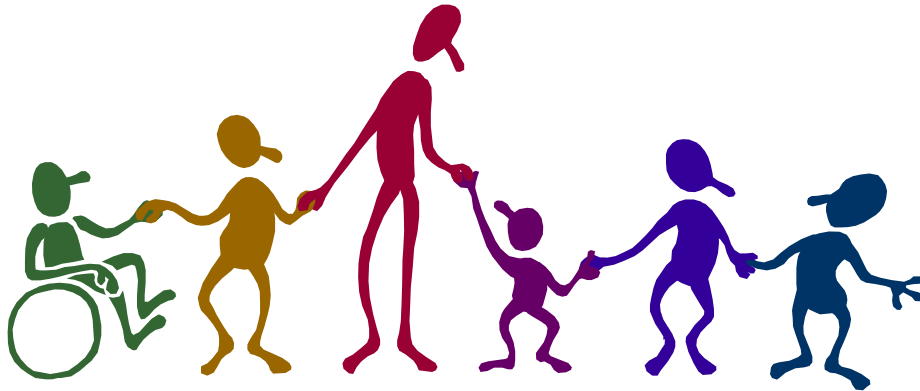


Bron: hbo-kennisbank.uvt.nl/cgi/fontys/show.cgi?fid=3165

Spel bij speciale kinderen

*De spelontwikkeling van
een visueel verstandelijk gehandicapt kind*



Sharon Keetels
2034379

Spel bij speciale kinderen
Afstudeerproject in het kader van Fontys Hogeschool voor Pedagogiek, Tilburg
Begeleid door Luc Celis en Petra Kerste
2007/2008

*“ Kind en spel zijn onlosmakelijk met elkaar verbonden.
Kinderen over de hele wereld spelen.
Omdat ze het leuk vinden, omdat ze er zin in hebben.
Spel wordt niet voor niets wel ‘de taal der kinderen’ genoemd,
die alle grenzen overschrijdt.
Spelende kinderen maken geen onderscheid in ras,
culturele achtergrond en moedertaal,
zij verstaan elkaar.
Spel is een wezenskenmerk van de mens dat tot ontplooiing komt
in de interactie met de omgeving,
een activiteit die als essentieel wordt gezien voor de ontwikkeling van
de persoon.”*

(Hellendoorn, 1998)

Voorwoord

Dit afstudeerproject heb ik geschreven als onderdeel van mijn afstuderen van de opleiding Pedagogiek aan de Hogeschool Fontys in Tilburg. Met plezier heb ik in 2007 een half jaar een aanvullende stage gelopen bij Sensis ‘‘de Blauwe Kamer’’ in Breda. De woongroep waar ik stage liep, bestond uit kinderen van uiteenlopende leeftijden met een visuele en verstandelijke handicap. De kinderen hebben een ontwikkelingsachterstand en hebben een laag niveau. Gedurende deze stage heb ik nauw samengewerkt met een enthousiast team en heb veel kunnen leren over de doelgroep en de instelling.

Ik had nog niet eerder gewerkt met deze doelgroep, er waren een aantal dingen die me dan ook opvielen. De manier van communiceren en daarbij ook de manier van begeleiden verliep anders dan bij kinderen zonder deze handicap. Ik vond dit heel bijzonder om te leren tijdens mijn stage. Deze kinderen lieten ander spelgedrag zien dan ik op vorige stages tegen was gekomen, daarom vond ik dit een interessant onderwerp om me in te verdiepen. Het doel van deze scriptie is om uiteindelijk aanbevelingen te kunnen doen over het stimuleren van de spelontwikkeling door groepsleiding van de woongroep.

Sharon Keetels
Student Pedagogiek Hogeschool Fontys in Tilburg
2007-2008

Inhoudsopgave:

| | <i>Pagina</i> |
|---|----------------|
| Inleiding | 5 - 6 |
| Hoofdstuk 1 Wat is spel | 7 - 16 |
| 1.1 Inleiding | 7 |
| 1.2 Wat is spel | 7 - 9 |
| 1.3 Wat is het belang van spel | 9 - 14 |
| 1.4 Voorwaarden voor spel | 14 - 15 |
| Hoofdstuk 2 De spelontwikkeling | 16 - 23 |
| 2.1 Inleiding | 16 |
| 2.2 Fases van spelontwikkeling | 16 -17 |
| 2.3 Het concrete spelgedrag | 17 -19 |
| 2.4 Belangrijke benaderingen van spel | 20 -23 |
| Hoofdstuk 3 De spelontwikkeling van visueel verstandelijk gehandicapte kinderen | 24- 26 |
| 3.1 Inleiding | 24 |
| 3.2 Spelontwikkeling van visueel verstandelijk gehandicapte kinderen | 24 |
| 3.3 De spelontwikkelingsfasen | 25 -26 |
| Hoofdstuk 4 Spel begeleidingstechnieken, spel methodieken en spelmateriaal | 27 -39 |
| 4.1 Inleiding | 27 |
| 4.2 Bepalen van het spelniveau | 27 -28 |
| 4.3 Spel begeleidingstechnieken | 28 -30 |
| 4.4 Methodische invalshoeken en vormen van spelbegeleiding | 30 - 37 |
| 4.5 Spelmateriaal | 37 - 39 |
| Hoofdstuk 5 Rol van groepsleiding bij het begeleiden en stimuleren van spel | 40 -43 |
| 5.1 Inleiding | 40 |
| 5.2 Begeleiden en stimuleren is belangrijk | 40 – 41 |
| 5.3 Begeleiden en stimuleren van de verschillende spelfasen | 41 - 42 |
| 5.4 Zorg voor de inrichting | 42 - 43 |
| Hoofdstuk 6 De stage instelling Sensis | 44- 55 |
| 6.1 Inleiding | 44 |
| 6.2 Sensis, de organisatie voor slechtziende en blinde mensen. | 44 - 45 |
| 6.3 Woongroep Lavendelpad 1 | 46 - 48 |
| 6.4 Enquête over de spel ontwikkeling van visueel verstandelijk gehandicapte kinderen bij groepsleiding | 48 - 53 |
| 6.5 Spelmateriaal en inrichting lavendelpad 1 | 53 - 55 |
| Hoofdstuk 7 Conclusies en aanbevelingen | 56 - 62 |
| 7.1 Inleiding | 56 |
| 7.2 Conclusies en aanbevelingen over spel, de speelruimte en spelmateriaal en de spelbegeleiding | 56 - 62 |
| Samenvatting | 63 |
| Slotwoord | 64 |
| Literatuuropgave | 65 |
| Bijlagen | 66 -67 |

Inleiding

In het kader van mijn afstudeerproject van de opleiding Pedagogiek aan de Hogeschool Fontys in Tilburg, heb ik een onderzoek gedaan binnen mijn stageplaats. Van april 2007 tot november 2007 heb ik stage gelopen bij Sensis 'de Blauwe Kamer' een instelling voor visueel en verstandelijk gehandicapten. De woongroep waar ik stage liep, bestond uit kinderen van uiteenlopende leeftijden van 9 tot 16 jaar met een visuele en verstandelijke handicap. De kinderen hebben een ontwikkelingsachterstand en hebben een laag niveau. Het verstandelijke niveau varieert tussen 12 maanden tot 2,5 jaar. De kinderen hebben verschillende ziektebeelden, zoals syndroom van down, autisme, syndroom van septo optico dysplasie, ernstige scoliose, hypofysaire insufficiëntie (dit is het niet goed werken van de hypofyse naar klieren toe), spasme, incontinent, epilepsie, lennox gastaut syndroom.

Hierover heb ik mijn scriptie geschreven.

Mijn probleemstelling is:

Hoe kan groepsleiding een visueel verstandelijk gehandicapt kind met een ontwikkelingsleeftijd van 0 tot en met 2,5 jaar stimuleren tot spelontwikkeling op woongroep Lavendelpad 1, Sensis, locatie: de Blauwe Kamer?

De probleemstelling leidde tot de volgende deelvragen:

1. Wat is spel en wat is het belang van spel?
2. Hoe verloopt de normale spelontwikkeling?
Welke theorieën en visies zijn hierover bekend?
3. Hoe verloopt de spelontwikkeling van een visueel verstandelijk gehandicapt kind?
Welke gevolgen heeft dat voor deze doelgroep?
4. Welke methodische vormen van spelbegeleiding zijn er, en wat zijn de mogelijkheden met betrekking tot spelmateriaal voor visueel verstandelijk gehandicapten kinderen?
5. Wat is de rol van groepsleiding bij het begeleiden en stimuleren van spelontwikkeling voor deze doelgroep?
6. Omschrijving stage instelling, visie en methodiek
Enquête over de spel ontwikkeling van visueel verstandelijk gehandicapte kinderen bij groepsleiding, inventarisatie spelmateriaal op de woongroep, lavendelpad 1.
7. Conclusies en aanbevelingen voor groepsleiding
Over spel, de speelruimte en het spelmateriaal en de spelbegeleiding en spelmethodieken.

Om tot een advies en antwoord op mijn probleemstelling te komen heb ik een theoretisch en een praktijkonderzoek gedaan.

In hoofdstuk 1 ga ik uitleggen wat spel is, maar ook wat het belang van spel is. En tevens aan welke voorwaarde spel moet voldoen.

In hoofdstuk 2 ga ik het verloop van de normale spelontwikkeling weergeven. Hierover zijn verschillende theorieën en visies bekend, deze ga ik in dit hoofdstuk bespreken.

In hoofdstuk 3 ga ik het verloop van de spelontwikkeling van een visueel gehandicapt kind weergeven. Ik zal aangeven welke moeilijkheden hierbij naar voren komen.

In hoofdstuk 4 ga ik de verschillende spel stimuleringsmethodieken bespreken. Ook ga ik aangeven wat de mogelijkheden met betrekking tot spelmateriaal zijn voor deze doelgroep.

In hoofdstuk 5 ga ik aangeven wat de rol van groepsleiding is bij het begeleiden en stimuleren van spelontwikkeling.

In hoofdstuk 6 omschrijf ik mijn stage instelling, en geef ik aan welke visie en methodieken er zijn. Ik heb een enquête afgenomen onder de groepsleiding, de samenvatting van de antwoorden geef ik in dit hoofdstuk weer. Ik heb een inventarisatie gemaakt van het spelmateriaal op de groep en deze geef ik ook weer in dit hoofdstuk.

In hoofdstuk 7 geef ik conclusies en aanbevelingen voor de groepsleiding. Dit heeft betrekking op spel, de speelruimte en het spelmateriaal en de spelbegeleiding en spelmethodieken.

Hoofdstuk 1

Wat is spel?

1.1 Inleiding

In dit hoofdstuk wil ik aangeven wat spel is en wat het belang van spel is voor de ontwikkeling. Als laatste wil ik aangeven welke voorwaarden er zijn om een kind 'te laten' spelen.

Het is lastig om een eenduidige definitie van spel en spelen te geven, omdat er al veel definities en omschrijvingen zijn geformuleerd. Deze definities en omschrijvingen verschillen nogal van elkaar, of voldoen niet helemaal. Het probleem hierbij is dat er niet één vaste vorm van spel bestaat, maar dat spelen heel veel mogelijkheden kent. Deze variatie in mogelijkheden, maakt het zo moeilijk om een definitie te formuleren die voor alle mogelijke manieren van spel geldt. Er kan bijvoorbeeld met een bepaald soort materiaal op verschillende manieren gespeeld worden.

1.2 Wat is spel

Onderzoekers en theoretici koppelen een aantal grondkenmerken aan spel. Wanneer we deze eigenschappen zien in het spel van kinderen is de kans groot dat het om spelen gaat.

(Eijden/Moleman 2004, Kohnstamm 2002, Berckelaer-Onnes/Hellendoorn 1998, Teems 1997, Scholten 1985, Gringhuis/Moonen/Woudenberg 1996, Scholten 2005, Eijden/Moleman 1999)

- Spelen is plezierig
- Spelen is een vrijwillige bezigheid
- Spelen is doelloos
- Bij spelen is het kind in enige mate actief
- Spelen is eigen baas zijn.
- Spelen is afwisseling en spanning tussen verwachting en verrassing, tussen het bekende en het onbekende.
- Spelen kan met objecten, met het eigen lichaam of met één of meer medespelers
- Bij spelen is er geen begin- en eindpunt

Door deze kenmerkende eigenschappen nader te verklaren wordt duidelijker welke eigenschappen aan bod komen bij het spel van een kind. Hierbij moet wel rekening gehouden worden met het feit dat de aard, het temperament, de cognitieve en lichamelijke mogelijkheden, de persoonlijke voorkeur en de leeftijd ook invloed hebben op de manier waarop kinderen spelen.

- *Spelen is plezierig*
Kinderen spelen omdat ze het leuk vinden. Wanneer je kinderen vraagt waarom ze spelen zul je dikwijls als antwoord krijgen: 'omdat ik het leuk vind'. Maar wat er nu precies leuk is kunnen ze vervolgens moeilijk benoemen. Plezier is een emotie die ieder persoon individueel beleeft en die moeilijk meetbaar is. In alle theorieën betreffende spel is plezier het belangrijkste kenmerk van spel. In de praktijk zie je dit ook terug. Spelende kinderen maken plezier.

- *Spelen is een vrijwillige bezigheid*

Het kind neemt het initiatief. Het spel is spontaan, het komt voort uit een innerlijke drang. Vanaf een heel jonge leeftijd spelen kinderen, met zichzelf of met materialen. De motivatie om dit te doen komt uit henzelf. Dit is een kenmerk van spelen dat vrijwel in iedere theorie naar voren komt. Dat kinderen vanuit zichzelf tot spelen komen neemt nog niet weg dat bepaalde omstandigheden ertoe bijdragen dat kinderen beter tot spelen komen. Een kind dwingen om te spelen is onmogelijk. Men kan hem wel stimuleren en op ideeën brengen. Het stimuleren van spel is erg belangrijk. De volwassene kan een kind op deze manier helpen om zijn spelmogelijkheden optimaal te gebruiken. Het maakt het spel van een kind rijker. Ook al speelt het kind vanuit zichzelf, vaak ontdekt het pas nieuwe spelmogelijkheden wanneer volwassenen hen hierop attent maken. Tegenover deze theorie, dat spelen vanuit het kind zelf komt dus vanuit een intrinsieke motivatie, staat de mening dat de spelbehoefte ontstaat door de omgeving: het kind wordt gestimuleerd door prikkels van buitenaf dus een extrinsieke motivatie. Speelgoed in de box, geluiden en bewegingen rondom het kind zetten het al dan niet aan tot activiteiten.

- *Spelen is doelloos*

Als een kind speelt doet het dat uitsluitend om het plezier in de bezigheid zelf. Dit neemt niet weg dat er tijdens het spelen van alles bereikt wordt. De bezigheid 'spelen' op zich is belangrijker dan het doel. Het kind oefent spelend zijn lichaamsbeheersing, zijn zintuigen, zijn voorstellingsvermogen en zijn denken. Al spelend doet het kind ervaring op van de dingen in de buitenwereld. Veel mensen verwarren doelloos met nutteloos. Ze gaan er vanuit dat handelingen alleen maar nuttig zijn als ze er gestreefd wordt naar een bepaald doel. Bij spel ligt dat anders en gaat dat niet op. Spel heeft dus als spel zijn waarde, ook in die gevallen waar de volwassene het duidelijke nut ervan niet kan inzien. Juist het doelloze karakter zorgt ervoor dat regelmatig spelen heel nuttig is. Omdat in spelen het doel, het resultaat van het bezig zijn niet zo belangrijk is, kun je van alles en nog wat proberen en ook veilig oefenen. Er is niemand die je hierop beoordeelt, als iets niet lukt, geeft het niet; het is immers maar een spelletje. Op deze wijze valt de druk om te presteren weg en is de angst om te falen afwezig. Kinderen leren veel van oefenen en proberen tijdens spel.

- *Bij spelen is het kind in enige mate actief.*

Er is sprake van spel als er waarneembare actie is. Een spelend kind is actief, handelt en is in beweging. Een verhaaltje, een film kijken of lekker dagdromen, is te passief om spelen te worden genoemd. Spelen betekent bezig zijn met iets. Soms is het wel lastig om waar te nemen dat een kind aan het spelen is, want de actie kan zich geheel of gedeeltelijk in het hoofd van de speler afspelen. Wat bijvoorbeeld eenvoudig spel lijkt met een autootje, kan een heel avontuur zijn samen met wat er wordt beleefd in het hoofd van de speler.

- *Spelen is eigen baas zijn.*

Binnen spel gelden andere, zelf gecreëerde regels en betekenissen. In hun spel kunnen kinderen doen en laten gebeuren wat ze zelf graag willen. In spel zit dus ook een zekere vrijheid voor het kind; ze zijn baas over hun eigen wereld.

Ze kunnen zijn wie ze willen zijn en ook de rest van de wereld kan heel iets anders voorstellen dan gewoonlijk. In deze spelwereld in daardoor in principe alles mogelijk. In spel creëert het kind zijn eigen wereldje en maakt zich daardoor voor even los van zijn dagelijkse wereld. De omgeving wordt even aangepast aan de behoeften en wensen van de speler. Bij fantasiespel is dan de invloed van de realiteit verminderd maar niet opgeheven.

- *Spelen is voortdurende afwisseling en spanning tussen verwachting en verrassing, tussen bekende en het onbekende.*
Tijdens het spelen krijgen kinderen steeds te maken met bekende en onbekende ervaringen, dit wisselt elkaar steeds af. Kinderen hebben hierbij ook steeds een bepaalde verwachting, maar worden ook regelmatig verrast door een nieuwe ervaring met bijvoorbeeld nieuw speelgoed of materiaal. In spel kan er aan een gebeurtenis een andere draai gegeven worden zodat het een heel andere wending krijgt. Ook kunnen er misschien oplossingen bedacht worden die in de werkelijkheid niet echt mogelijk zijn. Dit zie je bijvoorbeeld in samenspel gebeuren: twee kinderen spelen vaders en moeders, moeder wordt ziek en vader is ineens dokter en opereert moeder ter plekke. Binnen de fantasiewereld van kinderen is alles mogelijk.
- *Spelen kan met objecten, met het eigen lichaam of met een of meer medespelers.*
Bijvoorbeeld spelen met speelgoed wat je in de vele speelgoedwinkels kan kopen. Maar ook een afgebroken tak van een boom kan voor een kind een zwaard voorstellen. Baby's spelen als eerste vaak met het eigen lichaam, denk maar aan het grijpen naar de eigen beentjes, hier wordt ook een spel van gemaakt. Maar spelen kan ook met een of meer medespelers in fantasiespellen of bordspellen bijvoorbeeld.
- *Er is geen begin en eindpunt.*
Het kind speelt omdat en zolang het er zin in heeft. Jonge kinderen kunnen zich korter vermaken, omdat ze zich nog niet zo lang kunnen concentreren op een ding. Oudere kinderen echter, kunnen uren met een spel bezig zijn.

1.3 Wat is het belang van spel

Spelen is belangrijk voor de ontwikkeling van een kind. Als kinderen aan het spelen zijn, gebruiken en oefenen ze ongemerkt allerlei vaardigheden.

De gebieden waar spel invloed op uitoefent is op te delen in een aantal ontwikkelingsgebieden:

- De lichamelijke ontwikkeling
 - De grove motoriek*
 - De fijne motoriek*
 - De ontwikkeling van zintuigen*
- De verstandelijke ontwikkeling
 - Denken*
 - Taal*
- De sociaal emotionele ontwikkeling
 - Samen spelen*
 - Gevoelens*
 - Fantasie*
 - Creativiteit en expressie*

(Buddelmeyer 1995, Berckelaer-Onnes/Hellendoorn 1998, Kohnstamm 2002, Eijden/Moleman 2004)

1.3.1 De lichamelijke ontwikkeling

De lichamelijke ontwikkeling staat het meest op de voorgrond bij jonge kinderen. Wanneer je bijvoorbeeld een baby in een box legt, met een baby-gym boven zich is de kans groot dat de baby een aantal dingen ontdekt en leert. De baby zal de speeltjes eerst bewonderen en een poging doen om het te pakken. Onbewust leert hij hier een hele hoop van, want hij oefent hiermee zijn motoriek en zijn denkvermogen. De baby kan er een spelletje van maken en gaan beseffen dat als hij tegen het speeltje slaat, het in beweging komt. En dat het een geluidje maakt wanneer hij er harder tegen aan slaat. Binnen twee jaar ontwikkelt een baby een lichaamsbeheersing waardoor hij in staat is om te gaan en te staan waar hij wil. Binnen de lichamelijke ontwikkeling kan er een onderscheid gemaakt worden in de ontwikkeling van de grove en fijne motoriek.

Grove motoriek

In het spel van jonge kinderen staat de ontwikkeling van de grote beweging (motoriek) centraal (Buddelmeyer, 1995). Klimmen, springen, hinkelen, klauteren, rennen, huppelen, trappenlopen, fietsen. Als kinderen ouder en groter worden, ontwikkelt de spierbeheersing zich ook steeds beter. Op deze manier kunnen ze activiteiten gaan doen die ook om een grotere lichaamsbeheersing vragen.

