

SPEL ALS BASISACTIVITEIT

door: Tom de Boer

A. Tekst

Inleiding

In het eerste hoofdstuk van dit IP wordt dieper ingegaan op het wezenlijke van basisactiviteiten. Uiteraard komt daar ook het spel ter sprake. In dit artikel gaan we enkele praktische uitwerkingen na.

Als startpunt nemen we het feit dat spel een vorm van communicatie is. We doen er goed aan de ontwikkeling van de communicatievaardigheden te observeren. In grote lijnen zien we dan drie fasen:

- a. communicatie via het handelen
- b. via de gesproken taal
- c. via het schrijven

In de ontwikkelingsgeschiedenis van onze cultuur treffen we een soortgelijke volgorde aan. Zo beschrijft bijvoorbeeld Eric A. Havelock (De muze leert schrijven) hoe dramatisch de omwenteling van de Griekse cultuur verliep toen het schriftelijk taalgebruik de bepalende factor werd.

Kieran Egan (o.a. The Origins of Imagination) geeft aan dat de cultuur van de kinderen veel kenmerken vertoont die ook een mondelinge taalcultuur eigen zijn.

Wanneer we tenslotte luisteren naar wat Nigel Proctor (Redefining the Basics of Primary Education) zegt over wat hij ziet als de basis van de menselijke ontwikkeling en het menselijk functioneren dan moeten we tot de conclusie komen dat onze schrijftaal-cultuur steunt op ook andere vormen van communicatie die op zichzelf, maar ook in samenhang daarmee, minstens even belangrijk zijn.

Dit artikel draagt de sporen van de drie eerdergenoemde teksten. De nadruk wordt hier gelegd op het handelen en de gesproken taal omdat deze in het spel (één van de vier basisactiviteiten in de Jenaplan-school) ruimte en mogelijkheden krijgen.

Enkele opmerkingen over spel

Als je over spel praat gaat het over het leven zelf. Daarvan is geen definitie te geven. Hier geef ik enkele karakteristieken aan van wat spel (ook) is.

- spel als basisactiviteit

Waar mensen samenzijn als gemeenschap wordt gespeeld. Zodra het kind geboren is gaan we ermee spelen, het is een van de eerste vormen van communicatie. En daarmee ook een zeer fundamentele. Spelen is een uitwerking van intimiteit, het dragende beginsel van wat we opvoeden noemen. Het is een vorm van liefhebben. Als er niet meer gespeeld wordt is het opvoeden op z'n retour.

- spel als wijze van weten

Als het kleine kind bijvoorbeeld grote mensen nadoet (zoals de kleuter die achter het oude vrouwtje aanliep) wil het weten hoe het is om oud, mank, deftig, zwanger, timmerman, Beowulf, beukeboom, cavia, blad-in-de-wind, golf-in-de-zee, verdrongen, ongeboren, je eigen neus, te zijn. Er zijn zoveel dingen waarvan de taal geen weet heeft.

'Waarom dans je?'

'Als ik dat zou kunnen zeggen, zou ik niet dansen.'

- spel als harmoniemodel

In het spel is de verbeelding de motor. Zodra de verbeelding bevriest stopt het spel in het uitbeelden van stereotypen die ontleend zijn aan vooroordelen, t.v.-typetjes, e.d. Zodra de ongebreidelde fantasie de overhand krijgt kan niemand je meer volgen in je spel: het verdampt. Wie spel begeleidt moet de kunst verstaan het evenwicht te houden: het water van de verbeelding mag bevroren noch verdampen.

Spelsituaties in school

Tijdens de cursus hebben we een aantal spelsituaties de revue laten passeren. Hiervan geef ik nu een overzicht. Bedoeld als voorbeelden, soms als aanzetten om zelf te proberen, als

speelmateriaal ten dienste van het creëren van een eigen spelcultuur in je eigen stamgroep c.q. school.

a. Spel in de kring

In de regel wordt de kring vooral gezien als werkvorm waarin het gesprek de boventoon voert. Zelfs in de kleuterbouw wordt dan geprobeerd de gespreksregels te oefenen, vaak een wat onnatuurlijk aandoend gebeuren.

Communiceren kan op verschillende manieren. Wanneer we kleuters, en niet alleen hen, observeren zullen we zonder mankeren ontdekken dat hun manier van met elkaar 'spreken' vooral en voornamelijk in het spel plaatsvindt.

