

VISIE OP SPELEN

Spelen en spelen is twee. ‘Spelen’ is niet hetzelfde als ‘spelen op het speelplein’. Bij het spelen op het speelplein wordt er een concrete invulling gegeven aan hoe volgens de VDS spelen het best wordt georganiseerd volgens de methodiek ‘speelpleinwerk’. Spelen zelf is een veel ruimer begrip. In deze tekst hebben we het over spelen in de brede context van de vrije tijd. Wat is spelen?

SPELEN

Spelen gebeurt in de vrije tijd, een tijd waarin er plezier beleefd wordt. Een belangrijk aspect van het plezier ligt in het beheren van die tijd. Er moet een bepaalde mate van vrijheid zijn. Tijdens het spelen moet je het gevoel hebben dat je over sommige zaken vrij kan beslissen. Ergens moet er ruimte zijn om het spelen in eigen handen te nemen, om er je eigen ding van te maken. Dit hoeft helemaal niet veel te zijn.

Een voorbeeld:

de training in de voetbalclub wordt niet ervaren als spelen. Er is minder plezier omdat er minder vrijheid is. Een match wordt al sneller als ‘spelen’ ervaren omdat er meer vrijheid is om je eigen ding te doen, om je te tonen ...

OPEN BEGRIP

Belevingsonderzoek bij kinderen (Van Gils, 1998) leert ons het volgende:
‘Het lijkt er sterk op dat de term spelen door kinderen heel vaak gebruikt wordt om een zekere bezigheid te omschrijven die geen

concrete naam heeft. ... De term ‘spelen’ wordt gebruikt voor een ... meer open categorie, een minder scherp afgelijnde categorie, het is een naam voor voorlopig niet ingevulde handelingen ... Spelen is een open begrip, een nog in te vullen begrip.

Daarom is de zo vaak gestelde kindervraag: ‘Mag ik gaan spelen?’ een behoorlijk fundamentele vraag. Kinderen vragen niet naar een heel concreet iets, ze vragen om zelfbeschikking.. Met de vraag ‘Mag ik gaan spelen?’ vragen kinderen zeggingschap over hun tijdsbesteding. ... Door ‘ja’ te zeggen, geven de ouders een soort blanco cheque, een volmacht. Ouders weten niet wat hun kinderen zullen doen, onder meer omdat ook de kinderen het zelf (nog) niet weten.’

Uit dit citaat kunnen we afleiden dat kinderen op bepaalde momenten kiezen voor open en ongestructureerde activiteiten. Spelen is een verzamelbegrip voor allerlei niet nader omschreven activiteiten. Waarom kiezen kinderen nu net voor zo’n open benadering van spelen? Kunnen we zeggen dat zelfbeschikking van kinderen hetzelfde is als spelen? En waarom kunnen kinderen kiezen om te gaan ‘spelen’ vóór ze weten wat ze gaan doen? Welke vrijheid willen kinderen dan?

VRIJHEID, ¿QUÉ?

Vrijheid lijkt een belangrijk aspect te zijn van spelen. We hebben geprobeerd deze vrijheid te omschrijven. Als kinderen carte blanche krijgen om te spelen, welke vrijheid krijgen ze dan precies?

VISIE OP SPELEN

Je bent **vrij van verplichtingen**, je beslist zelf wat je doet

- welke activiteit, welk thema;
- hoe lang die activiteit duurt en welk tempo de activiteit heeft;
- wie er aan deelneemt;
- waar de activiteit plaats vindt;
- welk materiaal gebruikt wordt;

De **gevolgen** van je gedrag zijn niet belangrijk, het hoeft niet nuttig te zijn: je bent vrij van verantwoording over hetgeen je gekozen hebt om te spelen.

Je bent **vrij van conventies**, het hoeft niet 'juist' te zijn. Je hebt kans tot creativiteit. Je bepaalt de regels zelf of je werkt ze bij. Niets staat vast.

Je bepaalt zelf hoe de activiteit **verloopt**, welke wendingen er worden genomen.

Je kan **stoppen** met de activiteit wanneer je wil en kiezen om iets anders te doen.

Je kiest je eigen **uitdaging**: je kiest voor iets wat je al goed kan, voor iets om nog beter in te worden of voor iets compleet nieuw.

