



Verlag VDS visie op het speelplein

Voorzitter:

Verlag:

Datum:

Ondernemingsnummer: 0408.339.514

Spelen en spelen is twee. ‘Spelen’ is niet hetzelfde als ‘spelen op het speelplein’. De Vlaamse Dienst Speelpleinwerk (VDS) vzw ontwikkelde uit het samenspel tussen visie en praktijk en haar eigen ervaringen een eigen kijk over wat spelen op het speelplein zou kunnen voorstellen. In deze tekst bekijken we ‘spelen’, toegepast op de specifieke context van het speelplein. Je haalt er ongetwijfeld heel wat tips uit over hoe je kan werken aan de kwaliteit van het spelen op je speelplein.

1. De VDS visie op spelen

Spelen is een deel van de vrije tijd, de tijd waarin er plezier beleefd wordt. Een belangrijk aspect van het plezier ligt in het zelf beheren van die tijd. Er moet een zekere mate van vrijheid zijn. Je moet het gevoel hebben dat je vrij kan beslissen over een aantal zaken. Dit hoeft helemaal niet veel te zijn. Er moet ruimte zijn om het spelen in eigen handen te nemen, om er je eigen ding van te maken. Op die manier word je actor van je eigen spel(en). Deze vrijheid is dus niet hetzelfde als keuzevrijheid.

Intens spelen is een vorm van spelen waaraan nog meer plezier beleefd wordt. Spelen wordt intens van zodra de betrokkenheid toeneemt. Er zijn vier elementen die zorgen voor een optimale betrokkenheid met vrijheid als basisvoorwaarde. Persoonlijke interesse, comfort en uitdaging zijn de andere drie voorwaarden. Iedereen die gaat spelen, is op zoek naar intens plezier. Als speelpleinwerking moet je dus op zoek naar de situatie die het meeste kansen biedt op intens spelen, voor zoveel mogelijk kinderen.

2. Spelen is meer dan spelletjes doen

Er bestaan in de wetenschappelijke literatuur en in de speelpleinpraktijk tientallen manieren om soorten spel in te delen. Helaas is er geen enkele manier die zaligmakend is. In de VDS tekst ‘Visie op spelen’ merkten we op dat kinderen spelen als een open begrip benaderen. ‘Gaan spelen’ is voor hen een vrijgeleide om te gaan doen wat ze

willen, om zelfbeschikkingsrecht te krijgen over de komende tijd. Toch zien we dat kinderen het spelen vaak in een bepaalde vorm gieten. Dit noemen we 'een spelletje doen'. Om het verschil tussen 'spelletjes doen' en 'spelen' duidelijk te maken omschrijven we het als 'Game' en 'Play'.

Hieronder plaatsen we 'Game' en 'Play' naast elkaar om het verschil nog wat beter te begrijpen:

GAME

(een spel)

Afgebakend in tijd en plaats
Met een vooraf bepaald doel/einde
Nadruk op voorgeschreven regels
Winnaars, verliezers, afvallers
Vals spelen/saboteren
Soms afgebakend aantal spelers
Met bepaalde materiaal

PLAY

(spelen)

Veel minder strikt afgebakend
Open einde, onduidelijk doel,
wendingen
Zelfgemaakte afspraken en regels
Zoeken naar samenspelen/consensus
Kinderen kunnen zelf bijsturen
Wisselende spelers
Veel fantasie en inleving

Voorbeelden van GAME: Tikkertje, een twee drie piano, schipper mag ik overvaren, gezelschapsspelen, blad-steen-schaar, (Chinese) voetbal, hinkelen, twister, de schatkist vinden door de stukken van de schatkaart terug te vinden, stratego, bosspel en honderden, duizenden meer.

Een voorbeeld van PLAY: Een kind zit in de zandbak en maakt een grote berg (lees: een mooi kasteel). Naast de zandbak staat een bak vol speelfiguurtjes: plastieken dinosaurussen, soldaatjes, autootjes, poppen. Iedereen krijgt een mooie plaats op de berg: er komt een garage voor de auto's, een ingegraven zetel voor de poppen ...

Opgelet! Er ontstaat makkelijk verwarring over het idee dat ‘vrijheid’ alleen kan binnen ‘Play’. Dit is verkeerd. Kinderen zien heel veel mogelijk tot vrijheid, tot eigen invulling. Dus ook bij ‘Games’ kunnen kinderen vrijheid ervaren. En misschien nog belangrijker: ook bij ‘Games’ kunnen kinderen zeer betrokken raken.

