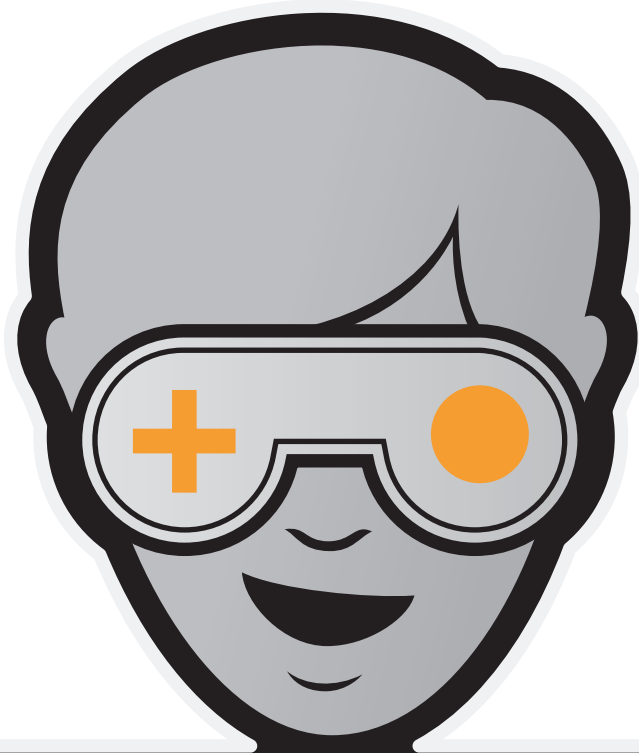


**KOEN SCHOBBERS
DEIRDRE ENTHOVEN**



MIJN GAMENDE KIND

**ALLES WAT JE ALS
OUDER MOET WETEN**

MAVEN
PUBLISHING

INHOUD

Inleiding 8

DEEL 1 De basics

GAMENDE KINDEREN IN HET ALGEMEEN

- 1 Moet ik me zorgen maken? 16
- 2 Waarom is het zo leuk? 22
- 3 Waarom is het zo lastig om te stoppen? 30
- 4 Wat houdt gamen eigenlijk in? 36
- 5 Waarom kijkt mijn gamende kind naar andere gamers? 42
- 6 Is gamen nu anders dan vroeger? 48
- 7 Gamen jongens anders dan meisjes? 54
- 8 Wordt elke gamer een soort zombie? 62
- 9 Hoe ziet de toekomst eruit? 68

DEEL 2 Wat is waar?

DE EFFECTEN VAN GAMEN OP EEN KIND

- 10 Maakt gamen agressief? 76
- 11 Maakt gamen socialer? 84
- 12 Maakt gamen depressief? 92
- 13 Werkt gamen ontspannend? 98
- 14 Word je creatiever van gamen? 102
- 15 Kan gamen op school mijn kind verder helpen? 108
- 16 Word je slimmer van gamen? 116
- 17 Leer je andere talen door gamen? 122
- 18 Word je fysiek handiger van gamen? 128
- 19 Leidt gamen tot minder bewegen? 132
- 20 Groei je krom door gamen? 138
- 21 Krijg je van gamen RSI? 144
- 22 Ga je van gamen slechter slapen? 150
- 23 Is gamen slecht voor je ogen? 158
- 24 Is mijn gamende kind online veilig? 166
- 25 Bestaat gameverslaving officieel? 172

DEEL 3 Wat kan ik het beste doen?