Vrijheid in het spelen is niet zomaar gelijk aan keuzevrijheid. Hoewel spelen meestal een open begrip is, kan een kind ook vrijheid vinden in een 'verplicht' spel: een spel dat anderen al aan het spelen waren of een aanbod van een begeleider op school, jeugdbeweging, speelplein ... De vrijheid binnen een 'verplicht' spel kan je best omschrijven als **actorschap**. Een kind is actor in zijn eigen spel als het

dingen naar zijn eigen hand kan zetten. Veel hoeft dat vaak niet te zijn om toch een eigen invulling te kunnen geven en om een bepaalde mate van vrijheid te ervaren.

Een voorbeeld:

soms kan je verbaasd zijn over de kleuters die met vol overgave voor de tiende keer 'zakdoek leggen' spelen. Er lijkt weinig ruimte voor vrijheid. Waarom beleven ze toch elke keer toch weer zoveel plezier? De vrijheid ligt dan in het kiezen achter wie je de zakdoek legt, hoe hard je rondloopt, of meezingt, of je nog eens laat zingen, hoe onnozel je kan doen terwijl iedereen naar je kijkt ...

INTENS SPELEN

Je kan spelen om wat tijd te doden, je kan spelen omdat je het niet kan laten, je kan doelbewust spelen om iets te bereiken, je kan helemaal opgaan in spelen. Maar wanneer gaat een spel van gewoon naar fantastisch? Wanneer wordt een spel intens?

Men spreekt van intens spelen wanneer er betrokkenheid is. Wanneer je betrokken bent bij het spelen, is het alsof - heel even - alleen het spel bestaat. Een basisvoorwaarde om betrokken te geraken is vrijheid. Naast deze basisvoorwaarde zijn er drie versterkende eigenschappen: het spel moet dicht genoeg bij je persoonlijke interesses liggen om je aandacht te grijpen/vast te houden; je moet je comfortabel genoeg voelen om los te laten en er moet genoeg uitdaging zijn om in een spel op te gaan. Vrijheid, interesse, comfort en uitdaging

VISIE OP SPELEN

hoeven niet allemaal (even sterk) aanwezig te zijn. Een bepaalde basis volstaat. Bij spelen is het vaak zo dat één van de vier aspecten zeer sterk aanwezig is terwijl de andere op de achtergrond blijven. Een gezonde mix van deze vier leidt echter tot de grootste betrokkenheid, tot het leukste spel.

VRIJHEID

Hoe meer vrijheid er bestaat in het spelen, hoe groter de kans op betrokkenheid. Wanneer iemand steeds zegt wat je moet doen, kan je alleen maar ‘nadoen’. Het is dan zo goed als onmogelijk om betrokken te raken, omdat het spel niet jouw spel is. Wanneer er veel vrijheid is, is het makkelijk voor het kind om er zijn ding van te maken. Deze formule wordt op een speelplein gebruikt om zoveel mogelijk kinderen aan te spreken met het aanbod.

INTERESSE

Er is een gezonde dosis interesse nodig in het spelen om er betrokken bij te geraken. Zo zal een bosspel in het thema ‘leger’ een groep meisjes misschien niet betrokken krijgen, ook al zit het uitdagingniveau net goed. Anderzijds lijkt macramébandjes maken geen bijzonder grote uitdaging maar leunt het dicht aan bij de interesse van een paar kinderen. Ze halen dan weer genoeg uitdaging uit een mooie kleurencombinatie vinden of een hele arm vol bandjes krijgen.

COMFORT

Om alle remmen los te laten bij het spelen, helemaal in het spel op te gaan en volledig

betrokken te geraken bij het spel, moet je je comfortabel voelen. Een comfortabel gevoel krijg je als combinatie van veiligheid (fysisch comfort) en geborgenheid (psychisch comfort). Hoe comfortabeler je je voelt, hoe minder je wordt afgeleid. Comfort en uitdaging klinken misschien als tegenpolen maar kunnen perfect samengaan. Een uitdaging wordt helaas pas haalbaar als ze binnen je mogelijkheden ligt. Een te grote uitdaging is onveilig en zal je daarom aan je voorbij laten gaan.

Een voorbeeld:

een touwenparcours is uitdagend maar je bent beveiligd met touwen. De begeleiding legt perfect uit wat je moet doen.

Nog een voorbeeld:

een voetbalmatch van de 6-7-jarigen tegen de tieners is uitdagend genoeg voor de kleine kerels omdat ze tegen sterkere spelers moeten opboksen, hun groep is echter iets groter waardoor ze de geborgenheid van de groep meekrijgen. Voor de tieners is dat net omgekeerd. De uitdaging is spelen tegen een grotere groep, de geborgenheid ligt in hun geloof in eigen kunnen ...

