.5	Expressie van de ontluikende fase in spel	163
------	---	-----

**HOOFDSTUK 14. Spelthema 4. Fase van autonomie  
(kleuter – schoolkind – puber)** 165

14.1	Doorknippen	166
14.2	Vastmaken	167
14.3	Losmaken	168
14.4	Protesteren	171
14.5	Weggaan en terugkomen	172
14.6	Verliezen, verdwalen en terugvinden	174
14.7	Bewaren en verzamelen	176
14.8	Expressie van de fase van autonomie in spel	177

**HOOFDSTUK 15. Spelthema 5. De egovormende fase  
(kleuter – schoolkind)** 179

15.1	De cirkel	180
15.2	De bal	183
15.3	De kring	185
15.4	Ik-figuren	186
15.5	Expressie van de egovormende fase in spel	187

**HOOFDSTUK 16. Spelthema 6. De heldenfase  
(schoolkind – puber)** 189

16.1	Het begin	189
16.2	De groep	192
16.3	De reis	195
16.4	De angst	196
16.5	De helden	199
16.6	De sprookjes	202
16.7	Oorlogsspel	205
16.8	Het vuur	207
16.9	De brug	209
16.10	Expressie van de heldenfase in spel	211

**HOOFDSTUK 17. Spelthema 7. De fase van de overgang  
(puber – adolescent)** 213

17.1	Onzekerheid	214
17.2	Groepsvorming	217
17.3	Seksualiteit	218

17.4	Zelfreflectie	219
17.5	Muziek en dans	220
17.6	Gevaarlijk spel	221
17.7	Een nieuwe wereld	223
17.8	Tot slot	224
17.9	Expressie van de overgangsfase in spel	225
<b>HOOFDSTUK 18. Observatie en spelanalyse</b>		227
18.1	Overdracht	227
18.2	Spelobservatie formulier	228
18.3	Analyse van het spel	230
18.4	Overwegingen en conclusie	231
<b>HOOFDSTUK 19. De betekenis van spel: Van aaien tot zweven</b>		233
19.1	Gebruiksaanwijzing	233
<b>Literatuur</b>		251
<b>Fotoverantwoording</b>		263
<b>Dankwoord</b>		265



# WAT IS SPEL?

## 1.1 Definities

De eerste moeilijkheid die we tegenkomen als we het over spel hebben, is dat er niet slechts één definitie van spel bestaat. Vanuit verschillende gezichtspunten zijn de definities van spel niet alleen veelsoortig en veelzijdig, maar zelfs tegenstrijdig. Er zijn definities vanuit historisch, functioneel, opvoedkundig, cognitief, motorisch, emotioneel, psychologisch, creatief, kunstzinnig, filosofisch en therapeutisch perspectief.

Spel kan gedefinieerd worden in de wijze waarop gespeeld wordt, zoals sensopathisch, hanterend, verbeeldend, doen alsof of esthetisch spel (Aalsvoort, 2006). Maar ook als fantasiespel, sportief spel, kansspel, constructief- en computerspel (Vermeer, Kwakkel-Scheffer, 2006 en Groothoff, 2010).

De filosoof Plato (ca. 427-347 v.Chr.) schreef naar verluidt: ‘Men leert in een uur spelen meer over een mens dan in een jaar praten.’ Als hij dit al geschreven heeft – want dat is niet zeker – dan doelde hij daarmee wellicht op het spel van volwassenen, dat vaak competitief of strategisch was. Denk aan Latruncula, een soort schaakspel dat ‘dienaar en soldaat’ betekende. Het gedrag van de speler, zijn tactiek in het spel, zijn reactie op verlies en winst vertelde veel over de persoon. Waarschijnlijk werd het spel, zoals door Plato beschreven, een middel om een kind op te voeden, te laten gehoorzamen of te leren samenwerken. Als kinderen niet naar school gingen dan bleven ze in en rond het huis en leerden spelenderwijs hoe ze zich konden handhaven in de natuur en in de samenleving. En het is aannemelijk dat kinderen in die tijd, na een bepaalde leeftijd, niet meer mochten spelen maar aan de ernst van het leven moesten beginnen.

We onderscheiden verschillende vormen van spel. Spel als ontspanning, als tegenovergestelde van ernst. Spel dat iemand doet voor zijn plezier, zonder betekenis of doel, bijvoorbeeld op de tafel tussen je handen een propje papier heen en weer schieten, of een propje papier omhooggooien en met open mond opvangen.

Spel als intellectuele activiteit, waarbij het erom gaat te laten zien dat je zo slim bent dat je kunt winnen, zoals bij schaken, dammen, monopoly, Vier op 'n rij enzovoort. Dat kan ook strategische berekening worden genoemd, waarbij kansen worden berekend om te winnen of het hoogst aantal punten te behalen.

Spel als kansspel, waarbij je ervaart dat je kunt winnen of verliezen afhankelijk van het aantal punten op de dobbelsteen, het speelveld waarop je komt te staan, het vak waar het balletje op rolt of de kaart die je trekt. Veel klassieke gezelschapsspelen, zoals kaarten of bordspelen, vallen hieronder. Het toeval speelt daarbij een grote rol omdat een medespeler anders speelt dan verwacht, of omdat het balletje of de dobbelsteen een bepaalde kant uit rolt, waardoor je winst behaalt of verlies lijdt.