Voor mij betekent dit dat ook in de vertelkring bij de dagopening het spel als communicatievorm kan fungeren. Hoewel er uitzonderingen zijn zullen veel situaties zich hiertoe lenen.

Wanneer het bezoek aan de tandarts ter sprake komt, is dit een prima gelegenheid dit uit te spelen. Degene die het onderwerp heeft 'ingebracht' mag de rollen verdelen onder de vrijwilligers. Een dergelijke scène kan verschillende malen worden uitgespeeld en besproken. In het voorbeeld van de tandarts komt misschien het begrip 'bang-zijn' aan de orde. We vertellen over onze eigen angsten. We spelen die situaties uit. Eén van de kinderen heeft een foto toestel meegenomen. Een prachtige aanleiding tot spel: de toerist, de schoolfotograaf, de journalist, enz.

Met betrekkelijk weinig moeite (de kinderen van deze leeftijd generen zich niet gauw voor elkaar; wat jij gewoon vindt vinden ook zij de normaalste zaak van de wereld) kan de spelcultuur van de stamgroep worden getoonzet. Naast de vraag naar welke **spelsituaties** in mijn groep recht van bestaan hebben kan ik me ook bezinnen op de verschillende beschikbare **spelvormen**. De vaardigheden die hierbij aan de orde komen kunnen in keuzekursussen worden aangeleerd en geoefend.

Enkele voorbeelden van spelvormen:

- poppenspel; handpoppen (in veel gevallen kan de vaste handpop van de juf meer voorelkaar krijgen dan de juf zelf), poppenhoek, poppenkast.
- vinger- hand- en bewegingspellen
- liedjes met een verhaal (bijvoorbeeld de boer uit Zwitserland) en, in het verlengde hiervan: de volksdans. Deze opsomming kan naar eigen inzichten en mogelijkheden worden uitgebreid.

Het loont de moeite hierbij de thuissituatie te betrekken. Een ouderavond waarop een aantal doe-spelletjes wordt geïnventariseerd. Duimelot en likkepot. Paardrijden op de knie. Stapelliedjes en -opzegversjes (De boom stond in de aarde en bloeide wonderschoon...). Liedjes bij het kaatseballen, het touwtjespringen, het aftellen.

Behalve spel zijn er andere vormen van communicatie mogelijk. Een techniek die kleine kinderen al vrij spoedig beheersen is het tekenen.

Er is verteld over een tochtje in de auto. We verdelen de kinderen in groepjes van drie of vier: die gaan samen op reis, overal naar toe. Wie onderweg iets heeft beleefd of iets interessants heeft gezien mag daarover tekenen op een groot vel papier dat op de werktafel is geplakt. Naderhand kan daarover verteld worden.

We hebben tot nu toe vooral de kleuter- c.q. onderbouw voor ogen gehad. Dit vanwege verschillende redenen. We sluiten aan op wat veelal in deze groepen (nog) aanwezig is aan spelcultuur. Van hieruit zal de opbouw door de school heen het beste kunnen plaatsvinden. Het is niet de bedoeling de kleutervormen achter ons te laten, maar ze uit te bouwen: veel van wat verderop speelt heeft hier haar wortels: dans, muziek, drama, beeldende vorming.

Juist in de periode waarin de geschreven taal nog niet zo allesoverheersend aanwezig is is het goed de andere communicatievormen de nodige aandacht te geven. Zo kunnen we daarin sterke structuren aanbrengen waardoor ze tot dragende krachten kunnen worden van ontwikkeling en expressie.

b. De verhalentafel

Wij wenden ons nu tot het boek van Vivian Gussin Paley: En toen was ik de Helikopter. Het gaat over de verhalen die haar kleuters elke dag weer mee naar school nemen. Zij gaat daar als volgt mee om:

Er is de verhalentafel. Elk kind kan daar zijn/haar verhalen kwijt. Niet zozeer de verhalen van het type: Gister gingen we naar opa en oma..., maar: Er was eens een krokodil...

De verhalen worden op de band opgenomen.

Wie zijn verhaal heeft verteld, mag erover gaan tekenen, knutselen of bouwen. Ook zitten er vaak andere kinderen aan de verhalentafel om te luisteren.