De grove motoriek loopt steeds een stap voor op de fijne motoriek: een baby steekt eerder zijn arm uit naar een voorwerp dan dat hij hem kan pakken. Een kleuter kan eerder met dikke viltstiften kleuren, dan met een potlood een tekening maken.

De grove motoriek is dan ook eerder afgerond, meestal beheersen kinderen van rond de zeven/ acht jaar de belangrijkste lichamelijke vaardigheden. De vaardigheden die ze daarna leren hebben in minder mate met de spierontwikkeling te maken, maar is dan meer gericht op toenemende lichaamskracht en een veranderende lichaamshouding.

De motorische ontwikkeling hangt nauw samen met andere ontwikkelingsgebieden. Om bijvoorbeeld nieuwe combinaties te gebruiken met de bewegingen die ze beheersen hebben kinderen hun verstand nodig. Kinderen richten zich ook vaak op elkaar, ze kijken hoe een ander een handeling doet. Op deze manier wordt het ook gestimuleerd om dit zelf te proberen, en te tonen hoe goed ze iets kunnen, ofwel hoe goed ze hun lichaam beheersen.

Fijne motoriek

Bij de fijne motoriek moet je denken aan alle kleine bewegingen die kinderen met handen en vingers, voeten en tenen maken. Het vraagt om een controle over de kleine spieren.

Heel jonge kinderen maken vaak een spelletje van het controleren van deze bewegingen. Door de bewegingen steeds te herhalen en nieuwe bewegingen uit te proberen wordt hij steeds handiger, steeds beter in het beheersen van zijn fijne motoriek.

De ontwikkeling van de fijne motoriek gaat bij jonge kinderen minder snel dan de ontwikkeling van de grove motoriek, en het duurt ook langer voor dat kinderen deze kleinere vaardigheden helemaal beheersen. Dit is niet alleen afhankelijk van hoeveel er geoefend wordt, maar ook aanleg speelt hierbij een rol. Sommige kinderen leren nooit de grove en fijne motorische bewegingen helemaal onder controle te krijgen. Er zijn bijvoorbeeld kinderen die zich wat 'houterig' blijven bewegen, en sommige leren nooit om helemaal vloeiend te schrijven.

Zintuigen

Het begin van het ontwikkelen van de zintuigen begint bij baby's, ze gebruiken hiervoor vooral hun mond: daarmee onderzoeken ze hun omgeving. Later worden ook de andere zintuigen belangrijker en door daarmee te oefenen, door te kijken, luisteren en voelen, leren zo om ogen, oren vingers, tenen en mond goed te gebruiken.

Hoe verder de ontwikkeling vordert, hoe beter kinderen de kleine bewegingen en zintuigen leren beheersen. Deze ontwikkelingen vormen een belangrijke basis, voor vaardigheden die zich nog moeten ontwikkelen, bijvoorbeeld lezen, schrijven en rekenen.

1.3.2 De verstandelijke ontwikkeling

Wanneer we spreken over de ontwikkeling van het verstand, hebben we het over de ontwikkeling van de cognitieve component. Piaget is een van de bekendste theoretici die zich hiermee bezig heeft gehouden. De spelontwikkeling volgt de verstandelijke ontwikkeling als het ware op de voet (Buddelmeyer, 1995).

Als een kind aan een nieuwe fase begint van de cognitieve ontwikkeling, wanneer het dus nieuwe manieren van denken ontwikkelt, zie je ook een verandering in het spelen.

Denken

Een kind denkt door te doen. Jonge kinderen doen vooral kennis op door ervaringen om zich heen. Bijvoorbeeld: door te kijken, te voelen en te proeven ervaren ze dat dingen heel verschillend kunnen zijn. Ze voelen dat het één glad is en het ander ruw, ze horen het verschil tussen harde en zachte geluiden, ze merken dat het één zwaar is en het ander groot, dat weer een ander voorwerp juist licht en klein is. Ze leren dus doordat ze steeds andere ervaringen beleven met concrete materialen. Alles wat kinderen concreet vast kunnen houden of kunnen zien, bestaat binnen hun wereld. Alles wat daar buiten valt is nog te groot om te bevatten. Pas na verloop van tijd zijn ze in staat beelden en symbolen in hun gedachten terug te halen, en is het niet meer noodzakelijk om de concrete ervaringen telkens opnieuw te hebben. Hoe meer ervaringen een kind opdoet, hoe meer hij in zijn gedachten kan opnemen, hoe meer 'verstand hij ervan krijgt' (Buddelmeyer, 1995).

Door steeds weer verschillende concrete ervaringen, oefenen kinderen met het gebruik van symbolen, van beelden, woorden of gedachten in hun hoofd. Door hiermee al spelend te oefenen, bijvoorbeeld door te doen alsof, ontwikkelen ze zich waardoor ze concrete voorwerpen of gebeurtenissen niet meer nodig hebben na verloop van tijd.

Dan kunnen ze zich dingen voorstellen, die niet concreet aanwezig hoeven te zijn. Ook leren kinderen dan vooruitdenken. Als kinderen ouder worden blijven dit geen losse gedachten, maar ontstaan er hele denkprocessen omheen, waardoor ze strategieën kunnen uitdenken en de regelmaat van terugkerende dingen leren begrijpen.

Ook dit zie je dan terug in hun spel, doordat ze steeds meer spelletjes gaan doen waarin je een strategie moet bedenken om elkaar te slim af zijn.

Hiervan leren ze ook dat er bij spel regels kunnen gelden, zodat ieder gelijke kansen heeft.

Taal

Kinderen beschikken over een aangeboren taalgevoel, maar om dit verder te ontwikkelen speelt de omgeving daarin ook een belangrijke rol. Rond de kleuterleeftijd ontwikkelen kinderen hun taal ook spelenderwijs. Taal wordt een belangrijk communicatiemiddel, wanneer kinderen door hebben dat elk voorwerp een bepaalde benaming heeft. Kinderen krijgen door dat hun omgeving positief reageert, als ze een voorwerp benoemen.

Kinderen leren dan langzamerhand ook woorden en betekenis te geven aan gevoelens, gebeurtenissen en activiteiten.

Als kinderen door middel van taal duidelijk kunnen maken wat ze willen, voelen of kunnen zijn ze meestal ook in staat om te denken in woorden en begrippen. Alle opvoedingsmilieus bijvoorbeeld thuis bij papa en mama, de crèche of de school, maar ook logeerpartijtjes bij opa en oma hebben invloed op de taalontwikkeling van een kind.

Tijdens het spelen imiteren kinderen vaak hun omgeving. Ze gebruiken dan dezelfde woorden als de volwassene en dezelfde klank, bijvoorbeeld: 'Nu moet je eens goed naar me luisteren beer'.

Op school en bij het omgaan met vriendjes wordt er ook geoefend met taal, kinderen willen duidelijk maken wat ze kunnen en weten en bijvoorbeeld welk spelletje ze willen spelen met een vriendje. Als de taal in ontwikkeling komt, zie je bij kinderen vaak dat ze plezier gaan beleven aan het rijmen van woorden, en het leren van versjes en liedjes.

1.3.3 De sociaal emotionele ontwikkeling

Met de sociale emotionele ontwikkeling wordt het proces bedoeld, waarbij een kind steeds meer deel gaat nemen aan gewoontes, omgang, waarden en normen die gebruikelijk zijn binnen de gemeenschap waartoe hij behoort.

Samen spelen

Spelen draagt ook bij aan een gunstige sociaal-emotionele ontwikkeling. De omgeving speelt een belangrijke rol bij het leren ontwikkelen van gedrag en gevoelens die nodig zijn bij het omgaan met andere mensen.

In eerste instantie zijn het vooral ouders die kinderen stimuleren tot sociaal gedrag. Vanaf het moment dat het kind geboren wordt ontvangt hij reacties op zijn gedrag. Dat stimuleert niet alleen de aangeboren drang om contact te maken, maar biedt ook voorbeelden om gedrag na te doen.

Kinderen leren tijdens het spelen elkaar steeds beter te begrijpen. Ze leren veel van elkaar en maken zich groepsregels eigen. Door imitatie leert een kind veel gedrag en vaardigheden. Al jong doen kinderen na wat ze om zich heen zien. Jonge kinderen spelen vaak met leeftijdsgenootjes en beleven plezier aan elkaars aanwezigheid. Later ontstaat dan het echte samenspelen en maken de kinderen vriendjes. Kinderen bedenken samen wat ze gaan spelen, en leren op die manier ook rekening te houden met elkaar. Er worden spelenderwijs vaak allerlei sociale rollen geoefend, de kinderen spelen bijvoorbeeld vadersje en moedertje. Hoe ouder de kinderen worden, hoe groter de rol van leeftijdsgenootjes wordt.

Gevoelens

Bij het omgaan met elkaar leren kinderen niet alleen gedrag, maar ook gevoelens ervaren die daarbij horen. Naarmate ze ouder worden ontdekken kinderen dat er veel verschillende gevoelens zijn en veel manieren om die te uiten. Kinderen kunnen nog niet zo goed bevatten wat ze op een dag allemaal meemaken. Heel kleine kinderen kunnen dit ook nog niet vertellen aan hun ouders of begeleiders, omdat ze simpelweg nog niet kunnen praten. Hierdoor kan spelen gezien worden als een natuurlijke uitdrukingsvorm. Door spelen kunnen ze hun gevoelens en belevingen proberen uit te drukken.

Spelen draagt ertoe bij om de gevoelens die gepaard gaan met positieve of negatieve ervaringen te leren uitdrukken of herkennen. Verstoppertje spelen bijvoorbeeld, geeft plezierige spanning, maar soms ook angstige gevoelens als je de weg niet terug kan vinden. Wanneer kinderen nieuwe vaardigheden leren beheersen (bijvoorbeeld touwtje springen of rolschaatsen) ervaren ze gevoelens van trots, blijdschap.

Vaak moeten kinderen geholpen worden bij het omgaan met hun gevoelens van boosheid, verdriet of jaloezie. In een spelvorm kunnen ze er soms beter mee omgaan, vooral als een volwassene meedoet. De volwassene kan kinderen laten merken dat je gevoelens enigszins kunt relativiseren, bijvoorbeeld door humor, en de volwassene kan kinderen steunen bij heftige gevoelens.

Ieder kind maakt gebeurtenissen mee die negatieve of positieve gevoelens met zich meebrengen die niet altijd geuit kunnen worden. Daarom is het goed voor kinderen dat ze in hun spel de rollen eens om kunnen draaien en zij 'de baas' kunnen spelen in plaats van de volwassene. Dit kan heel belangrijk zijn bij het krijgen van zelfvertrouwen en het zich sterk voelen. Kinderen leren gevoelens verwerken door na te spelen wat ze hebben meegemaakt. Vaak zie je bij kinderen die ziek zijn, of naar het ziekenhuis geweest zijn voor een operatie, dat ze via spel de rollen later omdraaien. In hun spel met bijvoorbeeld hun beer zijn deze kinderen dan de dokter en laten ze de beer zien en voelen wat ze hebben meegemaakt. Op deze manier ontladen ze dan spanning en spelen ze het als het ware van zich af.

Een klap geven als je jaloers bent op je broertje mag niet, maar een pop slaan is minder erg. Of een kind dat voor het eerst met de trein gereisd heeft, en al wekenlang iedere dag 'treintje'- speelt. Doordat spel niet echt is, mag daarin veel meer dan daarbuiten. Zo kunnen gevoelens worden geuit en verwerkt, zonder dat dit ernstige consequenties heeft.

Fantasie

Kinderen van anderhalf jaar beginnen al met verbeeldend spel, vaak zonder materiaal. Ze geven met een denkbeeldige lepel hun pop een hapje te eten, sjouwen van de ene hoek van de kamer naar de andere: ze doen boodschappen. Met hun verbeeldingskracht kunnen kinderen gebeurtenissen uit hun leven herhalen of zich spelend voorbereiden op wat komen gaat. Het dagelijkse leven en alles wat een kind daarin meemaakt speelt daarbij een grote rol (Buddelmeyer).

Verbeeldingsspel biedt de kans om verder te gaan dan in werkelijkheid. In fantasiespel kunnen gemakkelijk dingen gebeuren die in werkelijkheid niet kunnen of mogen. Op die manier biedt het kinderen de mogelijkheid om gevoelens spelenderwijs te uiten zonder dat dit consequenties heeft. Een belangrijk verschil tussen de werkelijkheid en fantasiespel is dat kinderen in hun verbeelding de wereld kunnen bepalen en in werkelijkheid niet. In de fantasie kunnen op deze manier gevoelens geuit worden die in werkelijkheid niet aan bod komen. Jonge kinderen kunnen nog geen onderscheid maken tussen wat echt is en wat fantasie. Daarom hoor je peuters vaak zeggen: 'het is maar zogenaamd toch hè?'. Pas na vijf jaar kunnen ze dit onderscheid goed maken en laten ze hun fantasie helemaal de vrije loop.

Creativiteit en expressie

Tenslotte heeft spelen ook een creatieve betekenis: dit is het vermogen van een kind om iets nieuws te ontwikkelen, en door spelen wordt het probleemoplossend vermogen ook vergroot. In spel kan er aan een gebeurtenis een andere draai gegeven worden, zodat het spel een heel andere wending krijgt.

Ook kunnen er misschien oplossingen bedacht worden die in de werkelijkheid niet echt mogelijk zijn. Bij creativiteit en expressie gaat het vooral om het kind dat een eigen manier creëert, waarop het vorm kan geven aan ervaringen, materialen en ideeën. Door een combinatie van kleuren, van materialen of gedachten ontstaan vaak nieuwe mogelijkheden om zelf vorm te geven aan een verbeelding.

Door te spelen ontwikkelen kinderen mogelijkheden voor expressie. Ze kunnen bijvoorbeeld hun lichaam gebruiken, hun gevoelens ‘verwoorden’ door heel hard te zingen of heel zacht op een blokfluit te spelen. Zo zoeken en vinden ze manieren om zich uit te drukken. Toneelspel of poppenkast zijn goede manieren om gevoelens te verwerken en daar uiting aan te geven. Zingen, er samen over praten of tekenen helpt bij het verwerken van ervaringen. (Buddelmeyer, 1995)

Conclusie van het bovenstaande: Spelen is dus heel belangrijk voor de ontwikkeling. Kinderen zijn zich daar echter niet van bewust. Daar gaat het hen niet om, zij spelen omdat ze er zin in hebben. Deze verschillende aspecten zijn niet los van elkaar te zien en daardoor kan worden gesteld dat spel van belang is voor de gehele ontwikkeling.

1.4 Voorwaarden voor spel

Omdat spelen zo belangrijk is voor de ontwikkeling van het kind, is het zinnig te kijken naar de factoren die invloed hebben op ‘het gaan spelen’ van kinderen. Om een kind te laten spelen zijn er bepaalde voorwaarden.

Er zijn een drietal terreinen waar deze voorwaarden betrekking op hebben (Teems, 1997).

- de persoonlijke voorwaarden
- de maatschappelijke voorwaarden
- de culturele voorwaarden

Over de maatschappelijke en culturele voorwaarden wordt slechts een korte uitleg gegeven, omdat deze binnen spelmethodieken minder aan de orde komen.

De persoonlijke voorwaarden

Bij de persoonlijke voorwaarden voor spel gaat het om de directe omgeving van het kind en het kind zelf. We denken dan dus aan het gezinsverband en de condities van de speler zelf. De invloed die gezinsleden hebben op het spel van het kind staat hierbij centraal.

Het is belangrijk dat een kind zich veilig voelt en dat het kind zich gewaardeerd voelt. Als ouders bijvoorbeeld meespelen merkt het kind dat er echt belangstelling wordt getoond voor zijn spel. De houding van de ouders is dus erg belangrijk. Wanneer deze negatief tegenover spelen staan zal het kind minder vaak en minder intensief spelen. Volgens Teems kan de overtuiging dat een kind bepaalde dingen nog niet kan remmend werken op het leren beheersen van vaardigheden. Als ouder is het belangrijk om een kind de ruimte te geven om te spelen. Grenzen stellen is goed maar te veel grenzen komt het spel niet ten goede.

Kinderen onnodig uit hun spel halen kan leiden tot spelarmoede. De kans bestaat dat het kind niets meer onderneemt omdat hij weet dat het toch snel gestoord zal worden.

Voor een aantal kinderen komt er nog een belemmerende factor voor ‘het gaan spelen’ bij: een handicap. Een speler met een handicap kan minder dan een valide of gezonde of ‘normale’ speler. Zijn handelen naar de wereld toe is beperkt en de informatie die de wereld hem geeft (kleuren, taal, stimuli) komt niet of minder of in te grote massa’s bij de speler aan die daarop wisselend kan reageren. Alle spel wordt bepaald door de vaardigheden die de speler heeft, wat betekent dat een gehandicapte speler ander spel laat zien dan een ‘normale’ speler. Dit wordt verder toegelicht in hoofdstuk 3.

Om aan de persoonlijke voorwaarden voor spel te voldoen moeten de gevaren die het spel bedreigen vermeden worden. (Teems, 1997)

Gevaren die meer over de omgeving van het kind gaan zijn de sociologische, technologische en planologische gevaren.

Door alle ontwikkelingen zijn er veel dingen veranderd in het leven, alles moet sneller en het wordt voor kinderen niet makkelijker om hier een overzicht van te krijgen. Maar van kinderen wordt dit wel verwacht, ze moeten mee in deze maatschappij. Ze hebben allerlei verplichtingen waardoor het spelen in het gedrang komt. In deze maatschappij waar ruimte geld kost is er bijvoorbeeld weinig plaats voor speelgelegenheid. Ook is er buitenshuis ook veel aan het veranderen, want er wordt steeds meer gebouwd en er is veel gevaar door verkeer. Er blijven op die manier maar weinig veilige speelplaatsen over die uitdaging kunnen bieden.

Binnenshuis, dit kan ook zijn binnen een woongroep, is er ook gebrek aan ruimte en is het aanbod van speelgoed vaak te eenzijdig. Teems (1997) geeft hier een verklaring voor. Goed speelgoed is duur, daardoor kopen opvoeders vaak speelgoed dat er leuk uitziet maar snel kapot is. Of ze kopen speelgoed wat juist erg stevig is maar niet leuk om mee te spelen. Daarnaast ziet Teems (1997) nog een andere ontwikkeling, namelijk speelgoed met meerdere functies. De keuze van ouders voor dergelijk speelgoed is vanuit een economische redenering begrijpelijk.

Een nadeel ervan is dat het weinig uitdaging biedt. Wanneer de verschillende functies zijn uitgetoet is het speelgoed niet interessant meer. Het is alleen bruikbaar voor die functies en het is moeilijk om het in ander spel toe te passen.

Maatschappelijke en culturele voorwaarden

De maatschappelijke voorwaarden van spel laten zien wat de mening over spelen binnen de samenleving is en de manier waarop men daarmee omgaat. De ideeën over spel bepalen de houding van mensen ten opzichte van spelen. Dit zorgt ervoor dat er vanuit de maatschappij een invloed is op de persoonlijke voorwaarden voor spel doordat dit weer uitwerking heeft binnen het gezin, wanneer de maatschappij een bepaald beeld heeft over spel. In hoofdstuk 6 worden de ideeën over spel vanuit de begeleiders van de woongroep Lavendelpad besproken. Het is interessant om deze maatschappelijke beelden kritisch te bekijken tegen de achtergrond van een andere cultuur. Dit kan door eigen ideeën te vergelijken met de ideeën uit andere culturen. De cultuur kan de maatschappelijke denkbeelden over spel namelijk beïnvloeden. Door de vergelijking te maken met andere culturen kunnen deze denkbeelden veranderen. (Teems).

Overzicht van spelvoorwaarden waaraan voldaan moet worden.

- Zorgen voor voldoende veilige speelruimte, zowel binnen als buiten
- Belangstelling tonen voor het spel van het kind
- Het kind niet onnodig uit zijn spel halen
- Het kind laten spelen op zijn eigen manier
- Zorgen voor spelmateriaal dat bij de ontwikkeling en belangstelling van het kind past
- Het kind de gelegenheid geven om alleen en met andere kinderen te spelen
- Het kind leren dat opruimen bij het spelen hoort (Deze voorwaarde geldt niet de doelgroep visueel verstandelijk gehandicapten)
- Regelmatig samen spelen met het kind
- Het kind informeren en stimuleren

Dit overzicht geeft duidelijk aan waarop ouders en opvoeders kunnen letten. Door hier rekening mee te houden geeft de ouder het kind de mogelijkheid om te spelen en door middel daarvan tot ontwikkeling te komen. (Teems).

Hoofdstuk 2

De spelontwikkeling

2.1 Inleiding

Uit het vorige hoofdstuk blijkt dat spelen goed is voor de ontwikkeling van kinderen, in dit hoofdstuk wil ik het verloop van die ontwikkeling weergeven en het concrete gedrag dat kinderen laten zien tijdens deze ontwikkeling. Het spel van kinderen ontwikkelt zich in een min of meer vaste volgorde. Hierbij zijn vier duidelijke fase te onderscheiden, deze zal ik in dit hoofdstuk bespreken.