Spel om plezier te maken, je moet erom lachen terwijl je speelt. Ook het kijken naar mensen die grappig zijn, luisteren naar verhalen met grapjes, woordspelletjes met een dubbele betekenis, of een clown die doet alsof hij dom en onhandig is, kunnen op de lachspieren werken.

Spel kan ook gedefinieerd worden als een creatieve uiting met esthetische waarde. Denk bijvoorbeeld aan een verhaal een onverwachte wending geven, een originele tekening maken of iets bouwen met gebruikmaking van niet vanzelfsprekende of zelfgemaakte materialen.

Een belangrijke voorwaarde voor de definitie van spel is dat de speler of spelers moeten weten en begrijpen dat er sprake is van een spel. Dat kan een verbaal of een non-verbaal teken zijn. De speler moet dit teken begrijpen en weten wanneer een spel begint en wanneer het eindigt. Wanneer spelregels bepalend zijn voor een spel en er geen sprake is van keuze of overleg worden de cognitieve hersenstructuren aangesproken, waarbij het intellect de leiding heeft. Het onbekommerd spelen is dan minder aanwezig. Maar dat wil niet zeggen dat dit niet plezierig kan zijn, waardoor het toch weer onder de definitie van spel valt.

Spel moet in principe vrij zijn. Maar vrijheid zonder bescherming is niet veilig. Een spel hoort dus ook veilig te zijn voor de spelers, voor de omstanders en voor de omgeving. Dus niet pijnlijk, niet gevaarlijk en niet kwetsend.

Erikson geeft in zijn boek *Het kind en de samenleving* (vertaald in 1972) op bladzijde 211 de volgende definitie van spel: 'Het kinderspel is de infantiele vorm van het menselijke vermogen om zijn ervaringen te verwerken door modelsituaties te scheppen en de realiteit door experiment en planning te beheersen.' Hij ziet het spel van kinderen als doel de realiteit te beheersen. Conflicten worden niet alleen symbolisch uitgespeeld, maar al spelend kunnen kinderen oplossingen vinden.

Brian Sutton-Smith legt in zijn definitie van spel de nadruk op de voorwaarde dat het vooral plezierig, vrijwillig, en op eigen initiatief met vrije keus en vrije wil moet zijn en een ontsnapping moet bieden aan de realiteit.

Freud beschreef de psychologische betekenis van spel als expressie van persoonlijke onderdrukte verlangens en angsten. Jung daarentegen ziet spel als een uitdrukking van het collectief onbewuste dat zich laat kennen door archetypen. Neumann ziet fantasie als: ‘inner sense organ that perceive and express the outside world and its laws.’ En hij vervolgt op bladzijde 70: ‘Only an individual embedded in this symbolic play can become a human being.’ Daarmee bedoelt hij dat fantasie, als symbolisch spel, een typisch menselijke eigenschap is waarmee de mens de uiterlijke wereld waarneemt en uitdrukt.

‘Play is the highest form of research’ is een quote van Albert Einstein. Hij bedoelt dat je als je iets wilt onderzoeken je fantasie, dagdromen en intuïtie moet gebruiken. ‘Eigenlijk,’ schrijft hij, ‘moet de school opleiden tot zelfstandig denken, niet tot het verwerven van speciale kennis.’ Einstein: *Ideas and Opinions*, 1954, blz. 64). Hij komt tot de conclusie dat spel daarom vrij moet zijn, zodat kinderen hun creativiteit kunnen ontwikkelen en zelf verschillende mogelijkheden en beperkingen al spelenderwijs ontdekken.

Dora Kalff (2003) beschrijft spel als een ‘high valuable creative process, because fears, tensions and fixed ideas begin to fall away, quite unintentionally’, waarmee zij aangeeft dat creativiteit en spel een belangrijke rol spelen om angsten en fixaties spontaan te doen verdwijnen.

Vanuit de cognitieve theorie van Piaget gebruikt een kind het spel om nieuwe ervaringen uit zijn omgeving te integreren (accommodatie en assimilatie). Vooral in het spelen van een rol, in het doen alsof, komt het kind in contact met de volwassen wereld.

Vygotsky (1967) beziet het spel vooral vanuit de mogelijkheid om te leren. Hier wordt het doen-alsof-spel als belangrijkste definitie van spel gezien, als fase in de ontwikkeling van een kind. Een kind dat in de kleuterleeftijd ontdekt dat het een rol en een naam kan geven aan een object, maar ook leert dat het zich moet houden aan spelregels. Hierbij heeft een begeleider een corrigerende rol door de grenzen te bewaken.

Bij doen alsof imiteert een kind de rolpatronen en gedragingen van mensen en dieren om zich heen. Vanuit psychologisch/pedagogisch gezichtspunt is dit dan ook de meest beschreven en onderzochte spelvorm (Schaefer, 1993; Groothoff e.a., 2017).

