



De speelmeter



een evaluatietechniek
voor speelpleinen



In den beginne ...

Geen twee speelpleinen zijn hetzelfde, ieder speelplein is uniek, op vlak van animatie, materiaal, de leeftijd van kinderen,... En toch is de basisidee van ieder speelplein hetzelfde: de beste speelkansen geven aan kinderen.

Maar wanneer geef je als animator of als speelpleinverantwoordelijke de beste speelkansen? Als je enthousiasme groter was dan ooit? Als je nieuw materiaal ontdekt hebt? Als je de langste voorbereiding ooit gehouden hebt? ...

Inderdaad, het plezier van het spelende kind blijft de parameter. Maar hoe ga je dat na? VDS geeft een duwtje in de rug en ontwierp **de speelmeter**: een methodiek om het spelen op het speelplein te evalueren op kindermaat, en hopelijk ook een eerste worp naar de discussie over de kwaliteit van het spelen op jullie plein.

De speelmeter bestaat uit:

- een stapsgewijze aanpak
- een aantal methodieken bij wijze van voorbeeld
- vragen op kindermaat
- en een affiche om de verkregen antwoorden visueel voor te stellen.



Een stapsgewijze aanpak

Communicerende vaten

Kinderen inspraak geven op het speelplein is boeiend, maar niet gemakkelijk. Als je de mening van kinderen vraagt komt er soms niet veel uit... of ze bestoken je met onhaalbare plannen! Daarom een stapsgewijze aanpak, en enkele tips om een goed gesprek op te zetten met kinderen op het speelplein.

Stap 1: met de hele ploeg

Voor je aan de slag gaat moet de hele ploeg goed weten wat en waarom. De vele vragen en de weerstand die er vaak leeft bij de ploeg kan je enkel wegwerken door het nut en de aanpak goed door te praten alvorens er aan te beginnen. Maak dus wat plaats op je vergaderagenda en bespreek volgende vragen!

Waarom?

De vraag voor al de anderen. Wat winnen we aan een goede evaluatie? Wat is de meerwaarde? Waarom zou evalueren de kwaliteit van spelen verbeteren? Moeten we zo nodig de kwaliteit van het spelen verbeteren? ...Na de filosofie gaan we concreet.

Wie?

Zowat iedereen kan zo'n gesprek voeren: de animatoren, hoofdanimatoren, iemand van de jeugddienst, ... Het belangrijkste is de sfeer waarbinnen het gesprek verloopt en daar komen we verder op terug.

Zeg me waar en wanneer?

Kies je moment uit. 's Middags aan tafel, bij het vieruurtje, op een dood moment, languit in het gras na een zware voetbalmatch, op de bus terug



naar huis. Probeer momenten waarop kinderen spontaan gaan 'evalueren' aan te grijpen en au sérieux te nemen. Je kan ook 'vaste' momenten inlassen: de woensdag na het zwemmen, de vrijdag na het vieruurtje, ...

Hoe?

Een dergelijk gesprek hoeft helemaal niet saai te zijn. Verderop vind je nog een aantal leuke methodieken om je gesprek in te kleden. Kies welke jullie goed ligt, of maak er zelf één.





Stap 2: Step 2 the kids

Je hebt de activiteiten doorlopen, de vragenlijst zit in je achterhoofd, de methodiek is duidelijk, en je inkleeding zit "snor", ... here we go ! En we onthouden 2 dingen :

- Kinderen weten het altijd beter. Het was hun speelpleindag, ze weten zelf het beste wat ze leuk vonden en wat niet.
- Beter 1 goed gesprek dan 10 domme vragen! Maar wat is nu een goed gesprek?

It ain't what you do, it's the way you do it! Een goed gesprek.

Iedereen herinnert zich wel nog de beleefdheidsgesprekjes met z'n tantes en nonkels. Hoe is het op school? Goed. Heb je flink je best gedaan? Ja. Heb je een leuke meester? Ja... einde gesprek. In zo'n valkuil wil je natuurlijk niet stappen. Hoe ga je te werk?

voorbereiding

Het is natuurlijk niet de bedoeling dat je een echte onderzoeker wordt. Maar als je kinderen laat meepraten dan moet dat natuurlijk ook ergens voor dienen. Bedenk dan ook van op voorhand: waar ben ik nieuwsgierig naar? Probeer je vragen dan zo concreet mogelijk te maken.