Verschillende psychologen hebben in het verleden uitspraken gedaan over spelen en het belang van spelen voor de ontwikkeling van kinderen. In dit hoofdstuk wil ik een aantal belangrijke benaderingen over spel weergeven. Bij alle theorieën wordt spel gezien als een belangrijk gegeven. Spelen wordt belicht vanuit verschillende invalshoeken, maar steeds komt het belang van spel naar voren. Om deze reden worden de theorieën vaak gebruikt als basis voor spelmethodieken.

2.2 Fases van spelontwikkeling

Het manipulerend spel:

Hiermee wordt bedoeld het eenvoudige contact met spelmateriaal zoals voelen, aanraken, vastpakken, tikken, onderdelen bewegen, erin knijpen, erop sabbelen, ermee zwaaien en het weggooiden. Manipuleren met spelobjecten is een eerste vorm van spelen.

Het combinerend spel:

Hiermee wordt bedoeld dat voorwerpen bewust met elkaar in contact worden gebracht. Materialen worden bijvoorbeeld tegen elkaar aangetikt, in elkaar gestopt of uit elkaar gehaald, op elkaar gestapeld of gesorteerd op vorm of kleur. Dit is een uitbreiding van het manipulerend spel.

Het kind kan/zal de eigenschappen van de verschillende materialen en voorwerpen leren begrijpen. Zo komen ze er achter dat er verschillen zijn: er zijn dingen waar je in kunt knijpen, er zijn dingen die geluid maken als je ze tegen elkaar tikt, er zijn dingen die stapelbaar zijn, terwijl andere dingen wegrollen. Bij het spelen gaat het vervolgens, gebruikmakend van deze kennis, bepaalde voorwerpen op elkaar zetten of in elkaar doen.

Het functioneel spel:

Bij dit spel wordt het speelgoed gebruikt op de gewone manier, zoals dat in realiteit gebruikelijk is. Met een bal wordt bijvoorbeeld gerold en uit een flesje wordt drank ingeschonken. Het kind observeert tijdens deze fase mensen binnen zijn omgeving en ziet hoe bijvoorbeeld zijn ouders of broers en zussen allerlei handelingen uitvoeren.

Een kind doet tijdens deze dagelijkse situaties veel kennis op. En het leert onderscheiden welke voorwerpen bij welke situatie horen.

Een voorwaarde hierbij is dat kinderen al geleerd hebben om een beeld vast te kunnen houden in hun geheugen, om situaties zo op een later tijdstip na te kunnen spelen.

Het fantasiespel

Het functionele spel vormt de aanloop tot het fantasiespel, dit wordt ook wel eens het ‘alsof-spel’ genoemd. Bij dit spel wordt er bijvoorbeeld zogenaamd gedronken uit een lege beker, of vier stoelen stellen de auto voor.

In het begin van deze fase worden situaties nog vrij letterlijk nagespeeld. Maar geleidelijk leren kinderen nieuwe mogelijkheden zien, die steeds minder aan de concrete werkelijkheid zijn gebonden. Hiervoor heeft het kind wel een grote stap in zijn denken moeten maken, want hij kan zich nu niet alleen een voorstelling maken van een situatie. Maar hij geeft zelfstandig ook nog eens een andere draai aan de situatie.

Er bestaan grote verschillen in de mate waarin kinderen bezig zijn met het ‘alsof-spel’. Dit heeft te maken met individuele verschillen tussen kinderen zoals aanleg en reactie. Maar het heeft ook te maken met de manier waarop het spelmateriaal aangeboden wordt. Ongevormd en ongestructureerd speelgoed roept meer fantasiespel op dan gestructureerd speelgoed. Omdat dit zoveel mogelijk op het echte voorwerp lijkt, en daardoor het fantasiegevoel niet echt wordt uitgedaagd. Het blijft een feit dat kinderen eerst oefening nodig hebben met het echte materiaal voordat ze moeiteloos alles wat ze nodig hebben in het spel erbij kunnen fantaseren.

Het sensopathisch spel

Naast de bovenstaande vormen van spel, bestaat er ook nog een speciale vorm van spel namelijk: het sensopathisch spel. Hieronder wordt verstaan het spel met ongevormde materialen zoals zand, water, klei en verf. Het is niet belangrijk om iets te maken van bijvoorbeeld de klei, maar bij deze vorm gaat het vooral om het voelen en het ondergaan van de materialen. Op deze manier ervaren kinderen de eigenschappen van deze verschillende ongevormde materialen. Het kind laat bijvoorbeeld de glibberige klei door zijn vingers glijden en voelt hoe zacht en koel het kan zijn.

Omdat het in combinatie met andere vormen van spel voorkomt is het niet goed onder te brengen op een vaste plek binnen de al eerder genoemde fasen van spel. Het sensopathisch spel komt voor vanaf de fase van het combinerend spel.

De verschillende fasen volgen elkaar in deze volgorde op, maar de verschillende spelvormen blijven ook naast elkaar bestaan. Dit betekent dat als een kind al combinerend spel laat zien, dat ook de vorige spelvorm het manipulerend spel nog gebruikt wordt.

(Eijden/Moleman 2004, Eijden/Moleman 1999)

2.3 Het concrete spelgedrag

De baby van 1-4 maanden

In de eerste maanden van hun leven zie je al dat kinderen spelen. Bij pasgeboren baby's kun je zien dat ze voorwerpen al proberen te volgen, eerst alleen met hun ogen later ook met het hoofd. Ze draaien hun hoofd in de richting van het voorwerp dat hun aandacht trekt. Door bewegende voorwerpen worden de kinderen geprikkeld om op onderzoek uit te gaan. Na ongeveer vier maanden gaat de baby ook de rest van zijn lichaam hierbij gebruiken. Hij doet sla en grijppogingen naar voorwerpen die binnen zijn bereik liggen. En als ze het te pakken krijgen verkennen ze het met hun handen en mond. Het eenvoudig contact met spelmateriaal, het manipulerend spel, zie je terug bij pasgeboren baby's.

Als het kind na verloop wat vaker wakker is begint het met allerlei verschillende activiteiten. Alles kan nog dienen als speeltje: mama's kettinkje, papa's vingers, een rinkelend balletje of zijn eigen voetjes. Vaak beginnen nu de eerste 'kiekeboe' spelletjes tussen ouders en het kind.

De baby van 5-6 maanden

Kinderen van deze leeftijd herhalen oneindig het grijpspelletje, en blijven het steeds geweldig vinden als ze een beweging in gang zetten door tegen een voorwerp aan te slaan.

Langzamerhand ontwikkelen ze het besef dat ze voorwerpen ook vast kunnen houden en weer los kunnen laten. Het kind ontdekt spelenderwijs zijn voeten en zijn vingertjes, op die manier leert hij steeds een stukje meer van zijn eigen lichaam verkennen. Door alles in zijn mond te stoppen onderzoekt hij de wereld om zich heen.

Het kind gaat rond deze leeftijd ook een onderscheid maken tussen gezichten van vreemde mensen en mensen en geluiden die hij kent. Soms schrikt het van een nieuw gezicht of geluid omdat het kind hier nog aan moet wennen. Maar papa en mama worden tegen deze tijd al enthousiast begroet. Dit is het begin van 'hechting'. Dit is een belangrijke periode voor de sociaal-emotionele ontwikkeling. Bij kinderen die zich niet veilig kunnen hechten komt vaak een vertraagde spelontwikkeling voor.

De baby van 8-12 maanden

Het kind zit inmiddels, als het zo'n acht tot tien maanden is, rechtop en heeft zijn handen vrij. Dit biedt hem weer veel nieuwe mogelijkheden om de wereld om zich heen te ontdekken.

Rond ongeveer 11 maanden begint het kind te kruipen en kan het met hulp een paar stappen maken. Zijn wereldje wordt hierdoor een stuk groter en uitdagender. Het staan en lopen, het grijpen, trekken, werpen, kruipen en loslaten ontwikkelen zich verder. Het kind ervaart zelf dat het een blokje kan pakken en kan weggooiën of wanneer het kind rammelt met een rammelaar er een plezierig geluid ontstaat. Het kind gaat steeds vaker zelfstandig op zoek naar nieuwe ervaringen en ontdekt steeds weer nieuwe dingen. Bijvoorbeeld dat het kind naar het weggegooid voorwerp toe kan gaan om het daarna weer te pakken en weer weg te gooien.

De taalontwikkeling is nu ook in volle gang. Kinderen gaan woordjes van de ouders na proberen te zeggen.

De baby van 14 maanden

De baby begint rond deze periode het lopen onder de knie te krijgen, en gaat veel op onderzoek uit. Bij kinderen van deze leeftijd zie je veel imitatiespel. Het kind is tijdens zijn spel nog niet echt gericht op de ander, het speelt alleen of kijkt naar de ander. In deze periode begint vaak het combinatiespel.

De peuter van 15-30 maanden:

De peuter ontdekt alle verschillende manieren die hem tot dan bekend zijn zoals; grijpen, werpen, slaan, in elkaar passen, zuigen, proeven, keuren, smijten. Het kind krijgt meer besef van zichzelf als een tussen alle andere mensen. Om deze rede wil hij graag zoveel mogelijk zelf doen. Als een kind veilig gehecht is en zich veilig voelt zal het zelfvertrouwen hebben en ook nieuwsgierig zijn naar wat hij nog niet beheerst of kent. De peuter is met zijn hele lichaam bezig en wordt zich bewust van zijn spierkracht. Kinderen gaan rond deze periode veel leren naast elkaar spelen, het parallelspeel. Ze spelen dan met het zelfde materiaal maar beleven dit ieder nog in hun eigen wereld. Dit zie je vooral bij constructiespel, kinderen maken dan met blokken bijvoorbeeld hun eigen bouwwerk.

In deze periode begint vaak het functionele spel en het fantasiespel. Kinderen gaan steeds meer dagelijkse situaties imiteren.

De kleuter 2 tot 6 jaar:

Een kleuter laat veel wisselend gedrag zien. Soms is hij zelfstandig en wil hij alles zelf doen het andere moment is hij afhankelijk en vraagt hij veel hulp.

Kleuters zijn in deze periode erg gevoelig voor complimentjes, daar kunnen ze ineens heel erg van groeien. Maar als hij te maken krijgt met afkeuring maakt hem dit erg onzeker. Het kind speelt spel in de illusieve wereld. In zijn dagelijkse spel speelt hij na wat hij allemaal mee maakt op een dag en op die manier probeert hij zijn vele ervaringen te verwerken.

Bij een kleuter zie je een groei in de verschillende thema's die ze spelen, zo zie je dat het spel steeds ingewikkelder wordt. Maar ook dat ze zich steeds meer gaan richten en reageren op de ander. Ze doen elkaar vaak na en vergelijken zichzelf ook met de ander.

Vooraf laten zien wat je al kan is belangrijk, het spreken en bewegen wordt daarom steeds belangrijker.

Het kind van 6 tot 8 jaar:

Kinderen van deze leeftijd hebben de behoefte om een plek te vinden in een groep die buiten het gezin valt. Een groep heeft zijn eigen regels, spelletjes, waarden, normen, formules en rituelen. Het kind ontwikkelt hierdoor het besef dat het ook buiten het gezin een persoon op zich zelf is en creëert het gevoel om eigen beslissingen te maken. Een kind heeft hierbij wel een veilige en geborgen thuissituatie nodig, om deze stap te durven zetten maar ook om op terug te kunnen vallen en te wennen aan alle ervaringen in de groep buiten het gezin.

Kinderen van deze leeftijd zoeken leeftijdsgenootjes op om mee te spelen en om samen plannen te maken en uit te voeren. Ook het spelen van gezelschapsspelletjes ontstaan hier.

Het kind van 10 jaar:

Bij deze leeftijd ontstaan hobby's zoals knutselen, verzamelen, sporten en lezen. Het kind wil graag zichzelf durven onderscheiden van de rest. Maar ondertussen is het bij een groep horen nog steeds belangrijk. Kinderen van deze leeftijd willen laten zien wat ze goed kunnen en zoeken hierbij naar bevestiging. Ook op deze leeftijd komt het spelen in de illusieve wereld voor maar dan in de vorm van bijvoorbeeld toneelspelen. De hobby's worden meer gezien als vrijetijdsbesteding dan spelen.

Het kind van 11-12 jaar:

Het kind op deze leeftijd wordt lichamelijk langzaam volwassen maar groeit geestelijk nog steeds. Het begin van de puberteit komt eraan. Dit is een periode waarin hun levenspatroon verandert en ze daar soms geen raad mee weten.

Qua spelniveau verandert er na deze leeftijd niet veel meer, alleen de regels en afspraken worden aangepast aan het ontwikkelingsniveau.

(Eijden/Moleman 2004, Kohnstamm 2002)

2.4 Belangrijke benaderingen van spel

In het kort volgen hieronder een drietal spelbenaderingen:

- De fenomenologische benadering
- De ontwikkelingspsychologische benadering
- De psychoanalytische spelbenadering

Fenomenologische benadering van spel

De fenomenologische benadering doet uitspraken die van toepassing zijn op het gehele menselijke gedrag en dus ook op het spel van een kind.

Zij formuleren een aantal karakteristieken over dit menselijke gedrag en maken hierbij een terugkoppeling naar spel.

- Intentionaliteit kenmerkt het gedrag van de mens. Als je dit vertaalt in termen van spel betekent dit: het spelen met iets. Het kan spel zijn met gedachten maar ook met speelgoed. Op deze manier is er steeds sprake van een betrokkenheid op dingen uit de omgeving.
- Het is alleen in een situatie mogelijk voor mensen en dus ook kinderen om ervaringen en bekendheid op te doen.
- De persoon gaat een relatie aan met zijn omgeving en voert als het ware een dialoog met zijn omgeving.

Het belangrijkste doel van de fenomenologische studie is hoe het kind in zijn spel de wereld ontmoet. Er wordt aangegeven dat de persoon en omgeving elkaar wederzijds beïnvloeden.

Binnen deze benadering van spel worden de denkbeelden in het kort besproken van M.J. Langeveld, E.A.A. Vermeer en J. Chateau.

Langeveld was een van de belangrijkste pedagogen uit de tweede helft van de 20^{ste} eeuw. Volgens *Langeveld* (Amelsvoort et al.): wordt als essentieel gezien bij het spel het doelvrije en het onbepaalde. Hierdoor onderscheidt zich het spel van werken en leren.

Volgens *Vermeer* (Amelsvoort et al.) is het spel een existentiële relatie die het kind in zijn spel aangaat met de wereld. Dit betekent dat de relatie die het kind aangaat met de wereld door spel erg van belang is, doordat het spelen doen er mogelijkheden om zich te ontwikkelen voor. Op het moment dat het kind deze relatie niet aangaat, kan het zich niet ontwikkelen.

Vermeer maakt gebruik van een existentiële spelanalyse, dit houdt in actief en gelijkwaardig mee doen aan het spel van het kind zodat de omgeving echt kan toetreden in de spelwereld van het kind. Deze keuze maakt ze omdat ze vindt dat observeren alleen niet genoeg is om er achter te komen hoe een kind de wereld interpreteert. Verder gaat *Vermeer* ervan uit dat spelen een betrokkenheid op iets betekent. Hiervoor is een situatie nodig deze noemt *Vermeer* 'Spelwereld'. In haar boek: 'Spel en spelpedagogische problemen' gaat zij verder in op vier spelwerelden. Deze spelwerelden kunnen gelijktijdig of in afwisseling met elkaar naar voren komen.

Ook *Chateau* heeft zich bezig gehouden met de analyse van het kinderspel. Bij het jonge kind spreekt hij van 'pseudo-spel' (Amelsvoort et al.). Hij geeft aan dat het hierbij meer zou gaan om een praktische dan om een spelende activiteit. Deze praktische activiteit is echter wel de

basis voor het latere spel. Chateau ziet hierbij het spel als een behoefte aan zelf bevestiging. Daarnaast ziet hij het ook als het onthullen van iemands karakter.

De ontwikkelingspsychologische benadering van spel

Bij deze benadering wordt spel gezien als een fase in het ontwikkelingsproces.

Binnen deze benadering worden de denkbeelden in het kort besproken van R. de Groot en W.J. Bladergroen, M. Montessori, C. Bühler, J. Piaget

de Groot

Door de Groot worden aan spel twee belangrijke functies toe gekend:

- De schakel tussen kind en de maatschappij wordt gevormd door spel. Door spelen doet het kind ervaringen op en leert het vaardigheden die het kind later als volwassene gebruikt.
- De ontwikkeling van een kind wordt bevorderd door spel.

(Amelvoort et al.)

Fröbel en Montessori hebben de relatie tussen spel en leren aangegeven.

Fröbel is een van de eerste geweest die er van uit ging dat: het spel aangepast moest worden aan het kind. Hij ging er vanuit dat het aangepaste spel dan de ontwikkelingsaspecten zou stimuleren.

Montessori was een vrouwelijke Italiaanse arts en pedagoog die vooral bekend is geworden om haar montessorionderwijs. Ze werkte in haar praktijk ook met geestelijk gehandicapte kinderen. Hiervoor heeft ze spelmaterialen ontwikkelt die deze kinderen allerlei vaardigheden lieten oefenen op zintuiglijk gebied. Montessori heeft ook een kindertehuis opgericht waarbij het speel-leer milieu afgestemd werd op de lengte van het kind. Montessori ging er van uit dat ieder individu zich ontwikkelt op een ander tempo.

Bladergroen was een Nederlandse hoogleraar in de orthopedagogiek. Zij gaat er van uit dat spelen een middel is waarlangs het kind zich ontwikkelt, en waarlangs het de wereld verkent en leert begrijpen. Het spel is belangrijk voor de ontwikkeling van de verschillende vaardigheden en functies, die het kind in zijn leven nodig heeft om zich te handhaven.

Bladergroen geeft aan dat die vooral in imitatie en illusiespel naar voren komt. Volgens haar heeft elk ontwikkelingsniveau een eigen spelvorm en hieraan kunnen we de belevingswereld en de stand van de ontwikkeling peilen.

Bühler hecht veel waarde aan de sensomotorische coördinatie, vooral in de analyse van het spelgedrag van jonge kinderen. Ze gaat er vanuit dat er bewegingen en functies verricht worden met en naar het materiaal toe. Door herhaling van de bewegingspatronen worden bewegingen geformeerd. Bühler spreekt van 'Funktionslust': plezierig bezig zijn met herhalingen, niet om de herhalingen op zich maar om vooruitgang in het formeren en het beheersen van de bewegingen te bewerkstelligen. Door het spel wordt, volgens Bühler, de bedoeling van het fundamentele levens principe verkregen.

Bij ernstig meervoudig gehandicapte kinderen zal de 'Funktionslust' van Bühler er anders uit zien dan bij normaal ontwikkelde kinderen. Herhalingen in de vorm van stereotype bewegingen, het verzanden in ogenschijnlijk functionele handelingen, komen bij ernstig meervoudig gehandicapten veelvuldig voor. De lust, die bij deze handelingen zichtbaar is, moet dan worden uitgelegd als een lustbeleving in de beweging zelf en niet, zoals Bühler zegt, plezier hebben in de vooruitgang van beheerste en genuanceerde handelingspatronen.

(Amelvoort et al.)

Piaget was een Zwitsers psycholoog die de psychologische ontwikkeling van kinderen bestudeerde. Volgens Piaget doorloopt het kind in zijn ontwikkeling bepaalde fases.

- Sensomotorische fase, nul tot twee jaar:
Hiermee wordt de ontwikkeling van het functioneren op lichaamsniveau, tasten, voelen, proeven bedoeld. Maar ook de ontwikkeling van de motoriek en het geheugen. Bij kinderen in deze fase is de objectpermanentie nog niet ontwikkeld. Voor deze kinderen bestaan objecten niet die zich niet binnen hun gezichtsveld bevinden.
- De preoperationele fase van twee tot zes jaar: De ontwikkeling van het spreken, de verfijning van de motoriek, en de ontwikkeling van het ik. Het kind leert dan dat het een eigen persoon is.
- De concreet operationele fase van zes tot elf jaar: In deze fase wordt het figuratieve denken ontwikkeld en ontwikkelen kinderen het kunnen vergelijken van lengte en hoeveelheid en het kunnen ordenen, tellen en rekenen.
- De formeel operationele fase vanaf elf jaar en ouder: Hier wordt het ruimtelijk en abstract denken ontwikkeld, en het leren logisch te denken en consequenties trekken.

Hij is van mening dat spelen in dienst staat van de verstandelijke ontwikkeling. Zijn theorie is dan ook gebaseerd op het idee dat een kind door spel leert hoe de wereld om hem heen in elkaar zit. Het afstemmen van het individu op omgeving en omgeving op het individu heet: adaptatie. Hierbij spelen assimilatie en accommodatie een belangrijke rol.