HOE JE EEN GAMEND KIND GOED BEGELEIDT

- 26 Hoelang is te lang? 182
- 27 Hoe jong is te jong? 190
- 28 Moet ik bepaalde games verbieden? En zo ja: welke? 196
- 29 Welke games passen bij mijn kind? 202
- 30 Hoe voorkom ik dat mijn kind (te veel) geld uitgeeft? 208
- 31 Mag mijn kind geld doneren aan andere gamers? 214
- 32 Hoe zorg ik dat mijn gamende kind veilig is? 220
- 33 Wat kun je met parental controls? 226
- 34 Hoe voorkom ik al die ruzies? 230
- 35 Hoe maak ik goede afspraken? 236
- 36 Hoe zorg ik voor voldoende slaap? 242
- 37 Hoe zorg ik dat zijn schoolwerk er niet onder lijdt? 248
- 38 Hoe houd ik mijn kind in beweging? 254
- 39 Hoe stimuleer ik zijn sociale leven? 260
- 40 Wanneer is een kind gevoelig voor een gameverslaving? 266
- 41 Wat kan ik doen als mijn kind gameverslaafd is? 274

DEEL 4 Wat als mijn kind een pro wil worden?

DE MOGELIJKHEDEN IN DE WERELD VAN DE ESPORTS

- 42 Kan mijn kind professioneel gamer worden? 282
- 43 Wat zijn esports precies? 288
- 44 Hoe help ik mijn kind bij een esports-carrière? 294
- 45 Hoe ziet het leven van een esporter eruit? 302
- 46 Hoe verdien je geld met gamen? 308
- 47 Worden esports een olympische sport? 314

Tot slot

- 48 Wat kunnen we leren van Koens ouders? 320
- 49 Wat is de conclusie? 326
- 50 Waar hééft mijn kind het over?! (Verklarende woordenlijst) 330

Noten 339

INLEIDING

Kinderen en gamen. Deze combinatie bezorgt veel ouders vandaag de dag grijze haren. Wat doet hij precies op die spelcomputer? Waarom werkt die als een magneet? Kan mijn kind eraan verslaafd raken? Hoelang gamen is eigenlijk verantwoord? Moet ik er paal en perk aan stellen, of het juist helemaal loslaten en erop vertrouwen dat het wel goed komt? Vrijwel elke ouder met een gamend kind worstelt met dezelfde vragen.

Voor de jonge ouders geldt het steeds minder, maar een groot deel van de ouders van nu groeide zelf niet op met gamen. In elk geval niet met het soort games dat kinderen van nu geweldig vinden: met flitsende, filmisch vormgegeven beelden waarin vaak met levensechte wapens wordt geschoten, en waarin geweld sowieso wel een voorwaarde lijkt.

8

Games vormen een onbekende en daardoor ook vaak onbeminde wereld, die vele gevaren kent. Je leest het regelmatig in de media: dat kinderen kromgroeien door al dat gamen, niet meer buiten spelen, dat hun concentratievermogen erdoor afneemt en ze in het ergste geval in een verslavingskliniek terechtkomen.

Sommige ouders hebben het gamen inmiddels zelf ontdekt, zijn zelf enthousiaste spelers van *FIFA* of *Overwatch*. Bij andere groeit juist de aversie even snel als het enthousiasme van hun kind voor dit soort games. Hoe dan ook, de meeste ouders zien met lede ogen aan hoe hun kind – vaak op steeds jongere leeftijd – geobsedeerd raakt door schermpjes. Door gamen in het bijzonder.

Het leidt vaak tot stress in huis. Alle kookwekkers, strakke schema's en schermverboden ten spijt: het lukt vaak niet om op een constructieve manier afspraken te maken waar zowel ouders als kinderen zich in kunnen vinden en die daardoor dus kans van slagen hebben.

Hoe leid je het gamen als ouder wél in goede banen? Zodat je kind

er plezier aan beleeft, maar het niet zijn – en jouw – hele leven beheerst?

HET PERSPECTIEF VAN HET KIND

Na afloop van zijn lezingen over gamen krijgt voormalig esporter Koen Schobbers steevast ouders aan zijn tafel die ermee worstelen. Zelf weet hij als geen ander hoe lastig zo'n situatie kan zijn. In de eerste plaats vanuit het perspectief van het kind: Koen was al jong een fanatiek gamer. Hij trad op zijn vijftiende toe tot een professioneel team en schopte het in de racegame *Trackmania* een paar jaar later tot een derde plaats bij het wereldkampioenschap in Parijs.