Bijvoorbeeld: je wil te weten komen wat de kinderen minder leuk vinden aan het speelplein. Dat is nogal een grote vraag. Misschien wil je te weten komen welke activiteiten ze minder leuk vinden, welke momenten niet zo leuk zijn, waar ze niet zo graag spelen, wat ze minder leuk vinden aan de begeleiding, ... Zo kom je in stukjes het antwoord te weten op de 'grote' vraag.

signalen

Soms zijn vragen overbodig. Een eerste stap is dat je goed kijkt naar hoe kinderen zich gedragen. Kinderen gebruiken andere middelen om te participeren dan volwassenen. Hun enthousiasme tonen, vragen (en blijven



vragen), zagen tot ze mogen, huilen, boos worden, ontwijkend reageren, stiekem toch doen wat ze niet mogen,... Uit al die non-verbale signalen kan je al heel wat afleiden.

met stijl

Kinderen zijn met 101 dingen bezig. Probeer ze dan ook niet platweg te onderbreken maar ga met hen meespelen. Introduceer je gesprek wanneer je denkt dat de kinderen er ook zin in hebben (als een 'impuls') en check of het aan slaat.

een aantal goeie voorzetten

Het is goed om een aantal duidelijke, open vragen in je 'achterzak' te hebben. Je vindt er in deze speelmeter een hele pak op een rij.

- Probeer met je vragen niet naar 'meningen' te vragen. Een mening is een duidelijke, welomschreven uitspraak over iets. Kinderen hebben een dergelijke mening vaak nog niet of vinden het moeilijk om zo'n uitspraak te doen. Probeer daarom dicht bij de **beleving** te komen. Laat kinderen vertellen over wat ze doen, voelen, zien,...: Wat heb jij meegemaakt in de activiteit? Hoe was de begeleiding vandaag? Toon eens waar je het liefste speelt. Wat doe je daar zo allemaal?
- Probeer 'open' vragen te stellen die meer uitlokken dan enkel 'ja' of 'nee'. Bijvoorbeeld: overloop met de kinderen de hele speelpleindag. Dan kan je vragen: 'Vertel eens over iets dat je leuk vond vandaag'. Laat een gesloten vraag ook volgen door een meer open vraag. Bijvoorbeeld: 'Zijn er vandaag dingen gebeurd die je niet zo leuk vond?' Ja. 'Vertel eens...'

goed luisteren

Goede vragen stellen is één ding, goed kunnen luisteren is minstens even belangrijk.



- Laat kinderen uitpraten, knik instemmend en toon ook oprecht je belangstelling
- Vraag af en toe verduidelijking, check of je het goed begrepen hebt
- Neem je tijd, niets zo vervelend als halverwege het gesprek moeten weglopen

Stap 3: alles op een rij

De antwoorden zijn gegeven. We zetten ze om in objectieve resultaten die we, bij wijze van visuele voorstelling, op de affiche plaatsen.

Maak een momentje vrij met je animatorenploeg, want nu komt het echte werk. Tracht de informatie zo juist mogelijk te interpreteren en kaart de knelpunten aan. Het spelen bij kinderen bediscussiëren onder de monitoren is de voornaamste stap om de speelkansen van de kinderen te verhogen.

Stap 4: Er iets mee doen !!

Want anders is het effectief veel tijd voor niets. Misschien kan je door eenvoudige ingrepen al goed inspelen op de kleine noden en verzuchtingen. Een kleine stap voor speelplein, een wereld van verschil ...

Maar misschien ook niet natuurlijk. Misschien zit er iets grondig verkeerd met de aanpak en moet je je eens stevig buigen over een aantal thema's. Zit ons speelsysteem OK? Kijken we op een juiste manier naar kinderen? Primeert de organisatie niet boven het speelplezier? Doen we niet teveel goed voor de ouders ten nadele van de kinderen? ...



Zeker dan zal de beleving van de kinderen de wegwijzer zijn naar een beter speelplein. En geraak je er echt zelf niet uit, en niemand anders kan je helpen ...het VDS-team komt graag ter hulp!





De methodieken

We hebben bij wijze van voorbeeld al enkele methodieken uitgewerkt, maar het liefst van al zoek je je eigen methodiek met bijbehorende inkleding.

Wij hielden alvast volgende principes in het achterhoofd:

- De speelmeter moet speels zijn (we zitten/staan niet voor niets op een speelplein), maar mag geen spelletje op zich worden.
- De methodiek moet zo gemaakt zijn dat ze geen speeltijd afneemt.
- Het kind moet er zelf voor kunnen kiezen of het wil deelnemen of niet.
- Om het hanteerbaar te maken, kies je best voor een methodiek, waarbij je elke dag een zelfde aantal kinderen bevroegd, op een zelfde manier en met vergelijkbare “meetresultaten”.
- Langs de andere kant mag je methodiek geen wetenschappelijk onderzoek worden. De resultaten van je bevraging moet voer geven tot denken. Ze zijn louter een indicatie en geen exact gegeven.