In de afgelopen decennia zijn er vele verschillende definities van spel beschreven. Daarbij kunnen nog genoemd worden de theoretische beschrijvingen vanuit psychologisch of filosofisch gezichtspunt zoals van Hall (1920): ‘Herhaling van activiteiten die ooit in de ontwikkeling van de menselijke soort een rol speelden.’ Spencer (1898): spel als uitlaatklep van overtollige energie als ‘survival of the fittest’ en Groos (1901): ‘Afvloeien van overtollige energie, omdat men zich verveelt, maar ook relaxen na een vermoeiende dag.’ (Zie ook: Hughes, 2010).

In bovengenoemde beschrijvingen van spelpatronen worden vaak stereotype rolpatronen beschreven, zoals het meisje dat speelt met een pop om de moeder te imiteren en de jongen die het beroep speelt dat hij later wil worden.

Eén definitie van spel is dus niet te geven. Het lijkt erop dat we niet weten waarom kinderen spelen en waarom volwassenen dat ook vaak nog doen. We weten wel dat spelen als plezierig wordt ervaren.

## 1.2 Oorsprong

### 1.2.1 Dieren

De zoektocht naar de oorsprong van spel brengt ons naar het gedrag van dieren, waaraan door biologen en antropologen de betekenis van ‘spel’ gegeven is. Gedrag bestaat uit handelingen die je kunt waarnemen en die bewust of onbewust worden uitgevoerd. Volgens de biologische evolutietheorie moet al het gedrag zin hebben in de betekenis van aanpassingen ten behoeve van de overleving of het voortbrengen van nageslacht. Er is onderzocht dat spelen een van de gedragsvormen in de evolutie is die zowel bij dieren als bij mensen in verschillende culturen voorkomt. Dus ook spelen kan ontstaan zijn omdat het de overlevingskans vergrootte.

De eerste levensbehoeften van dieren zijn: het behouden of verkrijgen van voedsel, het vinden van een partner en het veroveren en behouden van een eigen plek of grondgebied. We nemen aan dat het vervullen van deze levensbehoeften al spelenderwijs wordt geleerd aan jonge dieren.

Voornamelijk bij warmbloedige jonge dieren kunnen we spelgedrag heel goed herkennen, zoals stoeien, tikkertje, plagerijen, wiebelen en schommelen. Vaak lijkt het of jonge dieren het gedrag van oudere soortgenoten in hun spel imiteren. Biologen verklaren dit gedrag dan ook als een leerproces voor later.

Een van de eerste dingen die dieren oefenen, is snelheid en wendbaarheid in beweging. Men kan spelgedrag herkennen bij dieren als ze bijvoorbeeld over elkaar heen rollen, naar elkaar bijten of elkaar aanvallen, maar elkaar daarbij geen

pijn doen. Het spel lijkt als doel te hebben te leren om snel te reageren en de ander te imponeren met kracht en snelheid. Onderzoek heeft ook aangetoond dat dieren van spelen slimmer worden. Biologen ontdekten bijvoorbeeld dat ratten slimmer werden en beter konden ontsnappen uit moeilijke omstandigheden als ze de kans hadden

Abbeelding 1.



# HET LEVEN IS EEN SPEL

## 2.1 De spelende mens

De historicus Johan Huizinga (1878-1945) beschrijft in zijn werk *Homo ludens* het element spel in de cultuur. Hij meent dat spel een van de fundamenteelste onderdelen is in het leven van de mens, en de bron voor kunst, poëzie, muziek, en filosofie. Zelfs bij serieuze zaken als oorlog en vrede zijn er spelregels. Hij beschrijft het spel met regels waaraan beide partijen zich moeten houden. Er mag niet vals gespeeld worden. Veel spel waar Huizinga naar verwijst heeft als doel: vergelijken, winnen, roem vergaren en macht verkrijgen.

Voorbeelden van spelende volwassenen zijn te zien op het schilderij *Kinderspelen* uit 1560 van Pieter Bruegel waarop wel tachtig verschillende spelsoorten te zien zijn. Het veelvuldig voorkomen van spelende en plezier makende mensen in de schilderkunst als weerspiegeling van het dagelijkse leven in die tijd, zou een reactie geweest kunnen zijn op de zogenoemde ‘donkere middeleeuwen’. Er waren tijden geweest met vreselijke ziekten, zoals de pest; hongersnoden; vervolgingen vanwege het geloof; heksenjacht en angst voor de duivel en de hel.

Door nieuwe natuurkundige ontdekkingen, zoals die van Copernicus, Galilei en Newton kwamen leerstellingen van de kerk op losse schroeven te staan. Er kwam een zekere vorm van losbandigheid, maar ook de wens om van het leven te mogen genieten.

Op middeleeuwse Nederlandse en Vlaamse schilderijen zoals bijvoorbeeld van Jan Steen *Het vrolijke huisgezin* (1668), wordt muziek gemaakt, gezongen, gedronken en gelachen. Op het schilderij van Pieter Bruegel *Kinderspelen* zien we kinderen rennen en klimmen in de natuur, ze knikkeren, spelen



Afbeelding 7.