Zijn ouders omarmden zijn hobby niet meteen. In de tijd waarin Koen opgroeide had gamen nog maar weinig aanhangers. Mensen keken er met afkeuring naar.

‘Veel van onze vrienden zagen Koen als een loser die hele dagen en nachten achter een computer zat met chips en Red Bull,’ zegt zijn moeder. Zij had er zelf ook grote moeite mee dat haar sportieve, getalenteerde zoon het liefst uren doorbracht achter dat scherm. En dan onbereikbaar leek. ‘Ik was bang dat hij verslaafd zou raken en niets van zijn leven zou maken.’

De regels die zij aan het gamen stelde, leidden steeds vaker tot ruzies. Koen ervoer zijn moeder als een strenge politieagent en hij trok zich steeds meer terug – bij voorkeur in het gamen, want dan kon hij even alle stress en frustratie even vergeten.

Zo gaat het in veel gezinnen. De pogingen van ouders om het gamen aan banden te leggen werken averechts en ze ondermijnen de relatie tussen ouder en kind. Pas toen ze het over een andere boeg gooide en hun contact verbeterde, lukte het Koen en zijn moeder om afspraken te maken die wel werkten.

HET PERSPECTIEF VAN DE OUDER

Deirdre Enthoven studeerde psychologie en schrijft als journalist veel over psychologische onderwerpen. Haar drie kinderen (twee

dochters van zestien en veertien en een zoon van elf jaar) gamen ook, met name de jongste. Lange tijd keek ze er met scepsis naar. Het schermgedrag van haar kinderen wekte bij haar vooral aversie op. De negatieve berichten over gamende kinderen, in de media en in de literatuur die zij als journalist las, droegen daar zeker aan bij.

Deirdres ervaring is illustratief voor veel hedendaagse ouders. Ook zij worstelde met het gamegedrag. Ook zij zag haar kinderen, met name haar zoon, ogenschijnlijk geobsedeerd achter die spelcomputer zitten en had het gevoel dat gamen al zijn andere interesses overstemde en zijn ontwikkeling beperkte.

Net als Koens moeder maakte ook Deirdre zich zorgen. Over de lichaamshouding van haar kinderen, over onvoldoende beweging, te weinig naar buiten gaan, afgeraffeld huiswerk, over het schieten, geweld, de op zijn zachtst gezegd lompe taal en het ‘geest- en creativiteit-dodende karakter’ van al die games. En ook bij haar thuis vormde het gamen soms een bron van ergernis en ruzie.

10

DE SPEL SCHIJF VAN VIJF

Inmiddels heeft Koen met talloze ouders en andere opvoeders gesproken, hij weet ook hoe lastig de situatie is vanuit hun perspectief. Op basis van al zijn ervaringen ontwikkelde hij de ‘Spel Schijf van Vijf’, die – ere wie ere toekomt – zijn basis heeft in de regels van zijn moeder. Want de manier waarop ze hem werden opgelegd: zonder overleg, werkte weliswaar niet goed – ze leidden tot een wederzijds gevoel van onbegrip en frustratie en veroorzaakten daardoor extra conflicten –, maar de regels zelf sneden wel degelijk hout. Ze maakten dat Koen leerde om gedoseerd te gamen en er niet in door te slaan. Als een kind diezelfde regels ervaart als gezamenlijk gemaakte afspraken is de kans echter groter dat ze worden nageleefd.

Zoals de oorspronkelijke schijf van vijf richtlijnen biedt voor een uitgebalanceerde voeding, geeft de Spel Schijf van Vijf richtlijnen voor uitgebalanceerd gamen. Als tegenhanger van de negatieve gevolgen, die bovenmatig gamen nu eenmaal kan hebben, zijn een goede

fysieke en psychische gezondheid van groot belang. Voorwaarden daarvoor zijn dat de gamer genoeg slaapt, functioneert op school of in zijn studie, voldoende beweegt en er een normaal sociaal leven op nahoudt.