Wil je het zelf eens proberen, met volgende materialen krijg je misschien wel leuke ideeën :

- proefbuizen
- legoblokken
- poppen
- lampjes met dimmers
- katrollen
- een oude wagen (de ramen staan voor ..., de zetels staan voor ..., de ruitenwissers staan voor ..., ...)
- cassetterecorder
- maatbekers
- hamer en nagels



- zandlopers
- graffitiwall
- foto's
- ...

We hebben alvast 5 voorbeelden voor jullie uitgewerkt!

Speelmeter Mariette: "The best a taart can get"

Aan het einde van de speeldag komt de speelmeter het speelterrein op gewandeld. Mariette Gateau, vandaag gekleed in een kleurige bloemenjurk met bijpassende schort, een netje in het haar, de typische keukenklompen, is volledig in de lijn met de laatste nieuwe marktmode. Zoals steeds heeft ze haar grote taartvorm in haar rechterhand, een mandje fruit in de linkerhand, een pollepel in de voorzak en de bloemsuiker onder de arm. Jawel haar favoriete hobby is taart bakken, en vandaag bakt ze een taart met en voor de kinderen.

Haar fruitmandje bestaat vandaag uit:

Fruitsoorten	zegt iets over
Krieken	Het spelen
Aardbei	De vriendjes
Appels	De begeleiding
Druiven	Het tempo

Ze pikt 10 kinderen uit de speelpleinpopulatie. Aan hen om te beslissen hoeveel van elke fruitsoort erop komen. Met 5 fruitstuks de man, heb je een heus gevulde fruittaart, en met 1 stuk de man valt te hopen dat het deeg lekker is.



Tijd om de taart te bakken en Mariette gaat dat direct doen. De speelmeter telt de fruitstukken en presenteert de taart aan de leiding. Aan hen om te bepalen hoe lang ze de oven in mag. De scores worden op de affiche gezet en terwijl de taart aan het rijzen is in de oven, is er even tijd voor een gezellige discussie.

Ingrediënten van de speelmeter:

- 1 taartvorm met vanboven velcro erop.
- voldoende fruitsoorten met velcro aan de onderkant (50 van elk).
- Verkleedkledij voor meter.
- ...

De speelpleindokter

Je kent hem wel, die serieuze oude man met de lange witte jas. In één hand draagt hij een zwarte lederen tas, in de andere een klembord met enkele papieren in. Statisch neemt hij plaats achter zijn tafel en opent hij zijn tas. Een bloeddrukmeter, hamertje om op de knie te tikken, thermometer, spatel, stethoscoop ... komen tevoorschijn en worden mooi uitgesteld. Vandaag komt dokter Van Leeuwe naar het speelplein, want het zou wel eens kunnen dat er een kindje ziek is geworden van al het spelen.

“De volgende” klinkt er met zachte stem, en het eerste speelpleinkindje mag op “consultatie” komen. Na een inleidend gesprekje begint de dokter met het onderzoek. Er komen verschillende delen van het lichaam aan bod, en dokter heeft overal wel een leuke methode bij. En aan het einde van het gesprek krijgt het kind een echt doktersattest. Weer een gezond kindje bij op het speelplein.



onderzoek	Methode
ademhaling	zo luid mogelijk lachen; de dokter luistert naar de longen.
temperatuur	een ei vasthouden onder oksel en daarna testen of het al gekookt is.
spatel	in plaats van “zeg eens aaaah”, “zeg eens brrrrrrr” met een spatel op de tong.
...	...

Terwijl de dokter allerlei vragen stelt over de gezondheid van het kind, kruipt er wel eens een vraag uit 1 van de categorieën tussen. De dokter interpreteert zelf het antwoord naar eer en geweten en geeft dan per categorie een score.

Na het aantal kinderen onderzocht te hebben, duidt hij op de affiche de score aan en legt hij de verschillende kwalen aan de leiding voor. Er is wel even tijd om erover te babbelen, want voorkomen is beter dan genezen.

Formule van de speeldokter:

- dokterskledij + uitrusting.
- klembord met papieren en bik.
- “gezondheidsattesten” om aan de kinderen te geven.

Agent Bobby

Vol onstuim komt wijkagent Bobby, gekleed in uniform, op het speelplein aan. Volgens buurtbewoners zou de openbare orde geschonden zijn door kinderen van het speelplein. Er is zelfs sprake van bendevorming op speelplein. Bobby's missie: alle mogelijke informatie verzamelen over het speelplein en over het doen en laten van de kinderen. Is dit een Mission Impossible??