Deze twee processen zijn terug te vinden in alles wat de mens doet, ook bij het spel van kinderen. Het kind maakt met betrekking tot beide processen een ontwikkeling door. Alles wat het kind meemaakt herhaalt het vaak in zijn of haar spel om het zich verstandelijk eigen te maken; bepaald gedrag heeft een bepaald gevolg. Volgens Piaget kan men een bezigheid pas speels noemen als het naar eigen hand zetten van dingen en voorwerpen overheerst.

(Kohnstamm, 2002)(Amelvoort et al.)

De psychoanalytische benadering van spel

Hierin wordt spel opgevat als een manier om onbewuste conflicten en wensen uit te drukken en traumatische ervaringen te reguleren.

Volgens deze benadering zijn er twee belangrijke basisprincipes bij het spel:

- Het lustprincipe
- Het principe van de behoefte aan herhaling.

Binnen deze benadering worden de denkbeelden besproken van S. Freud, E.H. Erikson en R. Kohnstamm in het kort besproken.

Freud was een zenuwarts en psychiater en grondlegger van de psychoanalyse. Hij ziet het spel als de expressieve vorm van het onbewuste. Hij was van mening dat kinderen door spel behoeften kunnen bevredigen die in de realiteit niet tot uiting mogen komen. Het kind leert hierdoor hoe hij met deze behoeften, en de emoties die daarbij horen, kan omgaan.

(Amelsvoort, Bolhuis, Damhuis, Scholten, 2005)

Erikson was een Duits - Amerikaanse psycholoog die zich vooral richtte op de psychoanalyse. Volgens Erikson is kinderspel de infantiele vorm van het menselijke vermogen om zijn/haar ervaringen te verwerken door modelsituaties te scheppen en de realiteit te beheersen door experiment en planning. (Scholten, 1985)

Erikson ziet spel als een instrument waarmee een kind zijn ontwikkelingsfasen 'doorwerkt'. Elke fase wordt gekenmerkt door een bepaald onderwerp. Wanneer een fase op een goede manier is afgerond, zal het kind – al spelend- overgaan naar een nieuwe fase. De ervaringen die het kind heeft opgedaan in de eerdere fasen neemt hij mee en deze blijven het hele leven meespelen. Daarnaast ziet Erikson spel als bron van ontspanning. (Teems, 1997)

Kohnstamm is een Nederlandse psycholoog en heeft een andere modernere visie op spel. Volgens haar is spelen voor een kind een serieuze bezigheid waar hij ook plezier aan beleeft. Om zich te ontwikkelen heeft een kind spel nodig. Niet alles wat een kind doet kan spelen genoemd worden. Kohnstamm geeft aan dat aan bepaalde voorwaarden voldaan moet worden wil er sprake zijn van spel. Namelijk dat het kind met spel geen bepaald doel wil bereiken maar dat spelen op zich het doel is. Daarnaast moet het kind actief ergens mee bezig zijn. Ook hecht Kohnstamm waarde aan het feit of het kind het leuk vindt waar het mee bezig is. De laatste voorwaarde waaraan voldaan moet worden is dat het kind vrijwillig speelt. Een kind dwingen tot spelen is volgens haar onmogelijk. Omdat het dan niet meer als vrijwillig gezien kan worden kan het geen spel meer genoemd worden. Stimuleren tot spelen en ideeën aandragen mag wel. Dit omdat het kind dan deze ideeën overneemt en vrijwillig ermee aan de slag gaat. Kohnstamm legt uit dat per speltheorie de nadruk op een ander aspect van het spel zal liggen. (Kohnstamm, 2002)

Hoofdstuk 3

De spelontwikkeling van visueel verstandelijk gehandicapte kinderen

3.1 Inleiding

Bij dit hoofdstuk heb ik gebruik gemaakt van informatie over de spelontwikkeling van kinderen met alleen een visuele handicap en kinderen met alleen een verstandelijke handicap. Om zo de spelontwikkeling van kinderen die beide handicaps hebben te kunnen omschrijven. Bij dit hoofdstuk gebruik ik een andere indeling van de spelfases, dan ik in hoofdstuk twee gebruikt heb, omdat de laatste fases niet bereikt worden door kinderen met een visuele en verstandelijke handicap met een ontwikkelingsleeftijd van 0 tot en met 2,5 jaar. Sensopathisch spel wordt wel besproken omdat dit in de fase van manipuleren en combineren al wel voor kan komen.

3.2 Spelontwikkeling van visueel verstandelijk gehandicapte kinderen

Kinderen met een visuele handicap krijgen door hun handicap vaak brokkelige informatie binnen, ze gebruiken dan hun andere zintuigen om de informatie goed te kunnen begrijpen en gebruiken. Ook kinderen met een verstandelijke handicap krijgen brokkelige informatie binnen, deze kinderen maken juist extra gebruik van hun visus om de binnenkomende informatie goed te begrijpen en te gebruiken. Op het moment dat een kind zowel visueel als verstandelijk beperkt is, versterken de handicaps elkaar. Daarnaast hebben deze kinderen door hun handicap vaak nog bijkomende problemen, zoals auditieve en motorische beperkingen en epilepsie. Dit is een van de redenen dat de ontwikkeling op de verschillende gebieden bij deze kinderen vaak anders verloopt dan bij kinderen zonder een handicap. Het kan voorkomen dat de lichamelijke ontwikkeling bijvoorbeeld ver voorloopt op de cognitieve en sociaal emotionele ontwikkeling. Het is voor visueel verstandelijk gehandicapte kinderen moeilijk om prikkels in zich op te nemen, deze vervolgens te selecteren en vast te houden. De groep visueel verstandelijk gehandicapte kinderen is zo divers dat hier nog geen vaste leerschema's of spelstrategieën voor ontwikkeld zijn. Vanuit mijn stage ervaring kan ik aangeven dat dit inderdaad het geval is, op de woongroep wonen vijf kinderen die waarschijnlijk in ongeveer dezelfde spelfase zullen zitten maar ze laten allemaal verschillend spelgedrag zien. De rede hiervoor is dat naast hun verstandelijke en visuele handicap een kind bijvoorbeeld een motorisch probleem heeft.

Je kunt de spelontwikkeling van slechtziende kinderen zeker in het begin vergelijken met die van ziende kinderen, maar deze vertraagt na een aantal jaar. Door deze vertraging laat het slechtziende kind dan ook ander spel zien. Het is voor slechtziende kinderen namelijk moeilijk om begrippen in zich op te nemen. Bij blinde kinderen verloopt de spelontwikkeling ook volgens dezelfde fase als normaal ziende kinderen, alleen doet het blinde kind er langer over om iedere fase af te ronden. Verstandelijk gehandicapte kinderen spelen door hun ontwikkelingsachterstand niet op het niveau dat bij hun werkelijke leeftijd past. De spelontwikkeling van verstandelijk gehandicapte kinderen verloopt net als blinde en slechtziende kinderen in een veel trager tempo. Hierdoor wordt hetzelfde spelniveau pas bereikt op een veel hogere leeftijd. Bij deze kinderen ligt het maximaal te bereiken niveau ook lager.

Het is duidelijk dat kinderen met beide handicaps dus op meerdere terreinen van de ontwikkeling problemen hebben, zo ook op het terrein van de spelontwikkeling. Deze verloopt ook bij deze kinderen dus anders en vertraagd. Deze kinderen maken vaak maar hele kleine stapjes vooruit, hierdoor blijven ze vaak lange tijd in dezelfde spelontwikkelingsfase hangen en bereiken ook niet het maximaal te bereiken niveau.

3.3 De spelontwikkelingsfasen bij visueel verstandelijk gehandicapte kinderen

Visueel verstandelijk gehandicapten spelen vaak op het niveau van manipuleren en combineren. Maar belangrijk is om aan te geven dat bij deze kinderen er aan de fase van manipuleren nog een periode vooraf gaat. In deze periode zijn kinderen zich nog niet bewust van zichzelf of van een wereld buiten hen en nog niet in staat zijn tot exploreren en manipuleren. Hier kan dan ook nog niet echt van spel gesproken worden omdat spelen een actieve instelling vereist. Maar door op een speelse wijze met het kind om te gaan kan het bewustzijn van de omgeving en de alertheid wel worden gewekt en vergroot.

Manipuleren

Zoals in hoofdstuk 2.2 is aangegeven houdt het manipulerend spel in: het eenvoudige contact met spel materiaal zoals voelen, aanraken, vastpakken, tikken, onderdelen bewegen, erin knijpen, erop sabbelen, ermee zwaaien en het weggooiden.

Een moeilijkheid wat aangegeven kan worden over de spelontwikkeling van visueel gehandicapte kinderen is dat bij deze kinderen het speelgoed opvallend van kleur moet zijn en binnen het gezichtsveld moet staan wil het kind beseffen dat dit speelgoed er is. Begeleiding moet hier dus altijd rekening mee houden. Dit is ook als rede aan te wijzen waarom slechtziende kinderen een voorkeur ontwikkelen voor contrastrijke materialen en prettig aanvoelende materialen. Dit kunnen zowel harde als zachte materialen zijn. Jonge slechtziende kinderen laten vaak een voorkeur zien voor een bepaalde kleur en materialen die glimmen.

Een tweede moeilijkheid van spel bij visueel verstandelijk gehandicapte kinderen is dat het spel niet makkelijk te herkennen is en het dus voor begeleiders ook lastig is om het spel te stimuleren en begeleiden. Deze kinderen zijn vaak wat passiever en ze tonen niet de interesse, het spelplezier en het speelse ontdekken dat je bij een 'normale' ontwikkeling ziet. Ze houden ervan om dezelfde handelingen steeds te herhalen. Hierbij komt nog een moeilijkheid naar voren: het is lastig om deze herhalingen te onderscheiden van dwangmatigheid en stereotiep gedrag. Stereotiepe gedragingen kunnen ook voorkomen in situaties waarin kinderen ondergestimuleerd worden of juist wanneer ze overvraagd worden.

Stereotiep gedrag omvat een grote verscheidenheid aan gedragingen zoals oogboren en oogwrijven, stereotiepe bewegingen met het lichaam, en stereotiepe omgang met materialen. Stereotiepe gedragingen komen bij slechtziende kinderen voor en bij vrijwel alle blinde en meervoudig gehandicapte kinderen. (Moleman, 1999)

Wanneer kinderen stereotiepe bewegingen laten zien door onderstimulering trekken ze zich terug uit hun omgeving en hebben ze geen interesse meer voor de buitenwereld. Bij overvraging vertonen ze dit gedrag juist omdat ze dreigen overspoeld te raken door alle prikkels. Door zichzelf af te sluiten van de buitenwereld proberen ze greep te houden op hun omgeving. Voor een visueel verstandelijk gehandicapt kind kan deze handeling dus een belangrijke functie hebben en is het ook vaak een onderdeel van zijn gedrag en persoonlijkheid geworden. Het is lastig aan te geven wanneer het gaat om een stereotiepe beweging of niet, ik beperk me tot een korte omschrijving van stereotiep gedrag omdat dit een te groot onderwerp omvat om volledig te omschrijven binnen het onderwerp van mijn scriptie.

Bij het manipuleren van spelmateriaal gebruiken slechtziende kinderen naast hun ogen ook hun handen om het speelgoed te onderzoeken. Hierbij kan ook een moeilijkheid aangegeven worden, vanuit mijn stagervaring kan ik aangeven dat de mate en manier van onderzoekend gedrag ook per kind verschillend is. Als aftasten al een probleem is loopt de ontwikkeling nog meer vertraging op omdat dat het beginpunt zou zijn in de manier waarop ze steeds de eigenschappen van een nieuw voorwerp zich eigen maken. Dit neemt dus veel meer tijd in beslag. Blinde kinderen richten zich in de eerste fase vooral op de geluidskennmerken van speelgoed. Eerst draaien ze alleen hun hoofd in de richting van het geluid maar later gaat het kind het speelgoed ook aanraken en aftasten. Het aanraken en aftasten blijft voor blinde kinderen altijd het beginpunt om speelgoed te onderzoeken. Omdat blinde kinderen helemaal niets zien is het erg moeilijk om zich te oriënteren in een ruimte. Hierdoor komt de belangstelling om zelf op onderzoek uit te gaan vaak pas nadat hen speelgoed regelmatig is aangereikt. Hierdoor ontwikkelen ze het besef dat er meer gebeurt in de wereld om hen heen.

Combineren

Zoals uit hoofdstuk 2.2 is gebleken gaan kinderen in deze fase combinaties maken met speelgoed dat binnen handbereik ligt. Dit gedrag laten slechtziende kinderen ook zien in deze fase. Ook deze kinderen zullen het spelmateriaal bijvoorbeeld tegen elkaar aantikken, stapelen en omgooien en ermee rammelen. De moeilijkheden die hierboven bij manipulerend spel zijn aangegeven zullen ook bij combinerend spel weer voorkomen. Het is dus ook hier weer belangrijk dat het speelgoed opvallend van kleur is en binnen het gezichtsveld van het kind staat. Door bijvoorbeeld speelgoed aantrekkelijk te maken kunnen ze hier wel toe uitgelokt worden. Slechtziende kinderen hebben net als blinde kinderen soms ook een duidelijke afkeer voor bepaalde materialen. Blinde kinderen ontwikkelen in deze fase ook een bepaalde voorkeur voor speelgoed met een geluidseffect. Als ze eenmaal doorhebben dat ze ook zelf een geluidseffect kunnen creëren door bijvoorbeeld het tikken van twee voorwerpen tegen elkaar verzinnen ze zelf allerlei geluidsspelletjes. Ook het spelen met klanken en allerlei klankspelletjes samen met anderen horen bij deze fase van spelontwikkeling. Al eerder is aangegeven dat kinderen leren en ontwikkelen in een wisselwerking met hun omgeving. Bij verstandelijk gehandicapte doet zich hier ook een moeilijkheid voor. Omdat zij zich langzamer ontwikkelen zijn ze minder actief gericht op hun omgeving en zullen zij minder exploratie drang laten zien als kinderen zonder handicap. Verstandelijk gehandicapte kinderen begrijpen dingen niet snel en leggen vaak moeizamer verbanden tussen verschillende gebeurtenissen. Om deze rede moet er bij deze kinderen veel meer aangedragen worden.

Sensopathisch spel

Slechtziende kinderen spelen vaak intenser en langduriger sensopathisch spel dan ziende kinderen. In het begin kan er soms nog wel een lichte afweer zijn tegen koud of korrelig materiaal. Blinde kinderen houden meestal in het begin juist niet zo van sensopathisch spel. De rede hiervoor is dat het materiaal geen vaste vorm heeft en dat roept in eerste instantie vaak angst op. Het materiaal voelt niet prettig omdat ze dit niet echt in hun handen kunnen houden omdat de vorm dan verdwijnt. Sommige blinde kinderen laten eerder een voorkeur voor harde dan zachte materialen zien.

Hoofdstuk 4

Spel begeleidingstechnieken, spel methodieken en spelmateriaal

4.1 Inleiding

Het is mogelijk om ieder op eigen niveau, en met eigen mogelijkheden, een veilige speelplek aan te bieden, met speelgoed dat ze kunnen behappen, en dat in het spel de nadruk ligt op hun vaardigheden en niet op hun handicaps, op hun mogelijkheden en niet op hun onmogelijkheden. Belangrijk is dat de eisen die de wereld stelt aansluiten op dat wat het kind kan en wil. (Teems, 1997)

Om gepast spelmateriaal en methodieken aan te kunnen bieden is het belangrijk dat je eerst weet op welk spelniveau een kind functioneert. Er zijn verschillende manieren om dit te bepalen, een voorbeeld hiervan is de schaal van J. Hellendoorn. Op een woongroep als mijn stage wordt het niveau bepaald door de orthopedagoog maar zal groepsleiding wel helpen de informatie te verzamelen om het niveau vast te stellen. Om deze rede wil ik het wel kort toelichten. Zoals uit de vorige hoofdstukken is gebleken speelt ieder kind op zijn eigen manier en ontwikkelt het op zijn eigen tempo. Zo zijn er ook verschillen aan te geven in de mate waarin kinderen gestimuleerd moeten worden om te spelen. Het kan voorkomen dat kinderen onvoldoende hun mogelijkheden gebruiken maar het kan ook zo zijn dat kinderen uit zich zelf helemaal niet tot spelen komen. Weer een ander kind vindt het lastig om zelf nieuwe variaties te bedenken of om inhoud te geven aan hun spel. Op deze momenten is het nodig dat een volwassene het spel gaat begeleiden. Hier zijn verschillende technieken en methodieken voor, en deze wil ik hieronder nader toelichten. Als laatste wil ik in dit hoofdstuk de verschillende mogelijkheden voor spelmateriaal bespreken.

4.2 Bepalen van het spelniveau

De Spel Ontwikkeling Schaal (S.O.S.) van J. Hellendoorn is een handleiding voor niveau-scoring van het vrije of gestimuleerde spel. Aanbevolen wordt de schaal te gebruiken voor het scoren van op videoband opgenomen spelmomenten. Door de strikte opbouw en de duidelijke omschrijving van het spelgedrag is het na enige oefening weliswaar mogelijk om ook bij live observatie het spelgedrag te beoordelen. Om een goede indruk te krijgen van het spelgedrag is een meetsessie van ongeveer 30 minuten nodig. Met de schaal kan men op verschillende manieren te werk gaan, afhankelijk van de score die men het meest relevant acht.

Bij *timi-sampling* kiest men voor observatie en scoring per tijdseenheid. Het formulier verdeelt een sessie in observatie-eenheden van een minuut. Er is ruimte voor het beschrijven van het spel en voor het toekennen van een score. Daarbij gaat het om het hoogst behaalde niveau gedurende die tijdseenheid. Door later te sommeren over alle tijdseenheden wordt een goede indruk verkregen van de duur en frequentie van bepaalde spelvormen. Bovendien kan men hier ook een modale score uit selecteren: die score die het meest voorkomt.

Bij *event-sampling* deelt men het spel in op basis van de inhoud van de spelmomenten die in tijdsduur sterk kunnen verschillen. Per moment kent men dan een score toe. In een begeleide of stimulerende spelsituatie is denkbaar dat men een meetsessie opbouwt uit twee gedeelten: een deel waarin men de betrokkene geheel aan zichzelf overlaat, dus vrij spel, en een gedeelte waarin met het spel stimuleert of zelfs voordoet. Als dat tot verschillende spelniveaus leidt geeft dit aanwijzingen over de mate van stimuleren die de betrokkene nodig kan hebben. Geadviseerd wordt gebruik te maken van een standaardsituatie.

Een vaste ruimte, die ingesteld is op de spelers maar weinig afleidende prikkels biedt, en een standaardset speelgoed die daar vast beschikbaar blijft is daarvoor ideaal.

Een spelmoment begint als een speler contact maakt met of aandacht toont voor een object. Een spelmoment eindigt als de speler het materiaal weglegt, de aandacht verplaatst naar ander spel materiaal of een andersoortige activiteit begint. Bij de S.O.S. worden verschillende scoringscategorieën aangegeven, namelijk M als Manipulatieve categorie, C als combinatiehandelen met spel materiaal waar ook sensopathisch spel in naar voren komt, F als functioneel spel, S als symbolisch of verbeeldend spel. Deze categorieën zijn elk ook weer onderverdeeld in andere specifiekere onderdelen.

4.3 Spel begeleidingstechnieken

In deze paragraaf worden twee begeleidingstechnieken besproken, de rol van spelbegeleider kan ingevuld worden door bijvoorbeeld groepsleiding binnen een woongroep.

De techniek van het uitnodigen en spelsuggesties geven

Bij deze vorm van spelbegeleiding zet de spelbegeleider het materiaal klaar, en doet tijdens het spel verschillende suggesties, om zo het kind uit te lokken tot spel. Dit betekent niet dat de spelbegeleider steeds bij het kind blijft zitten, maar af en toe komt de spelbegeleider even kijken bij het kind. Deze spelbegeleidingstechniek wordt gebruikt bij kinderen die wel kunnen spelen, maar het spel zelf niet op gang kunnen brengen. Dit kan bijvoorbeeld komen omdat het kind het zelf moeilijk vindt om ideeën te bedenken.

Op de volgende manier kan het kind op verschillende manieren uitgenodigd worden, maar ook gestimuleerd worden tot spelen. De betrokkenheid van de begeleider is hierbij steeds iets groter.

De spelbegeleider nodigt uit: dit doet hij door aan het kind spel materiaal aan te geven, of de spelbegeleider kan spel materiaal bij het kind neer leggen. Op dit moment wordt er bekeken of dit genoeg is om de nieuwsgierigheid van het kind te prikkelen zodat het op onderzoek uit gaat en met het materiaal gaat spelen. Op het moment dat de spelbegeleider het spel materiaal, waarvan hij denkt dat het aantrekkelijk is voor het kind, klaar heeft gezet nodigt de spelbegeleider het kind uit om daar te gaan spelen en geeft suggesties.

