



# INHOUDSTAFEL

# DEEL 1: HET WAAROM

<b>1</b>	<b>DE INTRINSIEKE WAARDE VAN SPELEN</b>	<b>01</b>
1.1	Spelen begrijpen	02
1.2	Spelen organiseren	03
1.3	Het speelpleinwerk	05
<b>2</b>	<b>EEN CONTEXTGEBONDEN SPEELVISIE OPBOUWEN</b>	<b>09</b>
2.1	Kwaliteitsvol spelen	10
2.2	Visie opbouwen?	13
2.3	Visie op vrije tijd	14
2.4	Vrije tijd volgens kinderen	17
2.5	Het belang van een visie op vrije tijd voor speelinitiatieven	18
2.6	'Gezond speelverstand': een voorlopig besluit	22
<b>3</b>	<b>VAKANTIE? OP HET SPEELPLEIN! EEN PLEIDOOI VOOR VRIJHEID EN INTENS SPELEN</b>	<b>25</b>
3.1	Vakantiegevoel als kwaliteitskenmerk	26
3.2	Wat is spelen?	27
3.3	Vrijheid	31
3.4	Negatieve en positieve vrijheid	33
3.5	Een pleidooi voor vrijheid en intens spelen	35
<b>4</b>	<b>SNELLE GIDS VOOR HET BEGRIPEN VAN KINDEREN</b>	<b>37</b>
4.1	Waarnaar gaan kinderen op zoek tijdens een speelinitiatief?	38
4.2	Hoe reageert een kind op een speelomgeving en hoe wordt het daardoor beïnvloed?	40
4.3	Wanneer evolueert gewoon spelen naar intens spelen?	44
4.4	Hoe kan men betrokkenheid zien/observeren?	45
4.5	Wat is er precies nodig om tot betrokkenheid te komen?	48
4.6	Besluit	58

# DEEL 2: HET HOE

<b>1</b>	<b>SPEELKANSSEN VERSUS SPEELAANBOD</b>	<b>01</b>
1.1	Speelkansen	02
1.2	Speelaanbod	04
1.3	Speelkansen optimaliseren	06
1.4	Tijd voor actie?	10
1.5	Valkuilen met betrekking tot het optimaliseren van speelkansen	11
1.6	Besluit	14

<b>2</b>	<b>SPEELAANBOD IN THEORIE</b>	<b>17</b>
2.1	Elementen van een speelaanbod	18
2.1.1	Georganiseerd (voorbereid) spelen	18
2.1.2	Spontaan spelen	19
2.2	Variatie	22
2.2.1	Hoe kun je Game en Play begrijpen?	23
2.2.2	Hoe kun je Game en Play gebruiken?	31
2.3	Keuze	38
2.3.1	Groepsindeling	39
2.3.2	Dagindeling	39
2.3.3	Keuzemogelijkheden	41
2.4	Variatie + keuze = speelkansen optimaliseren	42
2.5	Samenvatting. Wat weten we tot nu toe?	44
<b>3</b>	<b>SPEELAANBOD IN DE PRAKTIJK</b>	<b>47</b>
3.1	Soorten speelaanbod	48
3.2	Afstemming tussen speelplannen van begeleiders en kinderen	55
3.3	Speelimpulsen	59
3.3.1	Wat is een impuls?	60
3.3.2	Hoe kunnen animatoren speelimpulsen gebruiken?	64
3.3.3	Hoe kunnen animatoren speelimpulsen voorbereiden?	65
3.3.4	Hoe kunnen animatoren speelimpulsen geven?	66
3.3.5	Waarom werken sommige speelimpulsen wel en andere niet?	67
3.3.6	Speelimpulsen in een open speelaanbod	67
3.4	Activiteitenaanbod	68
3.4.1	Basiselementen van een activiteit	68
3.4.2	Soorten activiteiten	71
3.4.3	Activiteitenaanbod in een open speelaanbod	75
3.5	Speelhoeken	76
3.5.1	De praktische organisatie van speelhoeken	77
3.5.2	Tijdelijke speelhoeken	80
3.5.3	Permanente speelhoeken	80
3.5.4	Speelhoeken in een open speelaanbod	83
3.6	Besluit	84
<b>4</b>	<b>HET SPEELPLEIN BASISSCHEMA</b>	<b>87</b>
4.1	Speelpleinploeg	92
4.2	Organisatorische onderbouw	93
4.3	Externe relaties	95
4.4	Toegankelijkheid	96

# DEEL 3: HET DOEN

## 1 STAPPENPLAN: EVOLUTIE OF REVOLUTIE, OVER HOE TE BEGINNEN MET EEN OPEN SPEELAANBOD xx

1.1	Veranderingsvermogen en veranderingsbereidheid	x
1.2	Evolutie en revolutie afgewogen	x
1.3	Verandering begeleiden voor beginners	x
1.4	Het stappenplan	x

## 2 DOSSIER: VOORBEREIDING VAN EEN SPEELPLEINDAG xx

2.1	Een voorbereiding organiseren	x
2.2	Onderdelen van een voorbereiding	x
2.3	Casestudie: Themastorm, een brainstorm voor speelpleintheema's van A tot Z	x
2.4	Werkvormen voor voorbereidingen	x
2.4.1	Spelpatronen en competitievormen	x
2.4.2	Vorbereidingsvormen	x
2.4.3	Invulfiche	x
2.4.4	Inspiratie op speelidee.be	x

## 3 DOSSIER: ANIMATOREN IN EEN OPEN SPEELAANBOD xx

3.1	Van vlieg tot impulsanimator: een duidelijke rolverdeling	x
3.2	De hoofd animator: een cruciale speler in het slagen van een Open Speelaanbod	x
3.3	Besluit	x

## 4 DOSSIER: OMGAAN MET WEERSTANDEN xx

4.1	Weerstanden	x
4.2	Weerstanden vanuit een tekort	x
4.2.1	Weerstanden vanuit een tekort aan speelruimte	x
4.2.2	Weerstanden vanuit een tekort aan materiaal	x
4.2.3	Weerstanden vanuit een tekort aan kinderen	x
4.2.4	Weerstanden vanuit een tekort aan animatoren	x
4.3	Weerstanden vanuit een slechte ervaring	x
4.3.1	Weerstanden vanuit een slechte ervaring met spelen	x
4.3.2	Weerstanden vanuit een slechte ervaring met de animatorenploeg	x
4.3.3	Weerstanden vanuit een slechte ervaring met de organisatie	x
4.3.4	Weerstanden vanuit een slechte ervaring met externe relaties	x
4.3.5	Weerstanden vanuit een slechte ervaring met toegankelijkheid	x
4.4	Besluit	x

## 5 FAQ xx

5.1	Is een verplicht speelaanbod per leeftijdsgroep per se slecht?	x
5.2	Kan een vierjarige met een twaalfjarige spelen?	x
5.3	Hoeveel speelhoeken en activiteiten voor hoeveel kinderen?	x
5.4	Biedt een open speelaanbod kinderen de nodige structuur?	x
5.5	Hoever kan een werking meegaan in de opmerkingen die ouders hebben over veiligheid en netheid?	x
5.6	Welke aanpassingen moet een werking doen die een open speelaanbod op een openbaar terrein organiseert?	x
5.7	Vraagt open speelaanbod meer voorbereidingstijd?	x
5.8	Hoe kunnen beginnende animatoren snel met speelimpulsen leren werken?	x
5.9	Wat moet een animator doen als geen enkel kind voor zijn of haar activiteit kiest?	x