De kinderen worden 1 voor 1 ondervraagd over:

Thema	categorie
het doen en laten van de kinderen, gebruiksvoorwerpen die gebruikt zijn	spelen
Bendevorming	vriendjes
leiders van de bende	begeleiding
wanneer, hoe lang al, ...	tijd

Zoals het een goede agent betaamt maakt hij notities van alle gegevens.
Daarna zet hij de opmerkingen om in scores.

Binnengekomen duidt hij de verkregen scores aan op de affiche en onderzoekt hij de feiten verder met de leiding. Deze zaak mag niet in de doofpot terechtkomen.

Proces-verbaal van de agent:

- uniform + kepie
- badge, revolver, knuppel, ...
- notitieboekje

De klaagmuur :

In het echt nagemaakt met grote kartonnen flappen, ergens centraal op het speelplein. Waarheidsgetrouw zitten er in de muur gaatjes waar de kinderen hun klachten kunnen deponeren. Heilige melodieën klinken van achter de muur. Wierrookstokjes stoten heilige walmen uit en kaarsen vlammen aan het offerblok. Op regelmatige tijdstippen staat Rabbijn Gezegma met de Koran aan de heilige plaats. Uit zijn gezangen klinken woorden als “spelen”, “vriendschap”, “broeders en zusters”, ... Indien



gewenst neemt hij de biecht af. Na het kruisverhoor vraagt hij de kinderen één kaars per rij aan te steken, of uit te blazen naargelang de positieve of negatieve geladenheid bij het onderwerp.

s' Avonds vraagt de rabbijn aan de leiding de offers te gedenken, en spijsst hij de droge kaarsenaantallen in sappige verhalen uit de kindermonden. In de gezangen van morgen zal weerklinken wat God Onze Vader allemaal heeft verbeterd.

De katholieke eigendommen bestaan uit:

- Grote kartonnen flappen
- Een sfeervol muziekje
- Wierookstokjes
- Een oud boek
- Papiertjes om in de gaten te steken en balpenen om erop te schrijven
- Kaarsen en lucifers
- Een zwart rabbijnenpak met extra lange baard





Gewikt en gewogen :

De gebroeders Gram hebben een bewogen jeugd achter de rug. Zelfs na levenslang onderzoek op universitair niveau geraken ze er niet uit wat leuk is en wat niet. Weegt een leuke partij voetbal op tegen een namiddag bouwen in het bouwdorp? Legt de leidster die leuke spelen uitdenkt meer gewicht in de schaal dan de leider die zo goed vertelt? Is het schilderen van een reuze monument een zwaardere klus dan het tekenen op papier?

Zware discussies hebben geleid tot de eeuwige verdeeldheid van de gebroeders, en nog steeds proberen ze hun gelijk te verdienen bij de kinderen. De wandelstok in de hand, de rug voorovergebogen en gewapend met een weegschaal en een zakje knikkers kijken beider professors over de bril op het topje van hun neus. De vraag “Wat vond jij nu eens leuk vandaag?” brandt op hun lippen en gedreven als nooit tevoren trekken ze het jonge speelpleinpubliek tegemoet.

Was het spelen met de vriendjes “goed”, dan vult een extra knikker de rechterschaal. Bij “zeer goed” vliegen er onmiddellijk twee in.

De linkerschaal krijgt een extra knikker wanneer het niet goed was, en bij regelrecht slecht mag het kind er tevens twee knikkers in keilen. Het principe van een balans is u bekend, het resultaat valt onmiddellijk af te lezen, en de gemoedsrust keert terug bij de gebroeders.

Betweters als ze zijn, passen ze de score in eer en geweten aan vooraleer ze naar hun leerlingen trekken. En wat weegt nu het meeste door? Het wordt misschien de volgende examenvraag!

Gram's balans:

- 1 kilo knikkers
- 1 weegschaal



- 500 gram grijze haren
- wandelstokken
- een oud pak met passend hemd
- een neusbrilletje
- en een authentieke snor

“Vragen op kindermaat”

Er zijn 4 thema's die kinderen op het speelplein bezighouden:

- Is het spelen zelf leuk?
- Hoe zit met de vriendjes, de broertjes en de zusjes?
- Zijn “de leiders” leuk?
- Hoe voel ik mij? (Algemene sfeer, tijdsbeleving, veiligheidsgevoel, ...)

Als je een speelpleindag wil evalueren vanuit de beleving van een kind, moet je een antwoord vinden op deze 4 vragen. Hiervoor moet je dus proberen een gesprek aan te knopen met de kinderen. Hoe doe je dat?