De verhalen worden afgeluisterd en uitgetypt. Van de ruim twintig kleuters in mijn groep zijn er nu een stuk of zes die regelmatig hun verhaal komen vertellen. De lengte varieert. Soms zijn het maar een stuk of vijf regels:

Er is die krokodil

en de kleine krokodil kon niet zwemmen

en toen zei de moeder: kom maar hier

en at hem op

uit

Sander, 4.5 jaar

Er is een kleed op de vloer gelegd: daarop zullen de verhalen worden gespeeld. Eerst leest de juf het verhaal voor. Dan mag de auteur de rollen verdelen (vaak neem hij zelf de hoofdrol, maar nodig is dat niet). Daarna wordt er (enkele keren) gespeeld.

Wanneer je op de verhalen van de kinderen gaat letten ontdek je twee belangrijke feiten. Ten eerste dat kinderen bijna de hele dag (in de poppenhoek, de bouwhoek, op het plein of waar dan ook) spelen. **Het is hun manier van communiceren.** En ze spelen niet allen met de dingen, maar ook met de betekenissen die de dingen hebben. Ze spelen niet alleen met elkaar maar ook met de eigenschappen die ze zichzelf en de ander toemeten. 'Hij is mijn vriendje' betekent zo ongeveer hetzelfde als 'Hij speelt met mij.'

Ten tweede is het vaak zo dat bepaalde kinderen een tijdlang een vast thema in hun verhalen hebben. Thema's die je (evenals Paley) al gauw in de verleiding brengen te gaan psychologiseren. Zo kan een kind voortdurend het thema 'verdwalen' in haar verhalen laten spelen, of 'doodgaan', of 'mislukken'. Evenals bij het poppenspel kunnen ook hier bepaalde gezinssituaties worden uitgebeeld. Het zou je in de verleiding kunnen brengen zelf een spel te gaan spelen: therapietje of zo. Niet doen. Maar toch: spelen is communiceren. **Het is een vorm van expressie.** Er is niets op tegen deze verhalen met elkaar in verband te brengen door onderdelen ervan in een eigen, door de juf of meester verteld verhaal te laten terugkeren. En dat verhaal wordt natuurlijk ook gespeeld.

Zo ontstaat een soort stamgroepmythologie, je zou er een totempaal van kunnen maken. De taak van de school hier is: de groei, de beweging erin te houden. En verbanden leggen, van het ene verhaal naar het andere. Ook verhalen van buitenaf kunnen hierop aangesloten worden: sprookjes, kinderboekverhalen. Soms wordt een bepaalde zin tot vast thema genomen: 'En toen sloop hij de trap af.....' of: 'Ik kom je opeten....'

Soms worden je nieuwe mogelijkheden in de schoot geworpen: Nynke (5 jaar) had een oud psalmboek (150 jaar) meegenomen, waarschijnlijk buiten medeweten van moeder. Ze vroeg of ze er uit voor mocht zingen. Dat was het begin van een groot aantal gezongen verhalen. Ook de eigen verhalen kunnen nu worden gezongen en gedanst, en daar is niets vreemd aan.

c. Het landschapspel

Er bestaat een aardrijkskunde van het spel. Iemand zou dat eens uit moeten werken. Hoe het kind zijn ruimte verovert en ermee manipuleert. Wat hij allemaal tegenkomt en welke betekenissen hij aan de dingen geeft.

Het huis waarin je opgroeit met al zijn hoeken en gaten. Wanneer je kinderen hun 'speelthuis' laat tekenen, krijg je de prachtigste sprookjeskastelen te zien. Met geheime kamertjes en griezelingen. Met lange trappen en verboden terreinen. Een boekje met dergelijke tekeningen zou eens moeten worden aangeboden aan architecten die huizen en scholen bouwen.