De Spel Schijf van Vijf bestaat uit vijf S'en: Slaap, Studie, Sport, Sociaal en Spel. Als deze met elkaar in balans zijn, gaat gamen niet je leven bepalen, raak je niet verslaafd, en verloopt je ontwikkeling op alle vlakken normaal.

Onderschat als ouder de S van Spel niet. Want, zo weet Koen ook uit eigen ervaring, spelen is dan misschien niet van levensbelang, het geeft wel plezier, voldoening, zelfvertrouwen en het kan je kind ook op langere termijn veel brengen. Dat blijkt mede uit verschillende onderzoeken die de afgelopen decennia zijn gedaan naar de effecten van gamen op kinderen, alleen krijgen die nu eenmaal minder aandacht in de media.

EEN GENUANCEERDER BEELD

11

Haar ontmoeting met Koen was voor Deirdre een keerpunt. Ze zag een professioneel gamer, een esporter op wereldniveau, die fit en fris oogde, geneeskunde had gestudeerd, en communicatief snel en vaardig was. Kortom, die in niets deed denken aan het clichébeeld dat zij had van een fanatieke gamer.

Koens visie op kinderen en gamen en zijn Spel Schijf van Vijf veranderde de manier waarop ze naar gamen keek. En ook de grote hoeveelheid onderzoeken waarin Deirdre zich verdiepte, leidde tot een genuanceerder beeld van het gamende kind. Want ja, behalve de verontrustende resultaten zijn er zeker ook geruststellende. En inspirerende, want kinderen kunnen heel veel leren door te gamen. Hierdoor gaat Deirdre positiever en meer ontspannen om met het gamen van haar kinderen. Je begrijpt wel wat dat deed met de sfeer in huis.

VRAGEN, ANTWOORDEN, SPELREGELS EN EEN WOORDENLIJST

In dit boek bundelen Koen en Deirdre hun krachten. Aan de hand van vijftig vragen bespreken ze tal van onderwerpen die aan de orde komen bij de opvoeding van je gamende kind.

In het eerste deel gaat het om vragen over wat gamen vandaag de dag inhoudt en wat er allemaal bij komt kijken. Het tweede deel gaat in op de positieve en negatieve effecten die gamen op kinderen kan hebben. In deel drie krijg je als ouder inzicht in hoe je je gamende kind goed en op een constructieve manier kunt begeleiden. Hierbij vormt Koens Spel Schijf van Vijf de basis. Deel vier, ten slotte, is voor de fijnproever: hier komen vragen aan bod die opkomen bij ouders als hun kind professioneel gamer wil worden.

De antwoorden komen deels voort uit een groot aantal, meestal wetenschappelijke, studies, deels uit Koens en Deirdres eigen kennis en ervaring. En waar zij geen eenduidige antwoorden hadden of vonden, vroegen zij experts uit verschillende vakgebieden om hulp.

12

Elk antwoord eindigt met een aantal zogenaamde Spelregels: extra tips van Koen om je te helpen je gamende kind op een constructieve manier te begeleiden.

Je kunt dit boek beginnen te lezen bij het begin en de vragen systematisch afgaan, maar je kunt de vragen ook los van elkaar lezen, dus direct doorgaan naar jouw meest prangende vraag. En hoor jij je kind soms praten tijdens of over het gamen en heb je geen idee welke taal hij dan spreekt? Of kom je in het boek termen tegen waarvan je je afvraagt wat ze betekenen? Achterin vind je een verklarende woordenlijst (pagina 330) met een groot aantal begrippen uit de gamewereld. Gebruik hem als extra steuntje in de rug wanneer je de brug slaat die nodig is om met je kind op een positieve manier over gamen te praten.