De begrippen ‘Game’ en ‘Play’ zijn voor de VDS een goede manier om het spelen van kinderen beter te begrijpen. Het zijn twee zeer verschillende manieren van spelen, toch is het doel hetzelfde: plezier beleven. Ze zijn beiden even waardevol. Ze hebben allebei evenveel potentieel om tot plezier te komen.

3. Van waaruit vertrekt het spelen?

Terwijl Game en Play vertellen *hoe* er gespeeld wordt, gebeurt er op het speelplein nog iets anders. Kinderen zijn niet alleen op het speelplein. Het speelplein is een speelomgeving vol speelimpulsen: andere kinderen, speelmateriaal, begeleiders, een avontuurlijk terrein, ... Dit maakt het plaatje iets ingewikkelder. Bij een kind dat alleen speelt in de huiskamer, kan je zeer duidelijk het verschil zien tussen de Play- en de Game-momenten. Op het speelplein is dat een heel pak moeilijker. Hoe zit dat nu?

Kinderen en animatoren komen naar het speelplein om te spelen. Ieder heeft zo zijn idee van wat een leuke tijd is. Enerzijds gaan kinderen in op impulsen vanuit de begeleiding of nemen ze deel aan activiteiten die worden voorbereid en aangeboden door de begeleiding. Anderzijds gaan kinderen zelf op ontdekking en beginnen ze spontaan te spelen. Om in te spelen op het karakter van het spel, om de kwaliteit te verbeteren van het spelen, kan je je best de volgende vraag stellen: van waaruit vertrekt het spelen?

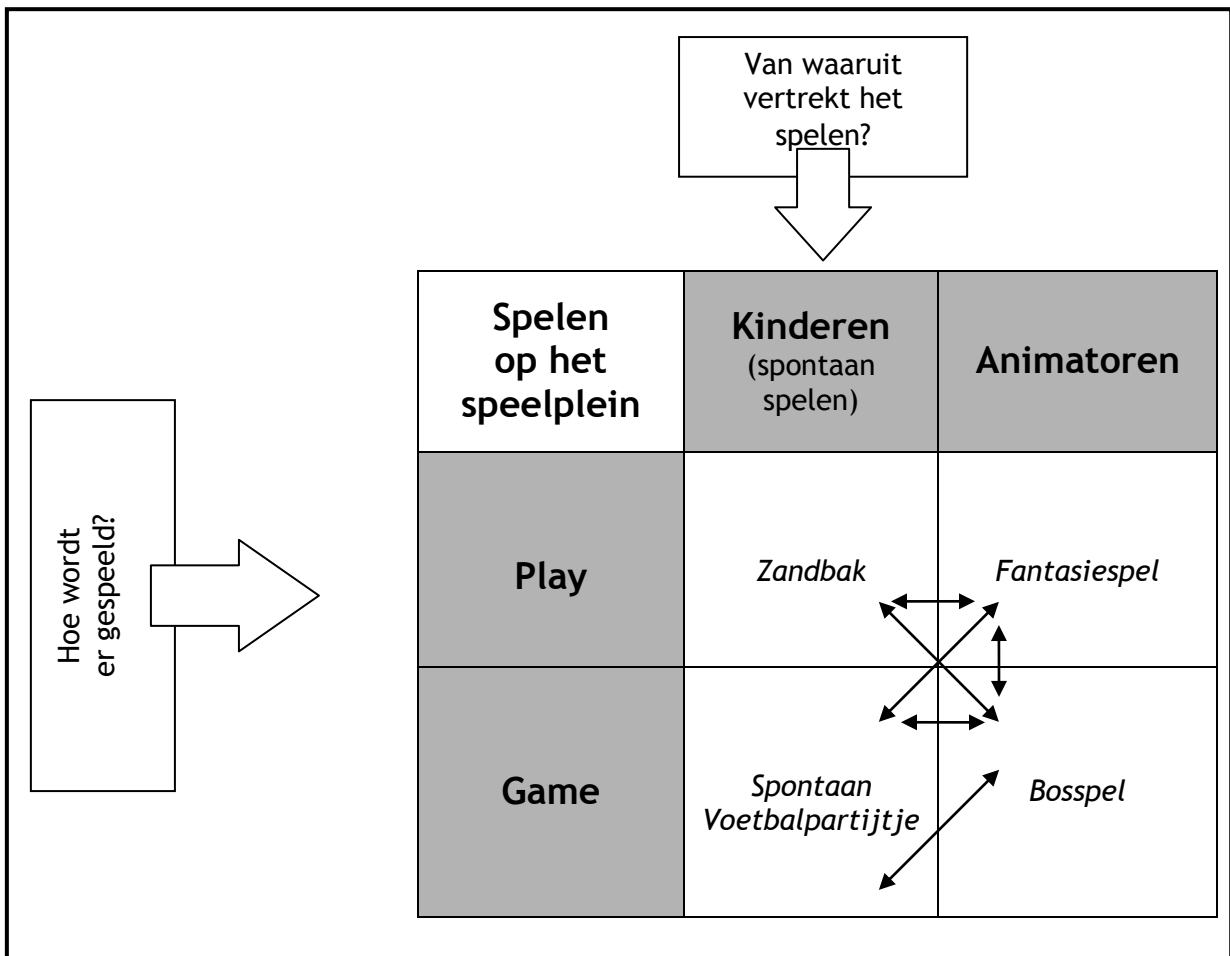
Na de twee belangrijkste vragen, ‘*Hoe wordt er gespeeld?*’ en ‘*Van waaruit vertrekt het spelen?*’, kunnen we ons bezig houden met de kern van de zaak. Voor we ons verliezen in terminologie bekijken we eerst hoe er concreet invulling kan gegeven worden aan het spelen op het speelplein.