UITDAGING

Wanneer je de gepaste uitdaging hebt gevonden, bevind je je op de rand van je mogelijkheden. Vaak kom je dan terecht in een toestand die ‘Flow’ wordt genoemd. Het is de plaats waar je capaciteiten en je uitdagingen elkaar ontmoeten. Deze toestand is zeer belonend omdat je iets nieuws aanpakt maar vanuit een vertrouwde basis. Je kan er jezelf helemaal in verliezen.

VISIE OP SPELEN

Je kan door de omgeving geprikkeld worden om in zo'n flow-toestand te komen. Maar je kan jezelf ook in een dergelijke toestand brengen door impulsen aan het spel toe te voegen: nieuwe regels, andere materialen, extra spelers. Een uitdaging hoeft niet steeds 'wauw' of avontuurlijk te zijn. Een kleine verandering aan een spel is soms al genoeg om uitdaging te geven.

Enkele voorbeelden:

je Barbies voor het eerst in bad stoppen, een voetbal in de boom trappen, een appel zo goed mogelijk natekenen, de zakdoek achter de begeleider leggen, een schopje begraven in de zandbak, iemand foppen, ...

Wanneer je vrijheid krijgt om zelf te bepalen wat je doet, voel je je meer betrokken en ligt het voor de hand dat er intens spelen ontstaat. Intens spelen is een moment waarop alleen het spel bestaat. Dan beleef je ook intens plezier aan het spelen. Intens plezier betekent niet noodzakelijk uitgelaten enthousiasme. Soms kunnen kinderen ook zeer stil en geconcentreerd betrokken bezig zijn en daar intens plezier aan beleven.

SPELEN IS LEVEN, EEN SPEELVISIE

We begonnen dit verhaal met 'spelen' en eindigen met 'intens spelen'. Is het intens spelen een streefdoel of is dit iets wat toevallig gebeurt?

Spelen wordt intens spelen als de betrokkenheid groter wordt. Het is daarom zowel een toevalligheid als een streefdoel. Iedereen die gaat spelen is, volgens de VDS, op zoek naar intens plezier. Soms lukt het helaas niet om betrokken genoeg te geraken.

Het verschil in betrokkenheid bij spelen wordt goed geïllustreerd tijdens de 'pauzemomenten' op het speelplein (d.i. de tijd vóór, tijdens of na het georganiseerd speelaanbod). Sommige kinderen weten exact wat ze willen doen en stuiven weg. Andere kinderen wandelen rustig het speelplein op, open voor alle voorstellen. Nog andere kinderen gaan gewoon op het bankje wachten tot het aanbod opnieuw begint of tot ze opgehaald worden en staan helemaal niet open voor spelen.

In deze visietekst stelden we ons de vraag waarom kinderen liefst kiezen voor een open benadering van spelen. Het antwoord is nu gemakkelijk te formuleren. Het open aspect van spelen biedt het meeste kansen op intens spelen. Spelen is voor kinderen een open begrip en moet spontaan en ongedwongen kunnen gebeuren. Hierin ligt het intense plezier dat ze zoeken. Waarom is intens plezier het uitgangspunt van onze visie? Omdat, wanneer er plezier is, het spelen verder gaat. Wanneer er plezier is, ontstaat er goesting om verder te spelen, ontstaan er herinneringen, ontstaat er een goed gevoel. Plezier is het uitgangspunt van het spelen. Plezier is het uitgangspunt van ons (kinder)leven. Hoera!

BRONVERMELDING

We gebruikten 'Dolce Far Niente' als basis voor deze visietekst. Het werk van de vorige VDS werkgroep Speelvisie werd meegenomen. Deze werkgroep werd sterk gehouden door onder andere Kris De Visscher, Ief Vercruyse en Jo Van den Bossche.

'Actorschap' wordt als begrip uitgebreider behandeld in de VDS brochure DNA 6: 'Eindelijk Vakantie! Hoe kinderen het speelplein beleven'. Het begrip werd bij de VDS geïntroduceerd door Marc Jans (Onderzoekscentrum Kind & Samenleving vzw).

'Flow' is ontdekt en uitvoerig onderzocht door M. Csikszentmihalyi en wordt beschreven in het boek 'Flow: psychologie van de optimale ervaring' (1990).