Alles bij elkaar biedt dit boek onmisbare kennis voor iedereen die met gamen in aanraking komt: van professionals en kinderen die dat willen worden, tot recreanten, maar bovenal aan jou als ouder van een gamend kind.

Voor meer informatie, links en downloads, ga naar www.mijngamendekind.nl

13

Noot van de auteurs

We hebben soms gekozen voor schrijfwijzen die afwijken van *De Dikke Van Dale* of *Het Groene Boekje*, omdat dat ons beter leek. Zo wordt in het Nederlands gewoonlijk geschreven over ‘e-sport’ en ‘e-sporten’, dus met verbindingsstreepjes, maar kozen wij bewust voor ‘esport’ en ‘esports’. De reden hiervoor is dat deze schrijfwijze ook in de internationale gamewereld en -industrie wordt gehanteerd. En, zoals Koen als game-expert stelt: ‘Dat je zeker door je kind niet serieus wordt genomen als je daarvan afwijkt.’

Daarnaast spreken we in dit boek als het over kinderen gaat steeds over ‘hij’ en ‘hem’. Daar kun je uiteraard ook ‘zij’ en ‘haar’ lezen. Maar het overgrote deel van de gamers betreft jongens, en ‘hem en/of haar’ en ‘hij en /of zij’ leest een stuk minder prettig.

DEEL 1

De basics

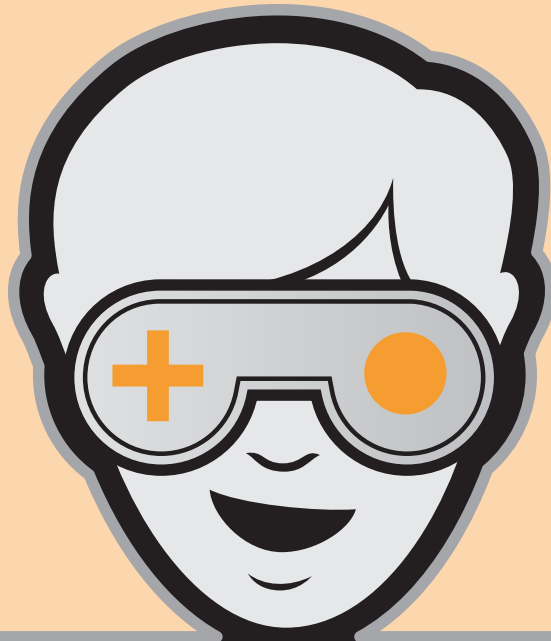
Gamende kinderen in het algemeen

Gamen is iets waar ouders vaak zelf niet mee zijn opgegroeid. Het heeft regelmatig een hardnekkig negatief imago, van een activiteit voor nerds en zombies tot een gevaarlijke hobby met kans op verslaving. Is dat terecht? De volgende vragen geven inzicht in wat gamen vandaag de dag zoal inhoudt en met zich meebrengt, en hoe jij je daar als ouder toe kunt verhouden.

“De meeste games zijn zo gemaakt dat je wordt uitgedaagd op een niveau dat net iets te hoog is, waardoor het wel haalbaar is, maar lang niet altijd lukt. Net als in het dagelijks leven.”

Teresa de la Hera, onderzoeker aan de Erasmus Universiteit Rotterdam

1 MOET IK ME ZORGEN MAKEN?



IN HET KORT:

Nee. In principe hoef je je als ouder geen zorgen te maken als je kind van gamen houdt. Ook niet als hij als een magneet naar elk scherm toe getrokken wordt en het lijkt alsof hij niets anders meer wil dan gamen. Je kind heeft iets ontdekt wat hij leuk vindt. Een hobby, misschien wel een echte passie. Daar is niets mis mee. Maar het betekent niet dat je hem helemaal los moet laten. Gamen heeft ook minpunten. Daar kun je je zorgen om maken, maar je kunt je beter voornemen om je kind er goed in te begeleiden. Zodat hij op een gezonde manier voor zijn hobby of passie kan gaan.