4. Spelen op het speelplein, een referentiekader

Spelen op het speelplein, in al zijn verscheidenheid, kan je best zo begrijpen:

Figuur1: Spelen op het speelplein

Op het speelplein spelen we samen: samen met andere kinderen, samen met begeleiders. Waar mensen samenkomen, ontstaan systeempjes - noem het regels en



afspraken - die er voor zorgen dat er een herkenbare vorm ontstaat waarin iedereen mee kan. Het spelen op het speelplein is dus een dynamisch gegeven dat permanent verandert van karakter. Zo kan bijvoorbeeld een spel van Play naar Game switchen door regeltjes te verzinnen of een uitdaging toe te voegen. Er ontstaat dan nieuw spel, een mengvorm, die op de grens tussen Game en Play ligt.

Enkele voorbeelden:

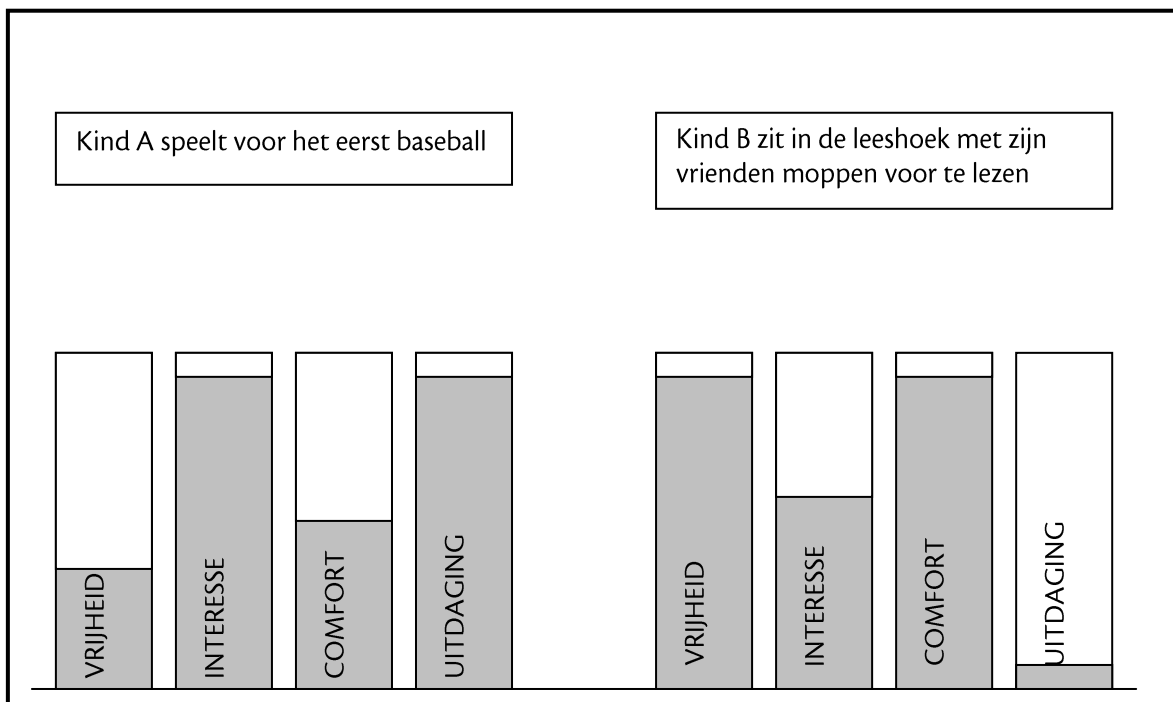
Een kind is aan het spelen in de zandbak. Plots komt er een ander kind bij dat zegt: 'Om ter grootste taartje maken?' Plots is er competitie.