De spelbegeleider benoemt en bekijkt: Als een kind spel materiaal in zijn handen heeft maar het niet meer interessant vindt na het onderzocht te hebben. Dan kan een spelbegeleider helpen door dit samen nogmaals te doen, zodat het kind erachter kan komen wat je allemaal kan doen met het speelgoed. Op deze manier wordt het kind misschien op ideeën gebracht. Hierna trekt de spelbegeleider zich weer terug.

De spelbegeleider doet een spelvoorstel: als de spelbegeleider de verschillende functies van het speelgoed samen met het kind onderzocht heeft en de verschillende functies heeft benoemd kan het nog voorkomen dat het kind de interesse verliest. Het benoemen is dan niet voldoende om het spel op gang te brengen. Op dit moment kan de spelbegeleider een voorstel doen.

De spelbegeleider biedt een spelplan aan: Dit is de laatste mogelijkheid, waarbij de spelbegeleider een spelplan aanbiedt aan het kind. Dit doet hij door een suggestie te geven wat er met het materiaal gespeeld zou kunnen worden. Hij laat hierbij de verdere uitwerking wel aan het kind zelf over.

Soms is het nodig om stimulerende handelingen te herhalen, en het kind aan te moedigen. Als een spelbegeleider af en toe langs komt lopen en op die manier interesse toont voor het spel wordt dit door sommige kinderen als stimulatie ervaren. Het kan ook door kinderen als storend ervaren worden, de spelbegeleider dient hier zelf een juiste inschatting van te maken. (Eijden/Moleman, 1999)

De techniek van het aansluitend spel

Op het moment dat de techniek van het uitnodigen en spelsuggesties geven niet werkt bij een kind, bestaat er ook een intensievere manier van het spel begeleiden. Dit wordt de techniek van het aansluitend spel genoemd. Hierbij volgt de spelbegeleider het spel en probeert zichzelf zoveel mogelijk aan te sluiten bij dit spel. Bij deze manier van begeleiden blijft de spelbegeleider wel bij het kind, maar hij laat het kind zelf spelen en grijpt niet in. Het kan voor komen dat hij even mee speelt, maar hij laat uit zijn houding blijken dat wat het kind zelf bedacht heeft om te spelen goed is. Door bij het spel aan te sluiten kan het kind intensiever spelen en wellicht ook meer plezier er aan gaan beleven.

Bij de techniek van het aansluitend spel hoort het verwoorden. Hierbij observeert de spelbegeleider het spel van het kind en gaat het spel verbaal begeleiden. De spelbegeleider verwoordt wat hij ziet gebeuren, maar laat hierbij zijn eigen interpretaties achterwege. Doordat het kind aandacht krijgt voor het spel kan dit een stimulerend effect hebben op het kind, de concentratie van het kind kan hierdoor bijvoorbeeld ook vergroot worden.

Het verwoorden van het spel heeft de volgende aspecten:

Woordgebruik: Doordat meervoudig gehandicapte kinderen zelf vaak weinig of geen taal gebruiken is het belangrijk zoveel mogelijk woorden te kiezen die binnen de woordenschat van het kind liggen. De spelbegeleider moet ook het kind niet overspelen met woorden, maar hij probeert de zinnen kort en eenvoudig te houden. Het kan bijvoorbeeld al voldoende zijn om te verwoorden wat de handen van het kind doen met het spelmateriaal, of om zijn lichaamstaal te benoemen.

Houding en gebaren: De spelbegeleiding kan mee gaan in het spel door zijn houding en gebaren op het spel aan te passen. Bij kinderen die op een laag niveau spelen, kan de spelbegeleider goed bij het kind aansluiten door de gebaren die het kind zelf gebruikt te imiteren.

Toon: Door de toon waarop het spel verwoord wordt kan de spelbegeleider de betrokkenheid van het kind vergroten. Als kinderen op een laag niveau spelen is het nadoen van geluiden die het kind in het spel laat horen een goede manier van aansluiten. Het is belangrijk dat de juiste toon aansluit bij wat het kind bedoelt in een bepaalde spelsituatie.

Tempo: een stemming kan door het spreektempo tot uitdrukking gebracht worden.

Bijvoorbeeld bij een spannende beleving wordt er sneller gesproken.

Anticiperen: de spelbegeleider probeert te anticiperen op wat er mogelijk gaat komen. Dit kan vooruitgang brengen in het spel.

Gevoelsmatig verwoorden: De spelbegeleider probeert zich in te leven in de sfeer van het spel. Op deze manier wordt de betrokkenheid bij het spel groter.
(Eijden/Moleman, 1999)

Naast het verwoorden van spel, kan het ook nodig zijn om spel nog wat directer te stimuleren. Hellendoorn maakt onderscheidt in vijf vormen hiervan:

- Door verbale en non-verbale suggesties aan te reiken tijdens het spel, wordt het spel op gang gebracht.
- De spelbegeleider kan ook suggesties voor uitbreiding van het spelmateriaal of de speelplek geven, dit kan ook stimuleren.
- Stimuleren om het lichaam te betrekken bij het spel, de beleving van het spel wordt intenser. Een goed voorbeeld hiervan is sensopathisch spel.
- Door spel inhoudelijk nieuwe ideeën aan te dragen, of door thema's uit te breiden kan er een geheel nieuwe wending gegeven worden aan spel.
- Door het kind aan te moedigen en gerust te stellen kan een kind over bepaalde angsten heen geholpen worden. Om barrières te kunnen overwinnen, moeten ze eerst erkend en geaccepteerd worden. Hierbij kan een spelbegeleider ook helpen en stimuleren.

(Scholten, 1985)

4.4 Methodische invalshoeken en vormen van spelbegeleiding

In deze paragraaf wordt een overzicht gegeven van verschillende spelmethoden waarvan gebruik kan worden gemaakt door spelbegeleiders. Een spelbegeleider kan van buitenaf aangetrokken worden door een instelling, een instelling kan er ook voor kiezen om groepsbegeleiders bij te scholen tot spelbegeleider die deze begeleidingsmethode hanteert.

Spelmethodieken speciaal ontwikkeld voor ernstig meervoudig gehandicapten:

- Methode Vlaskamp
- Video Interactie Begeleiding
- Zintuiglijke Stimulering Volgens Lilli Nielsen
- De Hands-on methode
- Chaining Backward

Spelmethodieken die met enige aanpassing wellicht ook gebruikt zouden kunnen worden voor visueel verstandelijk gehandicapte kinderen

- Combinatietherapie
- Bewegingspedagogiek (Sherborne)
- Speltraining en spelstimulerend (van Berckelaer-Onnes)

4.4.1 Spelmethodieken speciaal ontwikkeld voor ernstig meervoudig gehandicapten:

Met visueel verstandelijk gehandicapten verloopt de communicatie vaak moeilijker dan mensen zonder deze handicap. Het is soms lastig om aan hun gedrag en bewegingen af te lezen wat ze duidelijk proberen te maken. Dit maakt het voor de begeleiding ook weer lastig om aan te geven wanneer ze wel begrepen hebben wat er aangegeven wordt. Bij het begeleiden van spel is het ook nodig elkaar te 'verstaan'. Om deze reden zijn spelmethodieken voor visueel verstandelijk gehandicapten met een ontwikkelingsniveau beneden de vierentwintig maanden een belangrijk middel. De manier van werken binnen de hierop volgende methodieken gaan uit een sensitieve en responsieve basishouding. Dit betekent dat de basishouding gericht moet zijn op zintuiglijke indrukken en dat de begeleider steeds adequaat reageert op bijvoorbeeld een beweging of een geluid dat het kind maakt. De stapjes die deze kinderen maken zijn vaak heel klein maar worden door het volgen van de stappen van de methodiek zichtbaar. Het hanteren van een methodiek binnen de hulpverlening is van belang omdat een methodiek de basis is voor het functioneren van hulpverleners in hun dagelijkse werksituatie.

- **Methodie Vlaskamp**

Ieder mens heeft behoefte aan relaties met andere mensen, zo ook mensen en kinderen met een meervoudige handicap. Dit heeft Carla Vlaskamp als uitgangspunt genomen voor de methode die ze ontwikkeld heeft. Hierbij is een ander belangrijk uitgangspunt dat er uit gegaan wordt van de *mogelijkheden* van ernstig meervoudig gehandicapten en niet van de *onmogelijkheden*. Als begeleiders de signalen van meervoudig gehandicapten opvangen en er adequaat op reageren zijn deze mensen in staat om actief hun leefomgeving te beïnvloeden. De werkwijze van de Methode Vlaskamp is planmatig beschreven, ook de houdingsaspecten van begeleiding worden verwoord. Om spel mogelijk te maken is volgens de Methode Vlaskamp een responsieve houding voorwaardenscheppend.

De Methode Vlaskamp bestaat uit de volgende stappen:

1. Het opstellen van een perspectief
Hierin wordt de richting op gebied van spel vastgelegd waarin de komende periode gewerkt gaat worden. Bijvoorbeeld bij een kind wat het liefste in zijn eigen wereldje leeft maar waarbij wel korte momenten te zien zijn dat hij contact zoekt. Het kind toont weinig initiatief in spel. De richting van het perspectief zou dan vastgelegd kunnen worden door met spel te proberen het contactmoment te vergroten.
2. Het formuleren van een hoofddoel
Van het perspectief wordt een hoofddoel afgeleid. Er wordt uit gegaan van wat voor de cliënt belangrijk is, en daar zal mee gestart worden in eerste instantie.
3. Het invullen van de matrix
Dit is een hulpmiddel om aan te geven hoe de begeleiding te werk zal gaan. Hierbij wordt ook aangegeven of het handelen gericht zal zijn op 'het verkrijgen van kennis door observatie', of op 'stimuleren van bepaald gedrag' of op 'omgangsregels'.
4. Het formuleren van een werkdoel
Hierbij wordt zo concreet mogelijk aangegeven wat men zou willen bereiken en welk gedrag men verwacht waar te nemen. Werkdoelen kunnen gericht zijn op het kind maar ook op de benaderingsmanier richting het kind.
5. De activiteit wordt bepaald
Hier wordt beschreven wat er gaat gebeuren in de activiteit.

6. De voorwaarden worden opgesteld
Hier wordt nagegaan wat belangrijk is voor de cliënt. Er kan bijvoorbeeld een overweging gemaakt worden voor bepaalde ruimte en een bepaalde houding.
7. Het opschrijven van de werkwijze
Een videoanalyse (zie video interactie begeleiding) kan veel informatie bieden over de manier van werken. Het is belangrijk om hierbij aandachtspunten bij de werkwijze op te schrijven zodat iedere begeleider die met de cliënt speelt op dezelfde manier te werk gaat.
8. Het rapporteren
De rapportage richt zich op de werkdoelen en wordt door de begeleider een á twee keer per week ingevuld. Het is fijn als het formulier snel ingevuld kan worden, hierbij wordt bij de opstelling van het rapportageformulier op gelet. Telkens na een periode van 6-8 weken kan het plan geëvalueerd worden zodat de werkwijze in het plan weer bijgesteld kan worden. Hierbij wordt ook bekeken of de werkdoelen bereikt zijn of bijgesteld moeten worden.

(Amelsvoort/Bolhuis/Damhuis/Scholten, 2005)

- ***Video Interactie Begeleiding (VIB)***

Deze manier van begeleiden is gericht op de ondersteuning van groepsbegeleiders en ouders bij spelactiviteiten met zeer ernstig gehandicapten. Deze manier wordt ook wel Video Interactie Analyse genoemd.

Centraal bij deze vorm van begeleiden van spel staat de interactie tussen de begeleider en het kind.

VIB gaat uit van de aanwezige capaciteiten van de cliënt en de begeleider waarbij geslaagde communicatie het vertrekpunt is en voorwaarde voor groei. Responsief reageren, afstemmen op de initiatieven van de cliënt vormen de basis van VIB.

(Amelsvoort/Bolhuis/Damhuis/Scholten, 2005)

Bij begeleiden kan video een belangrijk hulpmiddel zijn omdat het de mogelijkheid heeft om de signalen, lichaamstaal, interacties, transacties die tijdens het spelen voor een gedeelte onbewust plaatsvinden zichtbaar te maken. Als beelden van individuele spelsituaties systematisch worden bekeken kan de analyse veel informatie leveren over geslaagde interactie momenten. Deze beelden kunnen bijvoorbeeld samen bekeken worden door de orthopedagoog en de begeleiders. Je kan denken aan gewone dingen die gebeuren, bijvoorbeeld een reactie op een gebaar, geluid of houding. Normaal zou dit moment niet bewust als positief gezien worden maar door dit achteraf terug te zien kan een begeleider zich bewust worden van de geslaagde interactie. De begeleider kan er dan ook mee aan de slag, deze kan er voor zorgen dat de begeleiding aangepast wordt zodat er vaker een geslaagde interactie voorkomt. Samen met groepsbegeleiders en/of ouders wordt er vanuit de interactieanalyse een concrete doelstelling geformuleerd, en er wordt een individueel spelplan opgezet. Door regelmatig te filmen krijgen groepsbegeleider en/of ouders een goed en duidelijk beeld van het verloop. Er wordt ook meer inzicht gecreëerd in het spelgedrag van de cliënt. Ook het eigen aandeel van de begeleider en de cliënt kan goed in kaart worden gebracht. Al eerder is aangegeven dat visueel verstandelijk gehandicapte kinderen heel kleine stapjes maken in de ontwikkeling. Het voordeel van VIB is dat ook deze stapjes zichtbaar worden. Daarbij komt het voordeel dat de bevindingen makkelijk overdraagbaar zijn naar andere groepsbegeleiders.

Een belangrijke stap bij deze vorm van begeleiden is het systematisch gaan bekijken van de interactie tussen begeleider en cliënt in een spelsituatie. De gemaakte videobeelden werken daarbij ondersteunend.

De beelden worden geanalyseerd aan de hand van contactprincipes, zoals die gehanteerd worden in de video-interactie begeleiding zoals die vertaald zijn naar de spelsituaties. De uitgangsprincipes zijn ongeveer hetzelfde maar de hantering hiervan is anders. De mogelijkheden en beperkingen van de cliënt en de begeleider of ouder in de spelsituatie mogen hierbij niet uit het oog verloren worden.

Binnen de interactieanalyse staan de volgende punten centraal:

- De initiatieven van de cliënt worden gevolgd
- Er wordt een ontvangstbevestiging gegeven
- De interactie wordt op een instemmende wijze benoemd
- Er moet gelet worden op een juiste beurtverdeling
- Binnen het spel moet er leiding gegeven worden

De hierboven besproken methode kunnen ook in combinatie gebruikt worden.

- ***Zintuiglijke stimulering volgens Lilli Nielsen***

Hierbij wordt door Lilli Nielsen een vergelijking gemaakt van de ontwikkeling van verstandelijk gehandicapte kinderen met die van normale kinderen. Nielsen sluit zich aan bij de opvattingen van Piaget. Deze ziet, zoals eerder aangegeven, de ontwikkeling als een evenwichtsproces waarbij ieder levend organisme streeft naar een evenwichtige toestand van welbevinden. Piaget gaat er vanuit dat krachten in het organisme zelf en invloeden van buiten af ervoor zorgen dat dit evenwicht niet zonder inspanning bereikt kan worden. Om deze rede kan een organisme zich ontwikkelen en doet het vaardigheden op om een nieuw, voorlopig evenwicht op te kunnen bouwen.

De ontwikkeling verloopt volgens bepaalde fasen en de mensen kunnen zich de vaardigheden uit de ene fase niet echt eigen maken als de vorige niet succesvol is afgesloten. Ook Nielsen wil juist de mogelijkheden van de verstandelijk gehandicapte benadrukken, omdat deze namelijk bepalend zijn voor de ontwikkeling en niet zozeer de beperkingen. De ontwikkeling van meervoudig gehandicapten gaat altijd door, net als de gewone menselijke ontwikkeling. Binnen een ontwikkelingsproces kunnen de zintuigen als een poort worden gezien waardoor informatie binnen kan komen. Deze binnengekomen informatiestroom leert een kind de wereld om zich heen kennen en begrijpen. Hierdoor kan een 'ik-besef' en een eigen identiteit opgebouwd worden.

Zintuiglijke ervaringen en informatie over bijvoorbeeld: tijd, kwaliteit (hard-zacht, ruw-glad, warm-koud), ruimte, oorzaak en gevolg zijn erg belangrijk om de buitenwereld te leren kennen en begrijpen.

Er voor zorgen dat een kind zintuiglijk geprikkeld wordt is niet altijd voldoende om een ontwikkeling op gang te brengen. Hiervoor moet een mens ook zelf actief bewegen, luisteren kijken, voelen en ruiken. Het is belangrijk dat de begeleiding goed observeert wat een kind wel of niet met zijn zintuigen kan. De begeleiding moet als het ware kijken welke poortjes open staan bij het kind. Nielsen is van mening dat iedere verstandelijk gehandicapte een eigen zintuighiërarchie heeft. Door middel van de juiste stimulering kan deze hiërarchie veranderd worden en gaan de als het ware gesloten poortjes open. Om te kunnen kijken, horen, tasten, ruiken en proeven is het bewegingsgevoel erg belangrijk, dit zorgt er voor dat er op eigen initiatief ervaringen op gedaan kunnen worden.

Al eerder is aangegeven dat een verstandelijke gehandicapte zich ontwikkelt door met name interactie met zijn sociale en materiële omgeving. Om deze reden dient de inrichting zo ingedeeld te zijn dat het kind gestimuleerd wordt. Op deze manier kan volgens Nielsen een eerste stap gezet worden naar het actief leren kennen en begrijpen van de omringende wereld. Nielsen pleit voor een inrichting waarbij de geringste beweging (actie) een respons (reactie) oplevert. Het kind kan deze respons als een beloning voor het bewegen ervaren en zo aangespoord worden om de beweging steeds te herhalen. Nu wordt duidelijk dat de mate waarin een kind actief is enerzijds bepaald wordt door zijn mogelijkheden en anderzijds door de inrichting en stimulans die van de omgeving uitgaat. Een kind moet een kans krijgen om te spelen, om de zintuigen actief te kunnen gebruiken. Het beleeft hier plezier aan, wat een voorwaarde is voor spel. Om een kind dit te kunnen bieden, dienen de begeleiders bekwaam om te gaan met het kind. Het is belangrijk het kind te volgen en te zien wat het kind aangeeft. (Amelsvoort/Bolhuis/Damhuis/Scholten, 2005)

- **De Hands-on methode**

De uitgangspunten zijn fysieke aanwijzingen geven en het concreet samen doen bij deze vorm van begeleiden. Er worden drie manieren van aanwijzingen gegeven bij deze methode van het aanleren van vaardigheden, namelijk verbaal, fysiek en met behulp van gebaren.

In het begin van deze methode wordt er begonnen met fysiek en verbaal te ondersteunen van handelingen. De manier waarop dit gedaan wordt is als volgt: de begeleider neemt de hand van het kind in zijn eigen hand en voert de handeling samen met het kind uit. Terwijl hij dit doet ondersteunt hij dit verbaal, door te vertellen wat ze aan het doen zijn. De begeleider houdt langzaam aan zijn handen op steeds grotere afstand. Hij helpt het kind waar nodig met zijn handen. Wel blijft de begeleider steeds vertellen wat er wordt gedaan. Wanneer de begeleider ziet dat het kind de handelingen goed kan vermindert hij ook de verbale aanwijzingen. Bij deze methode wordt er op deze wijze toegewerkt naar een situatie waarbij de begeleider alleen nog zegt welke vaardigheid er uitgevoerd zal gaan worden. Het is dan de bedoeling dat het kind zelf weet welke handelingen en in welke volgorde hierbij horen. Er worden dan zo weinig mogelijk aanwijzingen gegeven, op deze manier krijgt het kind de mogelijkheid zelf uit te voeren wat hij ook zelfstandig kan. De begeleider probeert het kind verbaal en fysiek tijdens de gehele sessie positief te belonen, hoe klein het stapje ook is.

- **Chaining Backward**

Het woord chaining is afkomstig van chain wat ketting betekend. De Chaining Backward methode gaat er vanuit dat alle vaardigheden worden samengesteld uit verschillende handelingen, zoals het aan en uitkleden. Deze handelingen worden dus als het ware vergeleken met een ketting die bestaat uit verschillende schakels. Om een handeling aan te leren deelt de begeleiding een handeling op in losse stapjes, die dan ook een voor een aangeleerd worden. Deze stapjes worden qua moeilijkheid en lengte geschikt gemaakt voor het individuele kind. Er wordt een stappenplan opgesteld en er wordt een beginpunt bepaald. Het is mogelijk om de handelingen van voor naar achter aan te leren of om te beginnen bij het laatste stapje, dit is het geval bij chaining backward. Er wordt begonnen met de stap die de vaardigheid afsluit. Bij bijvoorbeeld het leren aan trekken van een broek wordt begonnen bij het sluiten van de rits. Als het kind dit geleerd heeft, dan komt de eerst voorgaande handeling aan bod. De handelingen die het kind al beheerst, worden op deze manier ook steeds herhaald. Het kind zal dus ook elke keer de vaardigheid zelf beëindigen, dit zou een gevoel van zelfstandigheid en succeservaringen kunnen creëren wat een motiverende werking kan hebben. Ook bij deze methode is het belangrijk dat het kind steeds beloond wordt als het een stapje maakt.