EEN NIEUWE MANIER VAN SPELEN

Voor zijn elfde verjaardag vraagt Deirdres zoon Tygo geen voetbal, goocheldoos of skateboard, maar PlayStation-cadeaubonnen. Van zijn beide opa's en oma's krijgt hij een enveloppe met daarin een cheque die eruitziet als een Amerikaanse dollar. Het blijken de cadeaubonnen te zijn. Wat ongezellig! vindt Deirdre. Niets verrassends of leuks om uit te pakken.

Maar Tygo is dolblij, want nu kan hij een abonnement nemen op PlayStation Plus en meedoen met *Crash Team Racing*. Of eindelijk die mooie *skin* kopen voor zijn personage in *Fortnite*. Tygo en zijn vrienden voetballen graag, spelen een potje stratego, halen kattenkwaad uit in de buurt of gaan langs de deuren voor 'heitje voor een karweitje'. Maar als het even kan en mag, gamen ze.

Deirdre staat als niet-gamende ouder soms versted van de nieuwe wereld die hun huis is binnengekomen sinds Tygo vorig jaar, na lang smeken, een PlayStation 4 kreeg. Zijn zussen van zestien en veertien spelen maar af en toe spelletjes op de iPad of op hun telefoon.

17

Natuurlijk kende Deirdre de verhalen van vriendinnen met zoons die niets anders meer wilden dan *FIFA* spelen. Maar ze dacht: het waait wel weer over. Zoals de Space Scooter waar haar dochters lang om hadden gezeurd, na drie weken intensief door de straat zoeven onaangetroefd bleef.

Zo niet de PlayStation. Het is een onuitputtelijke bron van vermaak. Geen nieuwe wereld, maar een heel nieuw universum waar Tygo in wordt gezogen. Als zijn ouders er geen paal en perk aan stellen, kan hij uren doorgaan en lijkt hij soms onbereikbaar.

Gamen is een nieuwe manier van spelen, die voor veel ouders onbekend is. Wat betekent dit voor de ontwikkeling van je kind? Moet je je als ouder zorgen maken?

JA, GAMEN KENT GEVAREN...

Je zou denken van wel, als je afgaat op alle nieuwsberichten, tv-uitzendingen en publicaties over gamen die de afgelopen jaren in de media zijn verschenen. 'Verslavingsklinieken worden overspoeld

door gameverslaafden',¹ 'Het normaliseren van gamen is gevaarlijk',² en 'Jongeren gamen zich letterlijk een bochel'.³ Je vindt een woud aan verontrustende berichten over de effecten die gamen op kinderen kan hebben. Niet gek dus dat je je als ouder zorgen maakt als je kind gegrepen is door het gamen.

Er wordt veel onderzoek gedaan naar de effecten van gamen op kinderen. Het is een feit dat er gevaren aan kleven. Gameverslaving is inderdaad een groeiend probleem. En kinderen bewegen veel te weinig, ook doordat ze meer tijd achter een scherm doorbrengen. Daar is geen speld tussen te krijgen. Kortom, gamen kan een negatieve invloed hebben op je kind...

...MAAR DAT IS NIET HET HELE VERHAAL

18 Gamen heeft ook andere kanten. Wanneer je je verdiept in al dat onderzoek, blijkt dat de negatieve kanten van gamen vaak minder eendimensionaal zijn dan in nieuwsberichten naar voren komt. De groep kinderen die er gevoelig voor is, is bijvoorbeeld heel klein. De echte gevaren zijn een uitwas van een proces dat verder vrij normaal verloopt. En van de problemen die nu vaak worden toegeschreven aan gamen – en andere activiteiten op schermmpjes – is niet altijd aangetoond dat ze direct daardoor veroorzaakt worden. De invloed van gamen op een kind hangt af van een complex van factoren. Daardoor is er ook geen eenduidig antwoord te geven op de vraag of het nou wel of niet gevaarlijk is.⁴