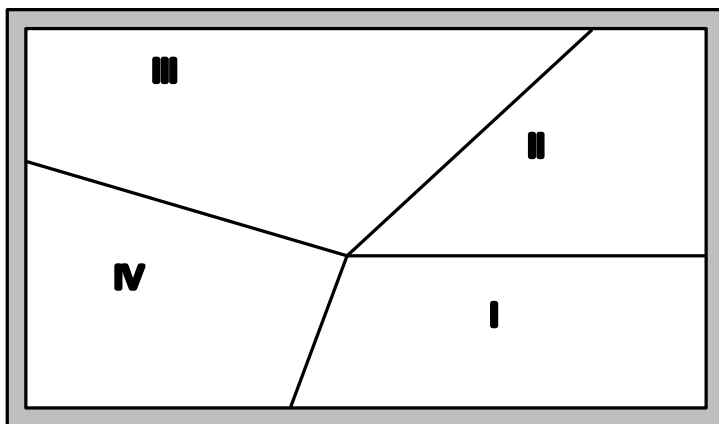
Ik herinner mij nog het dorp waarin ik als kind woonde. Mijn plattegrond zag er anders uit dan de officiële. Sluipwegen door achtertuinen, appelbomen, kwaai honden, sloten waar je net nog over kon, plekken met intensieve spelwaarde, de haven, de hoek van het plein, de 'leugenbank', het kaatsveld, dat soort zaken vormden de topologie van mijn speelomgeving. (Bij deze opsomming realiseer ik mij nu pas dat er ook een aantal plaatsen bij waren waar volwassenen 'meespeelden': natuurlijk bij het appeltjesjatten, maar ook bij het vertellen van sterke verhalen in de leugenbank en bij het kaatsen.)

We gaan naar school. Wat voor speellandschap treffen we daar aan? (Laten we het nu maar niet meer over de school van vroeger hebben.....) Veel scholen besteden aandacht aan wat er in de directe omgeving op het gebied van spel te beleven valt. Waarbij het er vooral omgaat mogelijkheden aan te bieden. Net als bij speelgoed moet niet alles van tevoren ingevuld zijn. Het gaat er juist om dat de kinderen zelf betekenis geven aan hun omgeving, dat is een essentieel onderdeel van het spel, daaraan ontwikkelt zich de verbeeldingskracht. En de betekenissen veranderen in de loop van de tijd, als de kleuren van een toverbal.

Zeker een jenaplanschool zal ook aandacht besteden aan speelmogelijkheden in de school. Speelhoeken, poppenhoeken, bouwhoeken en poppenkast beperken zich niet tot de kleuterbouw. Ook het gebruik van het speellokaal is niet alleen meer het voorrecht van de kleinen.

Een vorm van spel wil ik hier in het bijzonder bespreken: het landschapspel. Het woord is in feite een omkering van (en tegelijk een variant op) 'speellandschap' en dat is de reden waarom ik daaraan eerst enige aandacht heb gewijd. Ik beschrijf het landschapspel vanuit een praktijkvoorbeeld:

Vlak na de vakantie wordt in de kring (middenbouw) verteld over wat voor ongemakken de kinderen allemaal hadden meegemaakt in de voorbije periode. Dat leverde aardig wat interessante situaties op. Mariska vertelde dat ze in de speeltuin van de camping in Frankrijk van de schommel was gevallen. Naar de dokter. En zelfs naar het ziekenhuis. Het gips om haar enkel werd met verheugde aandacht bekeken omdat nu bleek dat het **frans gips** was. Bij mij ontwikkelde zich in gedachten een ontwerp van een landschapspel voor die middag in het speellokaal. Het speellokaal werd ingedeeld in zones (zie tekening). In dit geval werden het er vier:



I de camping: hier staan tenten en caravans. Er wordt voortdurend gebouwd en ingericht. Eten en drinken. Bespreken 'wat we zullen gaan doen' of 'wat we net gedaan hebben'.

II de speeltuin: vol met allerlei toestellen, maar met de waarschuwing dat sommige dingen stuk zijn en dus gevaarlijk.

III het ziekenhuis: daar kunnen kinderen naar toe die een ongeluk hebben gehad. Men spreekt er frans.

IV het paleis van de koning van Frankrijk: daar mag je op theevisite. Het is daar verschrikkelijk deftig.

Bij het indelen van het landschap wordt ahw het grondaccoord van het spel bepaald. Er moet straks keus zijn uit verschillende mogelijkheden, verschillende typen spel: avontuur, opwinding, spanning, maar ook moet je je terug kunnen trekken op een rustig plekje.

De grondtoon wordt gevormd door het wonen, dat is straks bij het spelen het uitgangspunt (en, als het avond wordt ook het terugkeerpunt). De dominant is dat gebied waar men geen risico loopt (het paleis), waar alles prettig en positief is. Vervolgens zijn er gebieden die spanning oproepen (terts, septime). Uiteraard is dit slechts een beeld, maar je doet er goed aan de onderliggende gedachte recht te doen.

Als die middag het landschap is opgebouwd met behulp van de gymtoestellen, stoelen, tafels en een flink aantal kleden laat ik de kinderen daarmiddenin plaatsnemen. Dan vertel ik mijn verhaal terwijl ik door het landschap loop. Zo geef ik elk gebied zijn betekenis en vertel wat daar zoal kan gebeuren. Ik maak daarbij zoveel mogelijk gebruik van de gegevens uit de verhalen van de ochtendkring.