De hands-on methode kan goed gebruikt worden in combinatie met de Backward Chaining methode. Voor het aanleren van een vaardigheid wordt dan de volgorde van handelingen aangehouden zoals die bij backward chaining is opgesteld. Al deze handelingen worden getraind door gebruik te maken van Hands-on methode.

4.4.2 Spelmethodieken die met enige aanpassing wellicht ook gebruikt kunnen worden voor visueel verstandelijk gehandicapte kinderen

- ***Combinatietherapie***

Bij deze therapie wordt de begeleiding en behandeling door twee verschillende deskundige disciplines samen uitgewerkt. Bij meervoudig gehandicapte wordt deze manier van samenwerken vaak gebruikt. Hierbij kunnen ook de hierboven besproken begeleidingstechnieken gebruikt worden. Vaak wordt er binnen een instelling, dagcentrum of school in multidisciplinair verband gewerkt. Een spelbegeleider kan bijvoorbeeld samen werken met een bewegingsagoog, ergotherapeut, fysiotherapeut, logopedist, muziektherapeut, orthopedagoog en psychomoteur therapeut. Hierbij vertegenwoordigt iedere deskundige zijn vakgebied en worden de twee ingebed binnen één geheel.

Op een instelling zijn er verschillende disciplines die elk voor een onderdeel zorg dragen voor een cliënt. Dit kan betekenen dat het integratief aanbieden van spel, muziek, communicatie en bewegen een meerwaarde heeft voor de cliënt, omdat er dan een groter leereffect behaald kan worden. De combinatie therapie is een vorm van dit integratief aanbieden van zorg. Door bijvoorbeeld een fysiotherapeut en spelbegeleider samen te laten werken. Eerder in dit hoofdstuk is aangegeven dat volgens Nielsen het bewegingsgevoel essentieel is voor het ervaren van de mogelijkheid om zelf actief te zijn en voor de ontwikkeling in het algemeen. Maar het kan zijn dat de cliënt zelf niet de mogelijkheden heeft om tot actie te komen, een fysiotherapeut kan zorgen voor een goede uitgaanshouding om zelf actief bezig te kunnen zijn. Hiernaast zorgt de spelbegeleider dan voor spelmogelijkheden.

(Amelsvoort/Bolhuis/Damhuis/Scholten, 2005)

- ***Bewegingspedagogiek van Sherborne***

Gebaseerd op de bewegingen en gedragingen van baby's tijdens het ondersteund worden, 'ingepakt' worden, gevoed en gewassen worden heeft Sherborne haar ideeën ontwikkeld. Deze fysische ervaringen zijn de allereerste ervaringen. Een baby wordt zich bewust van zijn eigen lichaam door bewegingen te ondergaan en door zelf te bewegen. Door dit lichaamsbewust worden van een baby leert het vertrouwen en controle te krijgen over zijn lichaam. Een kind is klaar om zijn omgeving te gaan ontdekken. Tussen een baby en een volwassene groeit een band, en het kind gaat een emotionele en fysische relatie aan. Het kind ontwikkelt een gevoel van veiligheid en zelfvertrouwen en het ontwikkelt een eigen identiteit. Twee basis vereisten om te kunnen leren zijn een sterk bewustzijn van het eigen lichaam en van andere personen. Oogcontact is een belangrijk middel om een relatie te versterken en om een kind te helpen zijn aandacht te richten. Bij de ontwikkeling van een jong kind zijn lichaamsgevoelens, de toenemende bewegingsmogelijkheden en de fysische en lichamelijke interactie met anderen belangrijke voorwaarden. Verstandelijk gehandicapte kinderen missen veel van deze voorwaarden. De bewegingspedagogiek stimuleert op een lichte en speelse wijze het lichaamsbewustzijn, lichaamsbeheersing en contactvaardigheden.

Bij de bewegingspedagogiek van Sherborne zijn veiligheid, geborgenheid en acceptatie vanuit de omgeving centrale voorwaarden om de wereld te verkennen. De voorwaarde veiligheid kan een begeleider bijvoorbeeld bieden door zorg te dragen voor een veilige omgeving en veiligmateriaal. Geborgenheid kan geboden worden doordat een begeleider bijvoorbeeld in de buurt van het kind blijft en ondersteuning te bieden waar nodig zodat het kind zich op die manier ook veilig voelt. Een begeleider kan een kind laten merken dat het kind er mag zijn zo als het is, dit wordt bedoeld met acceptatie.

Benadrukt wordt dat een affectief klimaat en positieve aanmoediging kan leiden tot zelfstandig exploreren en leren. Vaak hebben verstandelijk gehandicapte kinderen minder intense exploratiebehoefte, waardoor het ontdekken van de wereld om hen heen nauwelijks aan bod komt. Door het methodisch aanleren en stimuleren van vertrouwen en zelfvertrouwen kan een kind leren initiatief te nemen. Hieruit kunnen nieuwe leerervaringen ontstaan.

De bewegingspedagogiek van Veronica Sherborne richt zich op de ontwikkelingsmogelijkheden die ontstaan wanneer uitgegaan wordt van het lichaam in beweging. Beweging wordt als middel gebruikt om de sociaal emotionele ontwikkeling en het welbevinden van kinderen te stimuleren. Door een gevoel van zekerheid en veiligheid te ontwikkelen bij kinderen wordt de vaardigheid van het aangaan van relaties met anderen gestimuleerd. Jonge kinderen ontvangen bewegingservaringen van hun begeleiders die als zij met het kind omgaan in bijvoorbeeld bewegingsspelletjes zowel fysieke als emotionele veiligheid doorgeven.

(Amelsvoort/Bolhuis/Damhuis/Scholten, 2005)

- ***Speltraining en spelstimulering (van Berckelaer-Onnes)***

De vakgroep orthopedagogiek van de universiteit van Leiden heeft onder leiding van Ina van Berckelaer-Onnes een speltrainings- en spelstimuleringsprogramma ontwikkeld.

Dit speltrainingsprogramma is ontwikkeld voor kinderen met een stoornis die valt binnen het autistisch spectrum. Uit onderzoek naar het effect van deze manier van het trainen van spel bleek dat het korte termijn effect groter was dan het lange termijn effect. Om deze reden is het belangrijk dat de training een vervolg krijgt in de vorm van een spelstimuleringsprogramma. Door dit programma worden de vaardigheden die een kind op doet tijdens de training onderhouden. Een speltraining wordt meestal uitgevoerd door de spelbegeleider, spelstimulering wordt door de spelbegeleider opgezet en begeleid, maar wordt door ouders en of groepsbegeleiders uitgevoerd.

Vaak zie je dat kinderen binnen dit spectrum niet of nauwelijks spelen. Als deze kinderen wel spelen, zie je vaak weinig variatie wat hun spel eenzijdig maakt. Het steeds herhalen van dezelfde handeling wordt een stereotiepe activiteit genoemd.

uitgevoerd. Dit programma is gebaseerd op de al eerder genoemde spelontwikkelingsfase: Simpel manipuleren, combinatiespel, functioneel spel, symbolisch spel

Autistische kinderen hebben vaak zoveel hiaten in hun spelontwikkeling dat het belangrijk is dat zij alle fasen van de spelontwikkeling opnieuw doorlopen bij het speltrainingsprogramma. (Amelsvoort/Bolhuis/Damhuis/Scholten, 2005)

Binnen deze speltraining richt men zich op het leren spelen, leren imiteren, op een beter wijze met spel materiaal omgaan, gevarieerder leren spelen, meer exploreren. Het kan bijvoorbeeld een doel zijn om te ontdekken waar de mogelijkheden van een kind liggen en het kind laten ervaren dat spelen leuk is. Hierdoor wordt tegelijkertijd gewerkt aan de concentratie, aandacht, interesse voor het spel materiaal, taal en oogcontact.

Het programma kan ook gebruikt worden om contact te leggen met een kind en het zo beter te leren kennen. Het is belangrijk om het kind in een prikkelarme omgeving de gelegenheid te bieden om het spel materiaal te ontdekken. Het speltrainingsprogramma bestaat uit een voormeting en een nameting.

Er wordt een flexibel stimuleringsprogramma opgesteld door de spelbegeleider wat zich richt op het individuele kind. Ook kan men tijdens dit programma voortbouwen op de speltraining die het kind heeft gehad. Fases die het kind toen nog niet zo goed beheerste kunnen nu extra geoefend worden. Het is belangrijk om op een vast tijdstip en op een vast, rustig plekje in de groep of huiskamer te spelen. De werkwijze is vergelijkbaar met die van de speltraining. (Amelvoort/Bolhuis/Damhuis/Scholten, 2005)

Deze speltraining met een vervolg stimuleringsprogramma is opgezet voor kinderen met een stoornis die valt binnen het autistisch spectrum. Maar zou ook gebruikt kunnen worden om visueel verstandelijk gehandicapte kinderen kennis te laten maken met spelen, laten ervaren dat spelen leuk kan zijn en hen op een betere wijze met spel materiaal leren omgaan.

4.5 Spelmateriaal

In de vele verschillende speelgoedwinkels is er veel verschillend speelgoed te vinden. Het is voor ouders en opvoeders erg moeilijk om uit al deze mogelijkheden een goede keuze te maken. Het meeste speelgoed ziet er aantrekkelijk en leuk uit maar soms valt het in de praktijk dan toch tegen. Bij het uitzoeken van speelgoed is het belangrijk om rekening te houden met het spelniveau van kinderen en de interesse. Het is goed om bij het inschatten van het spelniveau te weten dat kinderen eerder overschat worden dan onderschat. Ook is het goed om van een kind te weten wat hij leuk vindt. Door zicht te hebben op het spelniveau en rekening te houden met de verschillende interesses van kinderen kan er vaak wel geschikt speelgoed uitgezocht worden.

Creativiteit is een vereiste om voor elk kind aantrekkelijk spel materiaal te bedenken. Maar alledaagse gebruiksvoorwerpen zijn vaak net zo boeiend en soms wel interessanter dan speelgoed uit de winkel. Spelmateriaal dat prettig ruikt of prettig aanvoelt heeft bij sommige kinderen de voorkeur. Maar andere kinderen kunnen weer helemaal opgaan in speelgoed dat geluid maakt.

Om de onderstaande redenen kan het voor ouders van kinderen met een visueel verstandelijke beperking erg lastig zijn om een goede speelgoedkeuze te maken.

Omdat de spelontwikkeling langzamer verloopt spelen deze kinderen met speelgoed dat niet bij hun kalenderleeftijd past. Visueel verstandelijk gehandicapte kinderen hebben vaak langer nodig om het materiaal goed te leren kennen, ze blijven dus ook vaak lang met het zelfde speelgoed spelen. Het steeds nieuw speelgoed aanbieden is voor deze kinderen dan niet fijn. De begeleider kan er beter voor kiezen om steeds het bekende speelgoed wat uit te breiden. Tenslotte is de keuzemogelijkheid van het speelgoed voor deze kinderen beperkter omdat het dus aan verschillende eisen moet voldoen.

Enkele eisen aan speelgoed voor visueel verstandelijk gehandicapte kinderen: Opvallende kleuren, uitlokkend, makkelijk hanteerbaar, groot, stevig maar prettig aanvoelend materiaal.

Ook speelgoed met geur of geluidseffecten ervaren deze kinderen vaak als aantrekkelijk. (Eijden/Moleman, 2004)

4.5.1 Suggesties voor spelmaterial voor visueel verstandelijk gehandicapte kinderen.

De indeling van het spelmaterial is gebaseerd op de verschillende spelontwikkelingsfases

Het niveau van manipuleren

Zoals in hoofdstuk twee al is aangegeven vinden kinderen die spelen op het niveau van manipuleren het leuk om voorwerpen aan te raken, er tegen te tikken, ermee te schudden, erin te knijpen en onderdelen ervan te bewegen. Ook het kijken naar bewegende en of kleurige dingen en het luisteren naar klanken en muziek hoort bij dit niveau.

Voorbeelden van spelmaterial dat bij deze fase passen:

- Rammelspeelgoed, bijtrammelaar
- Een fles waar kralen inzitten, of ander material dat bij het schudden van de fles een geluidseffect heft.
- Een muziekdooosje
- Trekpoppen
- Een CD met muziek en liedjes, of favoriete geluidjes
- Blokken en ballen van verschillend material waar belletjes inzitten
- Een pluche knuffelbeest die geluid maakt als je er in knijpt, of op en neer beweegt
- Verpakkingspapier/folie wat een knisperend geluid maakt, de foli kan ook tussen twee lapjes stof worden genaaid.
- Een stukje aluminium folie
- Babygym en hangmobiles, bijvoorbeeld een Fisherprice activity center
-
- Ballonnen
- Een voeldoek (met verschillende stoffen zoals badstof, fluweel, satijn, wol, ribfluweel)
- Bakjes om in te graaien met verschillende materialen als balletjes, knoopjes, noten
- ‘Little room’ van Lilli Nielsen, het is een soort kamertje met drie zijden dat aan de bovenkant gesloten is. Het kamertje is zo groot dat het kind de wanden aan alle kanten kan aanraken. Hierin kan het kind zitten of liggen en is dan afgeschermd van afleidende prikkels. In het kamertje hangen voorwerpen die voor het kind interessant zijn, die visueel aantrekkelijk zijn en die interessante geluiden maken. Kortom voorwerpen die uitlokken tot manipuleren en spelen.

(Eijden/Moleman, 2004)

Het niveau van combineren

Zoals in hoofdstuk twee al aangegeven is houdt combineren in dat het kind een verband gaat leggen tussen twee of meer voorwerpen. Als kinderen in beide handen iets vast kunnen houden vinden ze het leuk om voorwerpen tegen elkaar aan te tikken, om voorwerpen ergens in te doen of er uit te halen, om dingen van dezelfde vorm bij elkaar te zetten of op een rij te zetten

Voorbeelden van spel materiaal bij deze fase passen:

- Een vormenstroof met een gat om kralen in te doen,
- Flessen om kralen in te doen en er uit te halen
- Ballen- of knikkerbanen, blokken
- Stapelspeelgoed, nestcubus
- muziekinstrumenten
- Doosjes met deksels
- Wand of kast met deurtjes
- Verschillende blokken, van verschillende grootte en kleur, materiaal
- Ringentoren (ook in uitvoeringen waarbij de ringen verschillend aanvoelen, een geluid maken of licht of geluid laten zien als je ze op de toren schuift)
- Speeldeeg en spatels
- Klei met spatel
- Zaklantaarn en doorzichtig gekeurd folie
- Alles wat open en dicht kan klappen

(Eijden/Moleman, 2004)

Sensopathisch spel

In hoofdstuk twee is aangegeven dat het bij deze vorm van spel gaat om ongevormd materiaal zoals zand, water, klei en verf. Bij deze vorm van spelen gaat het niet om vormen of iets maken maar staat het voelen en ondergaan van de materialen voorop.

Voorbeelden van spel materiaal die bij deze fase passen:

- Zandbak, schepjes, bakjes, plasticflessen (er bestaat ook stevige soort zand, dat niet direct uit elkaar valt, maar zacht zand is ook heerlijk om mee te spelen)
- Watertafel, warm en koud water, blubber, schuim schepjes, bakjes, slangen
- Klei
- Deeg
- Bakjes met bonen, schelpjes, knoopjes, eikels
- Doos met verschillende lappen stof

(Eijden/Moleman, 2004)

Er zijn ook vele winkels en leveranciers die speciaal speelgoed aanbieden voor kinderen met een handicap.

Voorbeelden hiervan zijn: Barry Emons, Nenko, Michel Koene

Op internet zijn ook verschillende websites te vinden waar speciaal speelgoed aangeboden wordt.

Voorbeelden hiervan zijn: www.mara-creations.nl, www.senso-care.nl, www.jolietoys.nl, www.prospecial.nl, www.michelkoene.nl, www.toys42hands.nl

Hoofdstuk 5

Rol van groepsleiding bij het begeleiden en stimuleren van spel

5.1 Inleiding

Omdat spel voor de ontwikkeling belangrijk is en deze ontwikkeling bij visueel verstandelijk gehandicapten vertraagd op gang kan komen is het begeleiden en stimuleren hiervan een belangrijk onderdeel. Onder spel begeleiden wordt verstaan het helpen en in goede banen leiden van het spel, onder spel stimuleren wordt verstaan het aansporen/prikkelen en bevorderen van spel. In dit hoofdstuk wil ik de inhoud van het begeleiden en stimuleren nader toelichten. Ik wil ook naar de planning van het begeleiden en stimuleren en de inrichting van de omgeving kijken.

5.2 Begeleiden en stimuleren is belangrijk

Van groepsopvoeders wordt verwacht dat zij de gewone activiteiten, die een voorwaarde vormen voor een goede ontwikkeling, bij de kinderen stimuleren. Gerestein/Weelden, 1990)

De begeleiding bestaat in eerste instantie uit het scheppen van een veilig en geborgen leefklimaat, een uitnodigende speelomgeving en speelgoed zodat kinderen ook op ontdekking durven en kunnen gaan. Op het moment dat kinderen zelf geen of weinig initiatief tonen om zelf op ontdekking te gaan dan ligt er een taak voor de begeleiding om bijvoorbeeld spelmateriaal vrijblijvend aan te bieden. Groepsleiding zal hierbij een begeleidende en stimulerende houding aan moeten nemen. Spelmateriaal kan aangeboden worden in onderdelen, zodat het kind vertrouwd kan raken met het materiaal. Bij begeleiden van het spel is het belangrijk dat begeleiding zich aansluit bij het initiatief van het kind.

Voor visueel verstandelijk gehandicapte kinderen is het belangrijk dat de begeleiding volledige aandacht besteed aan het spel, pas dan kunnen kinderen zich concentreren en verdiepen in hun spel. Begeleiden kan door mee te spelen, te lachen en mee geluiden te maken. Het is belangrijk dat de begeleider laat merken dat het leuk is om met het kind te spelen. De begeleider moet rust en aandacht creëren tijdens het spel. Veel kinderen hebben moeite om hun aandacht te richten en vast te houden. Lawaai, overbodige geluiden of onnodig heen en weer geloop kan kinderen uit hun concentratie halen. Het zorgen voor een rustige en prikkelarme omgeving is belangrijk.

Belangrijk is het dat er een aantal vaste momenten worden gepland om te spelen met het kind. Het is handig als dit een moment is dat de begeleider ongestoord met het kind en het spel bezig kan zijn. Begeleiders hebben vaak meerdere taken dus is het handig dat van te voren bedacht wordt hoe lang het spel kan gaan duren.

Voor kinderen die zich weinig bewust zijn van hun omgeving, kan groepsleiding het speelgoed zo aanbieden of rangschikken dat elke beweging die ze maken effect heeft. Dit kan dus door bijvoorbeeld het speelgoed om hen heen te plaatsen. Veel meervoudig gehandicapte kinderen hebben ook motorische problemen, deze kunnen ontmoedigend werken ook tijdens het spelen. Begeleiding kan er voor zorgen dat het kind zo kan zitten, liggen of staan dat het hier zo min mogelijk last van heeft en het zijn of haar handen vrij heeft om te spelen.

Voor deze doelgroep is het belangrijk dat het spelmateriaal past bij het spelniveau. Het kind kan makkelijk overvraagd raken door te ingewikkeld spelmateriaal. Begeleiding kan wel zorgen voor variatie in het materiaal zonder dat daarbij te ingewikkeld materiaal wordt gebruikt. Visueel verstandelijk gehandicapte kinderen hebben de neiging om te persevereren: dit is het steeds herhalen van dezelfde handeling.

Groepsleiding kan in deze situaties hulp bieden door variatie aan te brengen in reeds bestaande spelhandelingen. Kleine toevoegingen zorgen vaak al voor een geheel nieuw spel. Het is ook belangrijk dat begeleiding helpt waar het nodig is. Het kan ook ontmoedigend werken als een kind nog moet zoeken naar iets, of ergens niet bij kan. Als begeleider moet je proberen om aan te sluiten bij het spelniveau, het tempo en de interesse van het kind en accepteer het zoals het is.

Volgens Scholten kan er bij spelbegeleiding een onderscheid gemaakt worden in twee methoden: training en ontwikkeling. Training is uitbreiding van datgene wat het kind reeds beheerst door middel van oefening en herhaling. Een aantal vaardigheden kunnen door training uitgebreid en of veranderd worden in kwalitatief en kwantitatief opzicht. Ontwikkeling is de potentiële mogelijkheden van het kind tot uiting laten komen. Terwijl men bij training het reeds geleerde verder uitbreidt gaat men bij ontwikkeling uit van een dialoog tussen mogelijkheden die het kind in zich heeft en de stimulerende, uitnodigende houding van de volwassene. (Scholten, 1985, Eijden/Moleman, 1999)

5.3 Begeleiden en stimuleren van de verschillende spel fasen

Het manipulerend spel en het combinerend spel

Tijdens de begeleiding van deze fase van spel is het belangrijk dat de begeleider het kind probeert uit te lokken tot spel, dit kan bijvoorbeeld door aanwijzingen te geven manueel en door veel verbale reacties en aansporingen te geven. Het is belangrijk dat meerdere keren per dag (dus minimaal twee keer maar indien mogelijk vaker) het spel op deze manier te begeleiden, door herhaling leert het kind activiteiten herkennen. Tijdens mijn stage heb ik gezien dat een kind de eerste keer absoluut niet op een fiets wilde gaan zitten, maar hoe vaker hem dit aangeboden werd, hoe meer hij de fiets als 'leuk' ging ervaren.