Iemand zit met de bal tegen een muur te trappen. Een begeleider stelt voor om beurtelings te schoppen tot iemand de muur niet meer kan raken. Plots zijn er regels.

Tijdens een bosspel moet je zoveel mogelijk schatten vinden. Met een ander vriendje ontdek je meer plezier in het verstoppjen, wachten tot er iemand voorbijloopt en dan tevoorschijn springen om die te laten schrikken ...

5. Intens spelen op het speelplein

Spelen wordt intens als je betrokken bent. Betrokkenheid krijg je door een combinatie van vier elementen: VRIJHEID, INTERESSE, COMFORT en UITDAGING. Deze mix is voor elk kind anders. Elk kind heeft zijn plan, elk kind heeft zijn zin.



Figuur 2: betrokkenheid voor twee verschillende kinderen, voor twee verschillende activiteiten

Wanneer je betrokkenheid wil creëren voor zoveel mogelijk kinderen op je speelplein, is een verscheiden en gevarieerd aanbod onontbeerlijk. Figuur 2 illustreert dat treffend: elk kind heeft andere noden. Wanneer je nu terug naar figuur 1 gaat kijken, begrijp je ook waarom het zo waardevol is te kunnen switchen van de ene vorm naar de andere.

6. Hoe organiseer je een open aanbod als speelsysteem?

Zoals hierboven aangestipt, is elk individu, elk kind anders. Het ene kind wil spelen in de zandbak, een ander wil meedoen aan een kookactiviteit, nog een ander wil samen met vriendinnetjes dansspasjes uitwisselen. Het ene kind vindt uitdaging in een avonturenparcours, een ander zoekt het comfort op in een zelfgebouwd kamp. Vanuit dit uitgangspunt kunnen we het speelplein zien als een speelomgeving die zoveel mogelijk speelmogelijkheden of speelkansen creëert voor alle kinderen! Het speelplein creëert optimale kansen binnen Play en Game, binnen vrijheid, interesse, comfort en uitdaging. Hoe meer speelkansen er zijn op het speelplein, hoe meer elk kind zijn gading vindt en hoe meer kans het maakt op intens spelen.

7. Een open aanbod als speelsysteem

Veel speelpleinen maken actief werk van hun speelmogelijkheden. Ze kopen elk jaar speelmateriaal aan, ze proberen de best mogelijke binnen- en buiteninfrastructuur te voorzien ...

Het verhaal eindigt echter niet bij de speelmogelijkheden. Wanneer je als speelplein zoekt naar de mogelijkheden om kinderen continu te laten kiezen tussen spontaan spelen en het georganiseerde aanbod, dan ben je aan het nadenken over je speelsysteem.

Met je speelsysteem bepaal je op welke manier de kinderen gebruik kunnen maken van de speelmogelijkheden. Het is mogelijk dat je speelplein zeer veel speelmogelijkheden biedt, maar dat kinderen slechts zeer beperkt van deze mogelijkheden gebruik mogen maken. Wanneer kinderen dus moeten kiezen uit een tocht, een knutselactiviteit en een rugbytoernooi, en bovendien bij deze activiteiten moeten blijven, dan worden de speelkansen plots beperkt. Je geeft hen niet de kans om te switchen van activiteit, laat staan om kampen te bouwen tussen de bomen, om waterbanen te maken in de zandbak, om op het terras te zitten of om een autopéd te ontlenen in de winkel. De mogelijkheden lijken groot, het concrete aanbod voor de kinderen is veel kleiner.