Op verschillende manieren kunnen we het spel intensiveren. Hierboven werd al genoemd: tafels, stoelen, gymmaterialen, kleden. Ook verkleedkleden, allerlei attributen en schmink komen in aanmerking. (Hoewel sommige attributen te weinig aan de eigen verbeelding appelleren: pistool, bal, e.d.).

Een vast onderdeel van het spel is: de gespreksronde. Op een afgesproken teken gaan we even in de kring en bespreken we het verloop van het spel. Wie heeft iets bijzonders meegemaakt? Hoe was het bij de koning van Frankrijk? Soms, naar aanleiding van een observatie die je hebt gedaan: Jij zat daar zo stil in een hoekje; wat deed je? Door middel van dergelijke gesprekjes kunnen zaken bewust worden gemaakt en worden ideeën aan andere kinderen doorgegeven.

Soms voeg je elementen aan het spel toe:

- vandaag is het een regenachtige dag.
- als de muziek gaat spelen wordt het avond en gaat iedereen slapen.
- Jorris is de ijscoman, hij komt straks langs.

Opdrachten zoals de laatste kun je ook tijdens het spel geven. Sommige kinderen kunnen zo'n duwtje best waarderen:

- jullie zijn twee detectives en zoeken een volle beurs.

Het is mijn ervaring dat, zodra de kinderen enige ervaring met het landschapspel hebben, er eindeloos gespeeld kan worden. Zoals al uit het vorige is op te merken is de voornaamste bezigheid van de groepsleider: observeren (zowel tav het groepsgebeuren als individuele kinderen). Zonder mis haal je daaruit weer een aantal ideeën voor een volgend spel. Ingrijpen doe je zo weinig mogelijk. Ook niet als het ziekenhuis plotseling een hotel blijkt te zijn. Ruzies worden vaak door de kinderen zelf opgelost. Alleen als het gevaarlijk wordt moet er worden opgetreden.

De eerste periode van het spel bestaat bijna onveranderlijk uit het maken van een woonplek. Vandaar uit kan dan de rest van het landschap worden verkend.

Het volgende stadium is: het betekenis geven aan de onderdelen van het landschap.

Dat gebeurt aanvankelijk meestal conform de suggesties die in het verhaal zijn gedaan. Tijdens het spel kan dit behoorlijk veranderen. In het bovenbeschreven voorbeeld werd op een gegeven moment een vliegtuig gebouwd van een aantal tafels, een

overweldigend gegeven dat plotseling al het andere aan zich ondergeschikt maakte. Daar kun je maar beter bij neerleggen.

Als de dingen hun (voorlopige) betekenis hebben gekregen kan er maar raak gespeeld worden. Deze periode duurt het langst en wordt gekenmerkt door geleidelijke verandering en (eventuele) impulsen 'vanaf de zijkant': praatronde, nieuwe elementen, enz.

Zoals sprookjes vaste slotformules kennen (en ze leefden nog lang en gelukkig), kunnen we ook hier rituelen invoeren die te kennen geven dat het spel op z'n eind loopt. Als de muziek aangaat wordt het avond. Ieder gaat terug naar waar hij woont. Vertelt aan de anderen thuis wat hij/zij heeft meegemaakt en gaat slapen. Het is licht geworden en toen werd het donker: alweer een dag voorbij!

Tot zover een korte beschrijving van het landschapspel. We zijn er op onze school (DE FINNE in Rottevalle) een paar jaar mee bezig en we zijn er nog lang niet op uitgekeken. Heel graag horen we van ervaringen van anderen.

Kieran Egan - The Origins of Imagination and the Curriculum

gebruikte literatuur (uit: Imagination and Education, New York)

Met als achtergrond recent onderzoek op het gebied van mondelinge en schriftelijke taalculturen (o.a. Levi-Strauss, Havelock, Ong) wordt aangetoond dat kinderen in feite in een mondelinge taalcultuur leven. Egan gaat na wat daarvan de consequenties zijn tav aard en verloop van het denken. Karakteristiek zijn bijvoorbeeld de elementen maat, rym en ritme. Ze zijn steunpunten voor het geheugen. Ook het veelvuldig toepassen van herhalingen hoort hierbij. Poëzie van een speciaal karakter, zoals we die inderdaad vinden in bijvoorbeeld bakerrijmpjes, aftelversjes e.d.