De tijdsduur van het begeleide spel is afhankelijk van de spanningsboog van het kind, dus hoe lang het kind zich ergens goed op kan concentreren. Het is aan de spel begeleider om hier op dat moment een juiste inschatting van te maken. Als een kind steeds opnieuw de aandacht verliest voor het spel heeft het geen zin om toch door te gaan. Hier moet voor ieder kind apart rekening mee gehouden worden. Tijdens mijn stage heb ik gezien dat het ene kind met een bepaald soort materiaal wel een kwartier kan spelen terwijl het andere kind het na drie minuten bijvoorbeeld wel 'gezien' had.

Het is belangrijk dat de begeleider op dezelfde hoogte als het kind zit als het speelgoed aanbied. Op die manier worden contact tussen begeleider en kind beter gestimuleerd. Het kan bijvoorbeeld zo zijn dat dan de grijpfunctie van het kind dan ook wordt gestimuleerd omdat het spelmateriaal binnen handbereik aangeboden wordt.

Tijdens mijn stage heb ik bijvoorbeeld geleerd dat ik een bewoner alleen van rechts moet benaderen, zodat ik binnen haar gezichtsveld val, en deze bewoner dan kan zien wat er gebeurt.

Kinderen beleven plezier aan het bewegen van speelgoed in deze fase, dit kan de begeleider in eerste instantie samen doen met het kind. Door deze plezierige reactie wordt het kind gestimuleerd om dit later bijvoorbeeld op eigen initiatief te herhalen. Begeleiding moet er rekening mee houden dat er niet te veel speelgoed tegelijk aangeboden wordt aan het kind, het moet wel overzichtelijk blijven. Uit mijn stageervaring kan ik aangeven dat als we bij een bewoner de hele tafel vol zouden zetten met spelmateriaal, dat het voor haar echt te moeilijk wordt om daar een keuze uit te maken. Dit zorgde bij haar ook voor oplopende spanning die wij zouden kunnen voorkomen. Het was dan beter om haar twee keuzemogelijkheden te geven, daar kon ze wel uit kiezen en op deze manier werd het overzichtelijk gehouden.

De begeleider moet dit naar eigen inzicht invullen. Het is beter om tijdens het spel nog materiaal toe te voegen, als blijkt dat het kind dit aan kan dan dat het kind overspoeld wordt met te veel speelgoed. Ook moet het speelgoed makkelijk vast te pakken zijn, dat is belangrijk in deze fase.

Tijdens mijn stage heb ik ook gemerkt dat het materiaal ook veel steviger moet zijn. Kinderen zonder deze handicap hebben nog niet de spierkracht of de omvang die deze kinderen inmiddels wel hebben.

Stimuleren tijdens deze fases kan door: actieve en sensitieve houding van de begeleider maar ook het leren verstaan van de signalen van de cliënt is belangrijk. Zorgen voor nabijheid van de begeleiding, dit geeft een gevoel van veiligheid wat weer de basis is om op ontdekking uit te gaan. Stimuleren om voorwerpen te betasten en te onderzoeken met zijn mond en huid, hiervoor kan bijvoorbeeld ook de Hands-on methode gebruikt worden die in hoofdstuk 4 beschreven is.

Zorgen voor geschikt materiaal met mooie heldere kleuren, goede contrasten en grote vormen. Initiatief uitlokken kan door verschillende materialen aan te bieden. Door in de omgeving bijvoorbeeld op de grond een plek af te bakken met kussens of een matrasje kan voor een veilige speelplek gezorgd worden.

Het sensopathisch spel

De begeleiding van deze fase bestaat vooral uit de verschillende materialen aanbieden. De begeleider en het kind kunnen samen de kenmerken van het materiaal gaan onderzoeken. Bijvoorbeeld samen met water spetteren of zand vast pakken. De begeleider zal hierbij het kind uitdagen om de verschillende materialen te ontdekken. Het materiaal van deze fase is vormloos, dit kan voor deze doelgroep angst opleveren. Het is belangrijk om het kind tijdens deze fase vaak gerust te stellen en veiligheid en nabijheid te bieden. Als begeleiding zichzelf bijvoorbeeld laat horen of even mee helpt dan weet het kind dat de begeleider in de buurt is. Begeleiding kan voorzorgsmaatregelen treffen, hierbij kan je denken aan een schort of tafelkleed, het materiaal aanbieden in stabiele bakjes zodat het niet makkelijk omvalt. (Scholten, 1985, Eijden/Moleman, 1999)

5.4 Zorg voor de inrichting

Een onoverzichtelijke speelplek werkt ontmoedigend terwijl een aantrekkelijke ruimte juist uitlokt tot spelen. Dit geldt zeker voor kinderen met een visuele beperking voor wie het kunnen overzien en kunnen terugvinden van speelgoed, de allereerste voorwaarde is om tot spelen te kunnen komen. Het is dus belangrijk om stil te staan bij de inrichting van de speelplek.

Het is belangrijk bij de volgende punten stil te staan:

- Verlichting: Voor slechtziende kinderen moet de speelruimte goed verlicht zijn.
- Veilige inrichting: Tijdens het spelen is het belangrijk dat kinderen zich op de binnenspeelplek maar ook op de speelplek buiten vrij kunnen bewegen, zonder dat ze zich aan allerlei obstakels kunnen stoten. Het is bijvoorbeeld niet veilig als er een stoel in het midden van de kamer staat, sommige bewoners kunnen deze stoel niet zien staan, en kunnen zich hieraan bezeren en hier erg van schrikken.

- **Ordering:** Voor personeel zou het handig zijn om speelgoed waarmee individueel gespeeld kan worden en speelgoed waar begeleiding bij nodig is apart te ordenen. Als speelgoed een vaste plek heeft kan een kind dit zelf terug vinden. Op het moment dat hetzelfde speelgoed bij elkaar in bakken zit is het makkelijk uitzoeken voor kinderen. Voor blinde kinderen zou er een voelbaar herkenningsteken op de bak kunnen zitten, zodat hij weet wat er in de bak zit. Dit kan ervoor zorgen dat als een kind zelf opzoek gaat naar speelgoed dit als een succes ervaring kan beleven omdat het ook werkelijk iets gevonden heeft. Op het moment dat al het speelgoed door elkaar zit, of niet makkelijk te pakken is zal de bewoner misschien eerder geneigd zijn het op te geven.
- **Afbakening:** Een afgebakende speelplek is prettig en overzichtelijk, dit kan zijn een eigen tafel, of een kleed op de grond met kussens rondom. Het is dan voor het kind duidelijk waar het kan spelen.
- **Toezicht:** een veilige speelplek aanbieden waar toezicht gehouden kan worden. Bijvoorbeeld de deur open houden van een kamer, of een kind laten spelen op een plek in dezelfde ruimte als de begeleider of waar door een raam toezicht gehouden kan worden. Tijdens mijn stage heb ik gemerkt dat een bewoner het bijvoorbeeld prettig vindt als ze weet dat je in de buurt bent, en contact houdt met haar.
- **Contrast:** Voor slechtziende kinderen is het belangrijk dat het speelgoed een contrast vormt met de ondergrond. Als je een wit speelgoedje zet op een lichte tafel waar de zon op schijnt kan dit voor visueel gehandicapte kinderen bijvoorbeeld slecht te zien zijn.
- **Voorzieningen treffen:** Speelgoed kan omvallen of weggrollen. Bijvoorbeeld een opstaande rand op een tafel zodat het speelgoed binnen handbereik blijft. Tijdens mijn stage heb ik vernomen dat er ook wel gewerkt werd met een speelveest, dit kreeg een bewoner die erg op zichzelf gericht was dan aan en hieraan zaten allerlei speelgoedjes bevestigd.
- **Veilig spelmateriaal:** Begeleiding moet zorgdragen voor het spelmateriaal, zodat er geen kapotte of te kleine dingen tussen zitten waar kinderen zich aan kunnen bezeren of in hun mond kunnen stoppen. Omdat de kinderen op mijn stage visueel gehandicapt zijn is al belangrijk dat er gelet wordt op de grootte van materiaal, te klein materiaal zal hun aandacht niet trekken en is ook lastig te pakken. Daarbij komt dat deze kinderen verstandelijk ook een beperking hebben, dus op een zodanig niveau zitten dat er nog veel materiaal ook met de mond afgetast zal worden. Om deze rede is het gevaarlijk klein materiaal aan te bieden.
- **Gezellige sfeer:** Gezelligheid kan ook stimuleren, bijvoorbeeld een rustig achtergrond muziekje, kleedjes en kussens, een goede werkhoogte, of spelen in de buurt van andere kinderen. Tijdens mijn stage zette ik ook vaak een muziekje aan, dit geeft een gezellige sfeer en doordat het kind ook wat hoort heeft het minder het idee alleen in de kamer te zijn wat beangstigend kan zijn.

(Eijden/Moleman, 1999)

Hoofdstuk 6

De stage instelling Sensis

De Blauwe Kamer, Woongroep Lavendelpad 1

6.1 Inleiding

In dit hoofdstuk wil ik mijn stage instelling, woongroep Lavendelpad1 (van Sensis de Blauwe Kamer) bespreken. Ik heb een enquête gedaan over spelontwikkeling onder de groepsleiding van de woongroep, de resultaten hiervan wil ik in dit hoofdstuk bespreken. Ik heb een inventarisatie gedaan van het spelmateriaal binnen Lavendelpad 1, deze wil ik in dit hoofdstuk weergeven.

6.2 Sensis, de organisatie voor slechtziende en blinde mensen.

Sensis is een organisatie die zorg, onderwijs en diensten aanbiedt aan slechtziende en blinde mensen, en aan mensen met een visuele en verstandelijke beperking. De dienstverlening wordt bij Sensis zo veel mogelijk geïntegreerd aangeboden. Zo kan het bij kinderen en jongeren voorkomen dat de zorg en onderwijs in elkaar overlopen. Bij volwassenen met een visuele beperking ligt het accent vaak op ondersteuning. Zowel kinderen als volwassenen kunnen hier terecht voor: onderzoek, onderwijs, advies, revalidatie, behandeling, begeleiding, verblijf, cursussen, informatie en voorlichting.

Door Sensis wordt informatie, voorlichting en advies gegeven aan organisaties die te maken hebben met mensen met een visuele beperking. Bijvoorbeeld aan artsen, hulpverleners in opleiding en medewerkers van verpleeg- en zorginstellingen, maar ook directeurs, facilitair medewerkers, architecten en bouwkundigen.

Sensis heeft zich op meerdere locaties gevestigd. De regionale centra voor ambulante dienstverlening zijn te vinden in Nijmegen, Breda, Eindhoven, Rotterdam en Sittard. De steunpunten van Sensis bevinden zich in Bergen op Zoom, Tilburg, Maastricht, Blerick/Venlo, Velp, Arnhem en Wolfheze. De scholen van Sensis in Breda, Grave en Rotterdam. De woon- en dagcentra van Sensis zijn gevestigd in Breda, Grave en Stramproy. Bij Sensis zijn ongeveer 1000 medewerkers en 150 vrijwilligers werkzaam.

De dienstverlening van Sensis bestaat uit:

24-uurs zorg tijdens wonen, huishoudelijke hulp, ondersteunende begeleiding, dagbesteding, ondersteunende therapieën (fysio, logotherapie), mobiliteitstrainingen, flexibele zorg: thuiszorg, naschoolse opvang, logeergezinnen, logeren tijdens weekenden, door de week of tijdens vakanties, meeleefgezinnen, zorg in onderwijs, vakantieproject in de zomer en herfst (Breda) en alle vakanties in Grave

De missie van Sensis

Sensis heeft als missie: slechtziende en blinde kinderen en volwassenen in staat stellen optimaal deel te nemen aan het maatschappelijk leven. Sensis zet zich in voor verbetering van de kwaliteit van leven van blinde en slechtziende mensen. Sensis wil ervoor zorgen dat mensen zelfstandig kunnen functioneren in de omgeving waarin ze wonen, werken, naar school gaan of hun hobby uitoefenen. Het uitgangspunt en de ambitie daarbij zijn het vergroten van hun keuzevrijheid, keuzemogelijkheden en zeggenschap. Sensis wil de (re)integratie van blinde en slechtziende mensen in de maatschappij zoveel mogelijk stimuleren. Als het mogelijk is zal de hulpvraag van de cliënt via ambulante begeleiding worden beantwoord zodat de cliënt in zijn eigen omgeving kan blijven functioneren.

Wanneer behoefte is aan uitgebreidere ondersteuning komen het speciaal onderwijs, de dagactiviteiten en de gespecialiseerde woonvormen in beeld.

De expertise van Sensis:

Veel specialistische expertise heeft Sensis zelf in huis en stemt, waar nodig, af met andere aanbieders. De expertise van Sensis staat voor een combinatie van kennis, inzicht en ervaring die wordt toegepast in de dienstverlening. Investeren in innovatie en expertise vind Sensis dan ook belangrijk. Naast de specialistische expertise biedt Sensis een hoogwaardige zorg, gespecialiseerd onderwijs en concreet toegespitste diensten aan mensen met een visuele beperking. Ook ontwikkelt Sensis nieuwe methodieken en producten. In de contacten tussen professionals en cliënten ontstaan hiervoor vaak de ideeën. Sensis probeert de medewerkers te stimuleren om mee te denken over innovatie.

De strategie van Sensis:

Sensis heeft zich ontwikkeld tot een netwerkorganisatie die zorg, onderwijs en diensten aanbiedt aan slechtziende en blinde mensen, en aan mensen met een visuele en verstandelijke beperking. Met expertise als belangrijkste onderscheidende en toegevoegde waarde.

De strategie van Sensis is voor de komende jaren vastgelegd in tien beleidskeuzes:

- *Sensis is en blijft een specialist*
- *Sensis maakt haar meerwaarde zichtbaar en toetsbaar*
- *Sensis is een ambulant kennisinstituut voor mensen met een visuele beperking*
- *Sensis maakt zich sterk voor objectieve, transparante en valide indicatiestelling*
- *Sensis investeert in intern kennismanagement*
- *Sensis draagt er aan bij dat de keten op orde is*
- *Sensis maakt zich sterk voor erkenning van onderdiagnostiek en latente problematiek*
- *Sensis verbetert kwaliteit en effectiviteit van onderwijs en zorg aan mensen met een visuele beperking*
- *Sensis zoekt actief naar middelen voor innovatie en onderzoek & ontwikkeling*
- *Sensis zet het proces van organisatieontwikkeling, integratie en verbetering van de bedrijfsvoering voort*

Daarnaast heeft Sensis een strategisch uitgangspunt voor externe samenwerking geformuleerd: 'zelfstandig maar niet alleen'.

(Sensis informatie site, <http://www.sensis.nl/sensis/>)

(Sensis-Intranet)

Sensis, locatie de Blauwe Kamer

Van april 2007 tot november 2007 heb ik met veel plezier stage gelopen bij Sensis 'de Blauwe Kamer' op de woongroep Lavendelpad 1.

De sector woon- en dagvoorzieningen biedt 24-uurs zorg en dagbesteding voor mensen met een visuele, verstandelijke en/of motorische beperking. Het Woon- en dagcentrum Breda biedt naast de 24-uurs zorg ook een dagactiviteiten centrum (= DAC), huishoudelijke hulp, ondersteunende begeleiding, dagbesteding, therapieën (fysio- en logotherapie), mobiliteitstrainingen, flexibele zorg aan.

Binnen de Blauwe Kamer is er ook een Vrije Tijd Commissie, deze organiseert activiteiten voor de bewoners van de Blauwe Kamer. Bijvoorbeeld: paardrijden, huid-bed rijden, spelmiddagen, sportdag, dagjes uit naar de kermis/theater/pretpark/concert.

6.3 De woongroep

De woongroep waar ik stage liep, bestaat uit kinderen van uiteenlopende leeftijden van 9 tot 16 jaar met een visuele en verstandelijke handicap. De kinderen hebben een ontwikkelingsachterstand en hebben een laag niveau. Het verstandelijke niveau varieert tussen 12 maanden tot 2,5 jaar. De kinderen hebben verschillende ziektebeelden, zoals syndroom van down, autisme, syndroom van septo optico dysplasie, ernstige scoliose, hypofysaire insufficiëntie dit is het niet goed werken van de hypofyse naar klieren toe, spasme, incontinent, epilepsie, lennox gastaut syndroom.

Visie van de woongroep

Binnen de woongroep zien ze de bewoners als persoonlijkheden met eigen behoeften, ontwikkeling en verlangens, waarin begeleiding tegemoet probeert te komen.

Er wordt uitgegaan van ontwikkeling, hoe klein ook, waarbij vertrouwen, veiligheid, warmte en geborgenheid van belang zijn.

Op woongroep proberen begeleiders een kindvriendelijke, huiselijke sfeer te creëren, waarbij ook ruimte is voor die ontwikkeling.

Voorwaarden voor deze ontwikkeling; geduld en inlevingsvermogen van de begeleiding, liefdevolle en veilige omgeving, inzicht in niveau van het kind, voldoende tijd en ruimte, kennis hebben over ontwikkelingsfases, aanwezigheid van aangepast (spel)materiaal.

Hier wordt invulling aangegeven op de volgende manier:

- *Inzicht krijgen in het kind d.m.v.*
 - Persoonlijke aandacht, het kind leren kennen, observeren, samen iets ondernemen.
 - Kennis van basiszorgaantekeningen
 - Informatie vanuit ouders
 - Informatie vanuit collega's
 - Kennis van de communicatiemiddelen die een kind gebruikt
 - Leren kennen van de communicatie van een kind d.m.v. observatie van kind en begeleiding evt. met behulp van videotraining.
 - Middelen zoeken om communicatie aan te reiken.
 - Zorgplannen opstellen en onderhouden
 - Goede overdracht en rapportage
 - Eenduidigheid
 - Besprekingen als, woning/team/kernteam.

- *Goede samenwerking met school en DAC*
 - Eenduidige communicatie met school en DAC
 - Regelmatig overleg

- *Goede begeleiding*
 - Alle begeleiding is voldoende op de hoogte van de basiszorg en het dagprogramma van de kinderen
 - De basiszorg staat ook duidelijk op papier en alle veranderingen zijn daar in meegenomen.
 - Begeleiding heeft voldoende geduld en inlevingsvermogen in het kind
 - Begeleiding heeft inzicht in niveau van het kind en kennis van ontwikkelingsfases
 - Begeleiding heeft voldoende kennis van communicatie en de daarbij gebruikte communicatiemiddelen

- Begeleiding maakt gebruik van elkaars kwaliteiten
- Begeleiding is in staat een sfeer te creëren waar vertrouwen en veiligheid voorop staan
- Men heeft kennis van zaken en wordt regelmatig geschoold

- *Aanbieden van activiteiten*
 - Het is duidelijk welke interesse onze kinderen hebben.
 - Er wordt voldoende afwisseling geboden
 - Spel sluit aan bij de ontwikkelingsfase
 - Er is een goed evenwicht tussen inspanning en ontspanning.

- *Veiligheid voor personeel*
 - Er is voldoende ruimte voor persoonlijke ontwikkeling
 - Er is vertrouwen in elkaar
 - Er is voldoende respect voor elkaar.
 - Wanneer een situatie onveilig is of wordt zijn er voldoende mogelijkheden om veiligheid in te bouwen

Methodiek van de woongroep:

De methodiek waar op de woongroep mee gewerkt is een behandelplan/zorgplan wat opgesteld wordt voor elke cliënt. In overleg met ouders, de teamleider, persoonlijk begeleider en een orthopedagoog en eventuele andere disciplines wordt dit behandelplan opgesteld en besproken. Deze worden mede ook opgesteld door inzicht te krijgen in de cliënt zoals hierboven beschreven wordt. Deze behandelplannen brengen de groepsleiding in de praktijk en daardoor krijgt de cliënt een goede doelgerichte begeleiding. Een kind komt bijvoorbeeld op de woongroep en laat hier veel ongewenst gedrag als spugen zien. Zijn gedrag wordt geobserveerd en er volgt een diagnose. Dit kan bijvoorbeeld zijn dat het kind dit gedrag alleen laat zien als hij zich in een voor hem onduidelijke situatie bevindt. Dan wordt er een doel gevormd. Dit kan in deze situatie zijn het kind structuur te bieden. Op de groep zetten wij als begeleiders dit om in acties en maken voor hem een vast dagprogramma, waar alle begeleiders zich aan houden. Na twee maanden wordt dit geëvalueerd.