Dat het ingewikkeld is, blijkt uit het effect dat gamen kan hebben op iemands psychische gezondheid. Een kind dat bijvoorbeeld al kwetsbaar is voor depressieve gevoelens kan zich door te gamen juist beter gaan voelen. Dat kan plezierig zijn. Maar als hij vlucht in het gamen, kan dit onder meer een gameverslaving in de hand werken. Hetzelfde kind kan door te gamen ook positieve sociale contacten leggen met andere kinderen, waardoor hij zich minder eenzaam voelt en uit zijn depressie komt.

GAMEN BIEDT KANSEN

Er wordt veel onderzoek gedaan naar de positieve effecten die gamen zou kunnen hebben, met hoopgevende resultaten. We spraken onderzoeker Teresa de la Hera van de Erasmus Universiteit Rotterdam. Zij onderschrijft dat de invloed van games afhangt van veel factoren. ‘Tegenover de gevaren staan ook veel positieve kanten. Daar lees en hoor je veel minder over.’ Ze noemt onder meer het verbeteren van vaardigheden zoals multitasken, werken onder druk, creatief denken, probleemoplossing en samenwerken.

‘Gamen heeft ook aantoonbaar een positieve invloed op het vergroten van je veerkracht. Games zijn behalve leuk meestal ook frustrerend. Vaak lukken dingen net niet, word je verslagen of sla je de plank mis en lig je eruit. De meeste games zijn zo gemaakt dat je wordt uitgedaagd op een niveau dat net iets te hoog is, waardoor het wel haalbaar is, maar lang niet altijd lukt. Net als in het dagelijks leven.

Je doorzettingsvermogen wordt zo enorm gestimuleerd. Als het lukt, is de voldoening groot, en ga je door. Als het niet lukt frustreert dat, maar wil je het graag nog eens proberen om het wel te halen. Uit studies blijkt dat kinderen op deze manier goed leren omgaan met frustratie en dat daarmee hun veerkracht wordt vergroot.’⁵

En geeft jouw kind aan dat hij wil ontspannen door te gamen, dan is dat niet persé een excuus om weer ‘te mogen’. Gamen kan je kind echt helpen om tot rust te komen. Zo is aangetoond dat het spelen van bepaalde actiespellen bijvoorbeeld leidt tot een vermindering van stress.⁶

AANGEHAAKT BLIJVEN

Voor Koen was altijd al duidelijk dat gamen positieve kanten heeft. Hij vond er zijn passie in, ontwikkelde er een grote discipline mee en legde tal van internationale contacten. Toen Deirdre zich realiseerde dat het niet alleen maar verontrustend is als je kind van gamen houdt, wilde ze zich erin verdiepen. Wat zijn dan precies de gevaren? Wanneer is het wel zorgwekkend en moet je ingrijpen? Over welke positieve effecten hebben we het? En kun je met gamen misschien ook je voordeel doen?

Teresa de la Hera moedigt dit aan. Beter dan je zorgen maken, kun je als ouder aangehaakt blijven bij wat je kind doet. ‘Naast lezen, schrijven en rekenen zijn digitale vaardigheden voor de generaties kinderen die nu opgroeien belangrijk. Als ouder heb je de taak je kind ook daarin goed te begeleiden. Door je mee te ontwikkelen blijf je begrijpen waar hij mee bezig is. En om je kind op een gezonde manier te leren omgaan met digitale middelen, waar games deel van uitmaken, is het juist belangrijk dat je als ouder weet waar het over gaat.’

Om je kind op een gezonde manier te leren omgaan met digitale middelen is het belangrijk dat je als ouder weet waar het over gaat.