*De blanke man schrijft alles in een boek opdat hij niet vergeet
maar onze voorouders zijn ééngeworden met de dieren
leerden hun wezen kennen*

en gaven hun kennis door aan volgende generaties.

Indiaan, opgetekend door Levi-Strauss

De manier van participeren met de werkelijkheid is in mondelinge taalculturen verschillend van aard. Dit geldt bijvoorbeeld ook voor de manier van vasthouden, van opslaan van relevante informatie. Deze verandert met de omstandigheden, wordt daaraan aangepast. Tenslotte behandelt Egan nog de typische kenmerken van het classificeren en het verklaren binnen een mondelinge taalcultuur.

Eric A. Havelock - De Muze leert Schrijven.

(De culturele opkomst van het schrift)

uitg. Prometheus, Amsterdam

Hierin wordt beschreven hoe in het Griekenland van zo'n 2500 jaar geleden een soort culturele revolutie plaatsvond toen de schriftcultuur de overhand begon te krijgen. Het is een boeiend relaas over het ontrafelen van een paradox: immers we kennen de Griekse mondelinge cultuur slechts vanuit overgeleverde teksten! Er worden lijnen gelegd naar een nieuwe mondelinge taalcultuur die zijn intrede deed met de radio. Zo wordt verwezen naar de invloed die de toespraken van bijvoorbeeld Hitler en Roosevelt hebben gehad. Natuurlijk is de situatie van nu niet dezelfde als die van voor Socrates, maar het hoogtepunt van de overheersing van de schriftcultuur lijkt voorbij.

Een en ander heeft, volgens Havelock, verregaande invloeden op de aard van het bewustzijn.

Vivian Gussin-Paley - En toen was ik de Helikopter

(het vertellen van verhalen in de klas)

uitg. Prometheus, Amsterdam

Mevrouw Paley heeft een groep kinderen, peuters en kleuters, die problemen hebben met wat we socialisatie noemen. Ze beschrijft aan de hand van een aantal praktijkvoorbeelden hoe ze met deze kinderen werkt. De verhalentafel (zie artikel) speelt daarin de centrale rol.

Verbazenderwijs hebben kinderen een aangeboren kennis van hoe ze elke gedachte en elk gevoel in verhaalvorm moeten brengen. Een klas die geen legenden scheidt, is niet onder het oppervlak gekomen waar het leven zich afspeelt.

Paley.

Hoewel haar situatie duidelijk verschilt met die van velen van ons, zijn veel van haar ideeën geschikt als startpunt voor het ontwerpen van werkvormen ten dienste van de eigen verhaal- en spelcultuur.

Nigel Proctor - Redefining the Basics of Primary Education.

uit: Education, 3-13, vol.13/1 1985

Samenvatting van dit artikel door Rob Stoutjesdijk:

We moeten het basisschoolleerplan als één geheel zien, zodanig dat de onderdelen daarvan geen verwaterde versie van vakken uit het voortgezet onderwijs worden. Wat zijn de fundamentele vakken? Proctor pleit ervoor om verschillende communicatievaardigheden, zoals gesproken en geschreven taal, cijfertaal, getekende taal en lichaamstaal, als basics te beschouwen, in plaats van het lezen, het schrijven en het rekenen.

B. Toelichting

1. In het artikel worden verschillende praktijksituaties geschetst. Ze kunnen op een overzichtsvormulier worden aangegeven (zie volgende pagina). Geef een dergelijk overzicht voor jullie school, voor je stamgroep. Daarin kunnen uiteraard ook zaken voorkomen die niet in het artikel worden genoemd.

Geef in het overzicht een beeld van de huidige situatie en daarnaast één van de situaties waar je graag op aan wilt sturen.

2. Kies uit de tekst één praktijksituatie die je aanspreekt. Bewerk die tot een eigen variant en voeg die toe aan de spelcultuur in je stamgroep. Wat is, bijvoorbeeld, voor jou een ideale combinatie van vertellen, schrijven, tekenen en spelen?

3. Veel nadruk wordt gelegd op het feit dat de kinderen vooral tot een mondelinge taalcultuur behoren. In hoeverre zijn jullie het daarmee eens? Hoe kan daar onderzoek naar worden gedaan? Een prima stage-opdracht!