Het speelsysteem dat dan ook het best beantwoordt aan onze visie is een sterk uitgewerkt 'open speelaanbod'. De begeleiding biedt een aantal gevarieerde activiteiten aan (Game en Play!), kinderen kunnen wisselen tussen deze activiteiten, kinderen mogen volop spontaan spelen, en worden hierin gestimuleerd door alle speelmogelijkheden: een vrij podium, een zandhoop op de speelplaats, een materiaalwinkel vol gevarieerd materiaal, paletten om mee te bouwen, animatoren die knotsgekke impulsen geven, een post- en verkleedhoek, zetels en strips om even te bekomen, ploeterbadjes met een grappige badmeester ... **Kinderen stellen hier hun speelmenu à la carte samen en genieten volop van een echte vakantie!**

8. Begeleidershouding

De organisatoren van een speelplein bepalen, door het vooropstellen van een of ander speelsysteem, in grote mate het speelplezier van de kinderen. Toch hangt ook veel af van de animatoren en de manier waarop ze omgaan met hun opdracht: het spelen met kinderen. Een goeie begeleider kent zowel 'Game' als 'Play' en gaat er actief mee aan de slag. 'Play' creëren lijkt misschien moeilijk, maar het kan. De sleutel ligt in het voorbereiden van impulsen, meer dan in spelregels. Begeleiders moeten binnen het speelsysteem, en dus van de (eind)verantwoordelijken, de ruimte krijgen om te experimenteren met spelen.

Het beheren van je eigen tijd resulteert in vrijheid, ook voor (spelende) kinderen. Zo begonnen we ook ons verhaal. Een kind is zelfs zeer gewillig om die tijd aan iemand anders toe te vertrouwen, om die tijd uit handen te geven. Zo van: *‘Ik wil wel eens zien wat jij te bieden hebt’*. Natuurlijk wil een kind de garantie dat het steeds de vrijheid heeft om die tijd terug in eigen handen te nemen en opnieuw zijn eigen koers te gaan varen. Uit ervaring weten we dat wanneer kinderen die tijd gemakkelijker terug kunnen nemen, ze hem ook gemakkelijker uit handen gaan geven en dus met meer zin meespelen. Bekijk het als een soort wisselwerking: *‘Als jij met mij wil meespelen, wil ik met jou meespelen’*.

9. Eindresultaat

Als je aan deze voorwaarden kan voldoen, dan krijg je een ongelooflijk dynamisch en gevarieerd beeld op je speelplein. Het speelplein gonst enerzijds van de (inter)actie, anderzijds heerst er een ontspannen sfeer.

Een aantal kinderen zitten in een hoekje een strip te lezen, een aantal meisjes oefenen een dansje, een paar kinderen lopen je snel voorbij, achternagezeten door een kletsnatte begeleider met een waterpistool, een aantal groengeschilderde ‘schildpadden’ waggelen voorbij met begeleider Tom op kop, een zomers muziekkje knalt door de boxen, er staat een file aan het materiaalkot, in de kampen ontdekten ze de waterballonnen, in de schaduw liggen een aantal jongens te vertellen ... ssst, leidster Ellie komt er aan ...

We zien een speelplein als een plaats met zoveel mogelijk speelkansen, als een plaats die langs alle kanten uitnodigt om te spelen. Het speelplein biedt een goeie mix van vrijheid, interesse, comfort en uitdaging met een waaier aan mogelijkheden om te komen tot Game en Play. Via een open speelaanbod zorg je er voor dat kinderen zo optimaal en ruim mogelijk van deze speelmogelijkheden gebruik kunnen maken.

Zo’n speelplein biedt volgens de VDS de beste kwaliteitsgarantie om een divers publiek aan kinderen een zomer lang een geweldige vakantie te bezorgen. Kinderen zullen het speelplein ongewoon plezant vinden, het ervaren als echt vrije tijd, er zin aan geven en er zin in hebben. Pas dan wordt het speelplein echt vakantie, en kan je zeggen: goed gespeeld!

Bronvermelding

‘Dolce Far Niente’ werd als basis gebruikt voor deze visietekst. Het werk van de vorige werkgroep Speelvisie werd meegenomen. Deze werkgroep werd sterk gehouden door onder andere Kris De Visscher, Ief Verduyck en Jo Van den Bossche.