VAN WEERSTAND NAAR ONTSPANNING

20 De jongere generatie ouders van nu staat minder afwijzend tegenover digitale middelen en games. Zij groeiden er voor het eerst zelf mee op, weten hoe leuk en uitdagend gamen kan zijn en staan er meer ontspannen tegenover. Dat is een goede ontwikkeling want – en daar kan Koen over meepraten – als je op een ontspannen en positieve manier omgaat met je gamende kind, kun je veel zorgen voorkomen.

Je zult het misschien herkennen: die affiniteit met gamen hebben veel ouders met opgroeiende kinderen niet – of minder. Dat maakt het moeilijker om aan te haken, laat staan mee te groeien met die ontwikkeling. Net als Deirdre voelen ze eerder weerstand tegen het gamen, zeker als ze hun gamende kind weer eens niet kunnen bereiken. Of als het elke dag tot ruzie leidt.

Toch kunnen ook zij hun kind op een positieve en constructieve manier begeleiden bij de digitale opvoeding. Het kan al een groot verschil maken als je iets meer weet over wat gamen inhoudt en wat nu werkelijk de goede en minder goede kanten ervan zijn.

HOE DAN? BLIJF SPELEN, OOK ALS JE VOLWASSEN BENT

Een prachtige quote van George Bernhard Shaw luidt: *'We don't stop playing because we grow old, we grow old because we stop playing.'* Als kind is alles om je heen een grote speeltuin. Je wil weten waarom iets is zoals het is, rent het bos in op zoek naar avontuur. Naarmate mensen ouder worden, verliezen ze vaak een deel van hun nieuwsgierigheid, interesse in verandering en verlangen naar het onverwachte en onbekende. Dat is toch eigenlijk jammer?

Wij adviseren je daarom: blijf vooral spelen in het leven en ga mee in de leefwereld van je kind. Dat kan door te stoeien, door bordspelletjes te spelen, door buiten verstopperijtje te doen, maar zeker ook door af en toe die console op te pakken en samen een game te spelen. Daardoor ontwikkel je niet alleen een sterke band met je kind, je merkt ook snel genoeg of alles goed blijft gaan of dat je misschien bij moet sturen. En zo blijf je ook nog eens op de hoogte van alle ontwikkelingen.

Spelregels



Word een *parent of play*: een opvoeder die oprecht en bewust interesse toont in de activiteiten en interesses van het kind. Met een open mind ontdek je – en leer je over – de wereld en het leven, dankzij je kind. Het resultaat is een betere onderlinge relatie, en je blijft ook nog eens aangehaakt bij wereldwijde ontwikkelingen. Zie ook: www.parentsofplay.nl.



Maak je geen zorgen als je kind het leuk vindt om naast andere bezigheden games te spelen. Gamen is iets van deze tijd. Het kan je kind helpen om competenties en vaardigheden te ontwikkelen.



Wees een mentor voor je kind. Als opvoeder begeleid je je kind niet alleen in de realistische wereld, maar ook in de digitale wereld. Stel je open voor deze digitale wereld, om je kind met zijn digitale vaardigheden en verantwoordelijkheden te kunnen helpen.

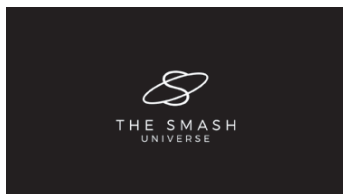
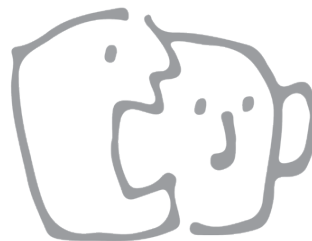
DEZE ORGANISATIES STEUNEN MIJN GAMEDE KIND



Grip op gamen



coaching en training
kalhorn



TECHONOMY



Rebels & Roots



DEZE ORGANISATIES STEUNEN MIJN GAMENDE KIND