Hieronder vind je een lijst van vragen die je misschien op goede weg zetten voor een straf gesprek met één van de kinderen. We herhalen en benadrukken: Enquêteurs onder ons, blijf thuis! Het lijstje vraag per vraag overlopen is echt niet de bedoeling. Het zou weinig en waarschijnlijk foute informatie geven. Neem ze mee in je achterhoofd en onthou de manier van vraagstelling.



Hier komt ie!

Thema 1 : Het spelen zelf:

- Vond je het spel of activiteit leuk vandaag? Wat vond je er tof aan? (Of wat niet?)
- Vertel eens wat je vandaag gespeeld hebt? Wat vond je heel leuk om spelen en wat vond je er leuk aan?
- Heb je ergens niet mee mogen spelen waarmee je wel graag gespeeld had? En waarom niet?
- Toon eens waar je allemaal gespeeld hebt? Wat heb je daar gedaan?
- Welk plekje vond je vandaag leuk op het speelplein? En waarom?
- Toon eens waar je liever niet komt op het speelplein? En waarom blijf je daar liever weg?
- Kan je thuis even leuk spelen? Wat kan je thuis wel spelen dat je hier niet kan? Of omgekeerd, wat kan je hier op het speelplein spelen dat je thuis niet kan?
- Wat had je vandaag nog graag gedaan dat je niet hebt kunnen doen? Waarom heb je dat niet kunnen doen? Mocht je niet? Was er geen tijd voor? Waren er teveel kinderen die dat wilden doen? Was er niet genoeg "materiaal"? ...

Thema 2 : De vriendjes en broertjes en zusjes:

- Waren al je vriendjes op het speelplein? Wie was er niet? Weet je waarom ze er niet waren? Komen ze morgen terug? Waarom niet?
- Heb je kunnen spelen met je vriendjes vandaag, of waren ze ergens anders op het speelplein? Waar waren ze dan? Was jij daar ook graag geweest?
- Waren sommige kinderen niet zo leuk vandaag? Waarom waren ze niet leuk?



- Werd er gepest? Wat deden ze dan? Weet je waarom ze dat deden? Waarom denk je?
- Waren er veel grote monden?
- Was je broer of zus er vandaag? Heb je ermee gespeeld? Speel je thuis ook met je broer of zus? Vond je het leuk om met je broertje of zusje te spelen? Wat vond je er dan leuk aan?

Thema 3 : De begeleiding:

- Toon eens wie je leiding is? Vertel eens iets dat je leider/leidster vandaag gedaan heeft?
- Vond je leiding het leuk vandaag denk je? Wat denk je dat ze leuk vonden? Waarom zouden ze dat leuk/niet leuk vinden?
- Heeft de leiding zich vandaag eens moeten kwaad maken? Wanneer dan? Waren ze echt kwaad denk je? Hadden ze gelijk?
- Heb je iets aan de leiding verteld vandaag? Wat heb je allemaal verteld? Vertel je wel vaker iets aan je leider/leidster? Doe je dat graag? Heb je iets niet kunnen vertellen aan de leider/leidster? Waarom niet? Was je bang? Was er geen tijd?
- Wanneer vond je de begeleiding leuk? Wat vond je er dan leuk aan?
- Heeft de leiding iets gedaan dat jij niet eerlijk vond? Waarom vond je dat niet eerlijk? Wat zou jij gedaan hebben?

Thema 4 : Algemeen gevoel (De sfeer, de tijdsbeleving, het veiligheidsgevoel, ...):

- Vertel eens hoe je dag er uit zag? Welke momenten vond je niet zo leuk? Waarom niet? Duurde het te lang of was het al voorbij voor het aan je beurt was? Had je kou of was het te warm? Wist je niet wat doen, of wist je niet wat eerst doen? Was je misschien een beetje ziek of heb je u nog nooit zo goed gevoeld? Heb je je dan pijn



gedaan of heb je onwaarschijnlijk veel geluk gehad? Was het wat flauw vandaag of heb je net veel schrik gehad! ...

4) De affiche

De affiche is bedoeld om op te hangen in de animatorenhoek. Zit je zonder inspiratie? We hebben de affiche voorzien van een aantal leuke spelideeën en de speelpleinzomerkalender.

Het gebruik wijst zichzelf uit. Op de horizontale as staat de eenheid “meetmomenten”, op de verticale as “de score”. Per meetmoment geef je een score per categorie (elke categorie in een vaste kleur zorgt voor duidelijkheid). En dan maar lijntjes trekken en je krijgt een overzicht van de ups en downs van jouw speelplein.

Met dank aan:

Thomas Fannes

Johan Aerts