Er wordt een voorbereiding gemaakt door de persoonlijke begeleider van deze bewoner. Dit doel wordt besproken tijdens de woning vergadering. Wat is er in de afgelopen maanden ondernomen, hoe is er gewerkt aan dit doel, en wat zijn de effecten, zien we verschil in het gedrag van de bewoner. Hoe reageert de bewoner op deze aanpak. Dan wordt er geëvalueerd of het de juiste aanpak is, en kunnen er aanpassingen gemaakt worden om het nog doelgerichter te maken. Dan ben je weer bij het begin van deze methodiek, je bekijkt het probleem opnieuw. Om vervolgens een diagnose te stellen en nieuwe doelen te bepalen, die weer omgezet worden in acties.

Relatie tussen visie en methodiek:

In de visie van Sensis staat dienstverlening en het vergroten van de zelfstandigheid en zelfredzaamheid centraal. Op de woongroep worden er per cliënt doelen opgesteld, ook hierin komt de visie terug. Het werken aan de doelen en het zien waar mogelijkheden liggen per cliënt, staan ook voor vergroten van de zelfstandigheid en zelfredzaamheid. Op de woongroep heeft elke cliënt een persoonlijk behandelplan waar mee gewerkt wordt.

Bijvoorbeeld bij ons op de woongroep heeft een cliënt een leerdoel als zelfstandig aankleden dit n.a.v. de diagnose algemene dagelijkse levensverrichtingen. Hierin gaan we dan met hem aan de slag, we proberen er achter te komen wat voor de bewoner de voorwaarde zijn die hij of zij nodig heeft om dit te leren.

We proberen hem op een zodanige manier zijn kleren aan te bieden dat hij deze zelf leert aan trekken. Dit gaat in kleine stapjes, maar draagt wel bij aan de zelfstandigheid en zelfredzaamheid van deze cliënt.

Binnen Lavendelpad worden er verschillende taken verdeeld onder de medewerkers, de medewerkers zijn isseuhouders van de verschillende taken.

Zoals het personeelsbudget, voedingsbudget, incontinentie materiaalbudget, was, huishoudgeld, medicijnen, leerlingbegeleiding, MIC meldingen, kasbeheer, nachtdienstcontact personeel, protocollen, BHV, ergo/arbo, inwerken, vrijetijdsbesteding, inkoopcadeautjes, post/prikbord/kaartjes, interne communicatie, hygiëne, bewonersvakantie, ethiek, OR contactpersoon, sleutelbeheer, loges/pleegzorg. Deze taken zijn onder de teamleden verdeeld en iedereen is verantwoordelijk voor zijn eigen taken. Een hiervan is ook het budget voor het spelmateriaal beheren. Dit is een bepaald budget dat gereserveerd is voor de aanschaf van spelmateriaal. Alle medewerkers kunnen bij de budgetbeheerder ideeën aandragen voor nieuw spelmateriaal.

6.4 Enquête over de spel ontwikkeling van visueel verstandelijk gehandicapte kinderen bij groepsleiding

Procesverslag

Ik heb gekozen voor een schriftelijke enquête, een inventariserend onderzoek, omdat de data die ik hier uit haal mij helpt een beeld te vormen over de gehanteerde werkwijzen, kennis en mening betreffende spel en spelbegeleiding binnen de woongroep. Om antwoord te kunnen geven op mijn probleemstelling moet ik weten hoe de huidige situatie op de woongroep is, en wat groepsleiding nu weet van spel en spelontwikkeling.

De enquête zoals de medewerkers deze ingevuld hebben zal ik toevoegen als bijlage. Van de 12 enquêtes die ik heb uitgedeeld heb ik er 10 ingevuld terug gekregen. Ik heb de enquête afgenomen bij medewerkers van Lavendelpad 1 en 2. Ik heb gekozen voor deze respondenten omdat deze groepen zijn nog niet zo lang geleden gesplitst. Dit wil zeggen dat de medewerkers van Lavendelpad 2 kort geleden ook nog werkte met de cliënten van Lavendelpad 1.

De enquête begint met de volgende vragen over het geslacht, de woongroep, functie, opleiding en werkervaring, hiervoor heb ik gekozen om zo een beeld te krijgen van de groep respondenten die meegewerkt hebben aan de enquête.

Met vraag 1, 2, 4, 5, 10, 11 en 12 wilde ik de kennis en mening van de respondenten over spel en begeleiding en stimulering duidelijk krijgen.

Vraag 3, 6, 7, 8 en 9 heb ik verwerkt in mijn enquête om zo een beeld te krijgen over de huidige situatie en de gehanteerde werkwijzen van de woongroep betreffende spel en spelbegeleiding.

Productverslag

Hieronder zal ik de antwoorden van de respondenten samengevat weergeven.

- *Geslacht:*
Onder de respondenten bevond zich 1 man en 9 vrouwen.
- *Woongroep:*
Op Lavendelpad 1 hebben 6 respondenten meegewerkt aan de enquête, op Lavendelpad 2 hebben er 4 respondenten meegewerkt.
- *Functie:*
De respondenten die meegewerkt hebben aan de enquête hebben verschillende functies; aan de enquête heeft één senior begeleider, vijf persoonlijkbegeleiders en vier zorgbegeleiders meegewerkt.
- *Opleiding:*
De respondenten hebben verschillende opleidingen gevolgd, namelijk SPW, SPH, Z-verpleegkunde waarvan een persoon een met interne bijscholing en een management opleiding, MBO verpleegkunde, HBO verpleegkunde, MDGO-up.

Aantal jaren werkervaring

Aantal respondenten met:

| | |
|---|---|
| Minder dan vijf jaar werkervaring | 1 |
| Tussen de vijf en tien jaar werkervaring | 3 |
| Tussen de tien en twintig jaar werkervaring | 4 |
| Langer dan twintig jaar werkervaring | 2 |

- *Aantal jaren werkervaring binnen de Sensis, locatie de Blauwe Kamer:*

Aantal respondenten met:

| | |
|--|---|
| Minder dan vijf jaar werkervaring | 2 |
| Tussen de vijf en tien jaar werkervaring | 2 |
| Tussen de tien en twintigjaar werkervaring | 5 |
| Langer dan twintig jaar werkervaring | 1 |

1. *Wat verstaat u onder spel/spelen?*

De respondenten geven verschillende beelden aan van spel, samengevat is spel te zien als een leerzame, actieve, doelmatige, plezierige, ontspannende, en vrijwillige bezigheid. Waarbij de ontwikkelingsgebieden gestimuleerd worden en de leefomgeving en grenzen op eigen tempo ontdekt kunnen worden. Spel kan volgens de respondenten alleen spelen zijn, met anderen samen of met materiaal.

2. *Aan welke voorwaarden zou spel moeten voldoen?*

Volgens de respondenten moet er materiaal en een ruimte beschikbaar zijn. Het zou een vrijwillige, actieve, afwisselende, plezierige en leerzame activiteit moeten zijn die aansluit bij de interesse en het niveau van de bewoner. Het moet plaats kunnen vinden in een veilige omgeving, waarbij de activiteit een duidelijk begin en eindpunt heeft.

3. *Wordt er op de woongroep gewerkt volgens een bepaalde methodiek over spelbegeleiding, zo ja, welke?*

Door enkele respondenten wordt aangegeven dat er op de woongroep gebruik gemaakt wordt van Oregon en de hands-on methode. Bij andere is de methodiek niet bekend. Er wordt aangegeven dat spel wel methodisch aangeboden wordt, en dat de persoonlijk begeleiders ook suggesties voor activiteiten geven.

4. *Met welke methodieken over spelbegeleiding bent u bekend?*

Enkele respondenten geven aan bekend te zijn met Oregon, Hands-on methode, en met de theorie en methodes van J. Hellendoorn, Timmer-Huigens, Lilli Nielsen. Andere respondenten geven aan wel methodieken te kennen, maar deze niet bij naam te kunnen benoemen. De overige respondenten zijn niet bekend met spelbegeleidingsmethodieken.

5. *Waarom is spelen belangrijk voor de ontwikkeling?*

Volgens de respondenten is spel belangrijk voor de sociale-, de taal-, de lichamelijke- en de verstandelijke- ontwikkeling. Daarbij wordt aangegeven dat spelen belangrijk is om zelfkennis te ontwikkelen en de wereld om zich heen te ontdekken.

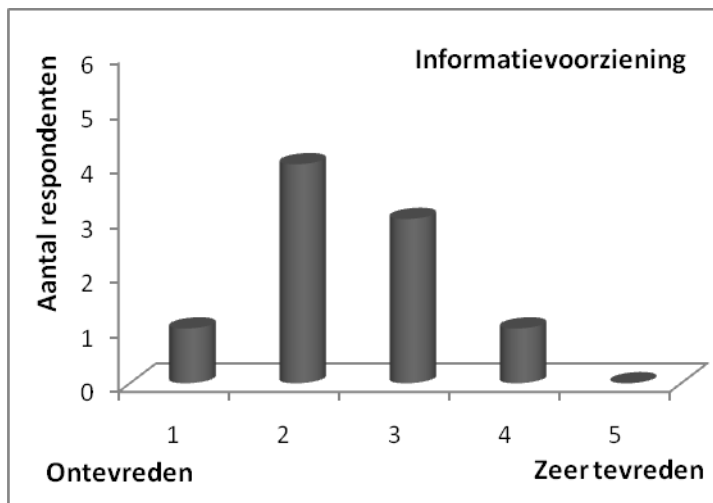
6. *Verwacht u dat de spelontwikkeling van visueel verstandelijk gehandicapte kinderen anders verloopt dan bij kinderen zonder deze handicap? Zo ja, wat zijn de belangrijkste verschillen met betrekking tot spelontwikkeling?*

De respondenten geven als belangrijkste verschillen aan dat een kind met een visuele en verstandelijke handicap ander spel laat zien en minder geprikkeld worden door de omgeving, hierdoor laten deze kinderen een verminderde initiatie afname zien. Visueel verstandelijk gehandicapte kinderen blijven op een bepaald moment hangen in hun ontwikkeling en ontwikkelen ook op een lager tempo.

7. *Op welk spel ontwikkelingsleeftijd schat jij de bewoners?*

De meeste respondenten schatten de ontwikkelingsleeftijd van de bewoners een tot anderhalf/twee jaar.

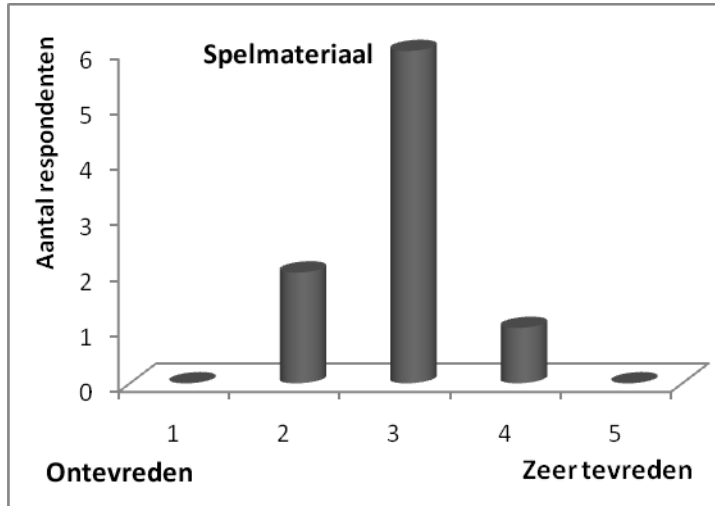
8. *In hoeverre bent u tevreden over de informatievoorziening vanuit de instelling? Denk hierbij aan trainingen, lezingen, informatiemateriaal over spel of spel ontwikkeling.*



Gemiddeld geven de respondenten een score van 2,5 op de tevredenheidschaal.

De respondenten geven aan dat er op eigen initiatief wel informatie te krijgen is, maar dat er vanuit de instelling zelf hiervoor weinig ondernomen wordt. Volgens de respondenten wordt training aangeboden op aanvraag en is training wenselijk.

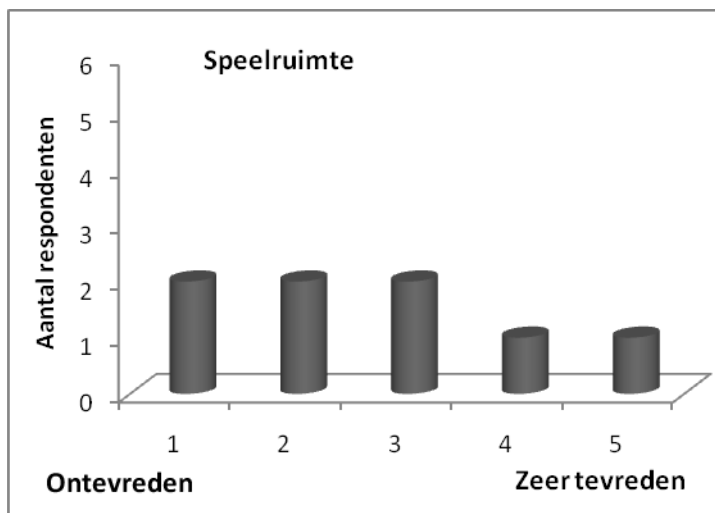
Tevredenheid over aanwezigheid spelmateriaal?



Gemiddeld geven de respondenten een score van 3 op de tevredenheidschaal.

Volgens de respondenten is het spelmateriaal veelal eenzijdig of niet compleet. Er wordt aangegeven dat het spelmateriaal uitgebreider mag en dat er meer aansluiting op het niveau van de bewoners zou kunnen.

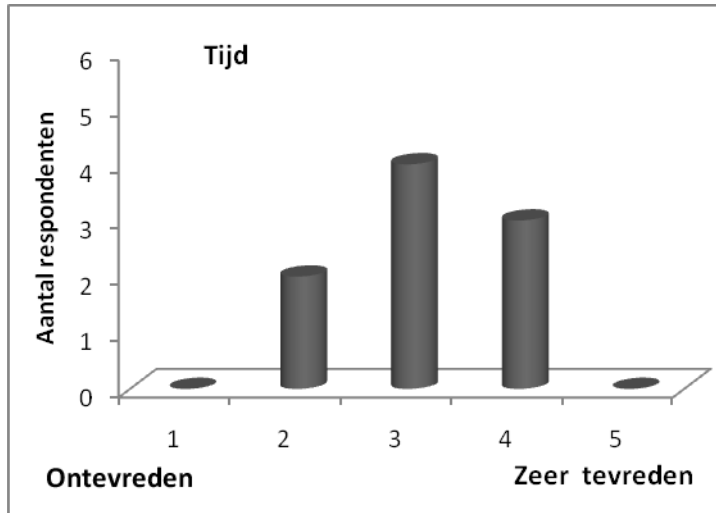
Tevredenheid over de speelruimte binnen de woongroep? Denk hierbij aan ruimte, inrichting, meubilair, veiligheid, kleurcontrasten.



Gemiddeld geven de respondenten een score van 2,3 op de tevredenheidschaal.

Volgens de respondenten is de totale leefruimte onvoldoende omdat de ruimte beperkt is. Deze wordt beperkt doordat er bijvoorbeeld een rolstoel/bedbox in staat. De ruimte is niet zo ingericht dat het speelgoed bereikbaar is voor individueel spel.

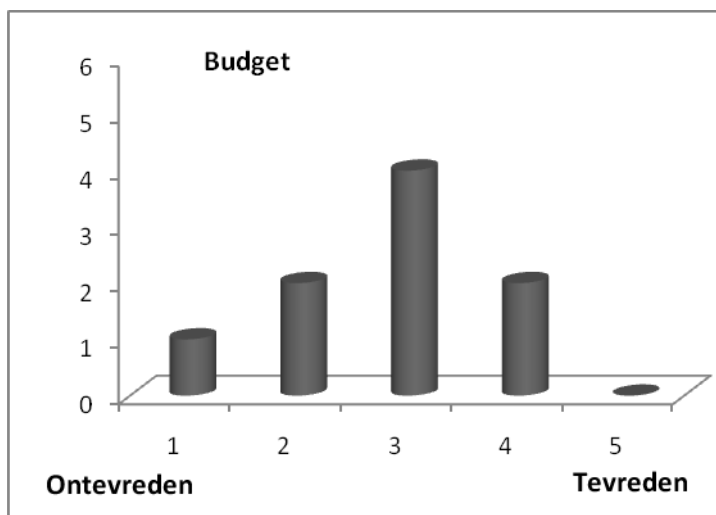
Tevredenheid over de bestaande momenten voor spel binnen het bestaande dagprogramma?



Gemiddeld geven de respondenten een score van 2,4 op de tevredenheidschaal.

De respondenten geven aan dat de momenten voor spel nu niet standaard opgenomen zijn in het dagprogramma van de bewoners. De momenten zijn moeilijk te plannen, vaak zijn er andere prioriteiten zoals bijvoorbeeld eetmomenten en toiletgang.

Tevredenheid over het budget voor spel materiaal?



Gemiddeld geven de respondenten een score van 2,5 op de tevredenheidschaal.

Er wordt aangegeven dat respondenten te weinig bewust zijn van het budget en dat er om deze reden weinig gebruik van wordt gemaakt.

9. *Welke momenten voor spel gebruik je binnen het bestaande dagprogramma?*

Door de respondenten wordt aangegeven dat uit school/dac, voor en na het eten in de avond, woensdag middag, weekend het meeste gebruikt wordt voor spel.

10. *Aan welke voorwaarden zou spelmateriaal voor verstandelijk gehandicapten kinderen moeten voldoen?*

De respondenten geven aan dat het spelmateriaal aan verschillende voorwaarde zou moeten voldoen, namelijk opvallende kleuren, veilig (niet stuk), stevig, groot en makkelijk hanteerbaar, uitdagend, aansluitend bij het niveau, betaalbaar, afwisselend, materiaal voor binnen en voor buiten.

11. *Aan welke voorwaarden zou een speelruimte voor verstandelijk gehandicapten kinderen moeten voldoen?*

De respondenten geven aan dat een speelruimte veilig zou moeten zijn, dus geen kapotte materialen en vrij van obstakels met een vaste indeling. Door verschillende respondenten wordt er aangegeven dat er rekening gehouden moet worden met de kleurcontrasten, de juiste verlichting en lichtinval, dat er een mogelijkheid tot toezicht moet zijn. Maar ook dat de speelruimte rustig moet zijn maar ook sfeervol, warm en schoon. Volgens de respondenten is het ook belangrijk dat er een mogelijkheid is tot ontdekken, dat er voldoende verschillend en duidelijk opgesteld materiaal aanwezig is.

12. *Wat kan groepsleiding betekenen in spel en spelontwikkeling?*

Volgens de respondenten kan groepsleiding een kind proberen te stimuleren door samen activiteiten te doen en hierin herhaling en variatie aan te bieden. Groepsbegeleiding kan zorgen voor veiligheid en het kind uitdagend spelmateriaal met geduld aanbieden. Begeleiding zou volgens de respondenten tijd en ruimte moeten creëren hiervoor en hierbinnen rust en spel afwisselen. Ook geven de respondenten aan dat begeleiders kennis zouden moeten hebben over de spelontwikkeling en het niveau van het kind.

6.5 Spelmateriaal lavendelpad 1

De indeling van het spelmateriaal is gebaseerd op de verschillende spelontwikkelingsfasen Spelmateriaal dat past bij het niveau van manipuleren, combineren en sensopathisch spel:

Niveau manipuleren

- Verschillend binnen en buiten speelgoed
- Verschillende soorten kleurige rammellaars
- Flesjes gevuld met kralen
- Verschillend speelgoed van hard en zacht materiaal met een geluidseffect
- CD's en video's met muziek en liedjes, of beelden met geluidjes
- Blokken en ballen van verschillend materiaal, sommige met geluidseffect
- Draaispeelgoed met balletjes erin, en een met verschillende reflectors erop

- Een pluche knuffelbeest die geluid maakt als je er in knijpt, of op en neer beweegt
- Verpakkingspapier/folie wat een knisperend geluid maakt
- aluminium folie
- Hangmobiles met spiegels
- Een bak met verschillende stofjes
- Bak met verschillende materialen als balletjes, knoopjes, noten, macaroni, dopjes

- Ballonnen, gevuld met lucht, water of bijvoorbeeld wat macaroniboogjes
- Een snoezelbuis waarin verschillende stukjes materiaal in omhoog geblazen worden waarvan sommige stukjes glinsteren, dit maakt een geluideffect
- sprookjesboeken
- Lichtslangen, vrolijk gekleurde bloemenslierten

Niveau combineren

- Verschillend binnen en buiten speelgoed
- Een vormenstoof met verschillende gaten, om de verschillende vormen in te doen
- Bak met benodigdheden om kralen te rijgen
- Stapelspeelgoed, bouwmetaal
- Bak met muziekinstrumenten
- Doosjes met deksels
- Wand of kast met deurtjes
- Verschillende blokken en ballen, van verschillende grootte en kleur, metaal
- Ringentoren waarbij de ringen verschillend aanvoelen, een geluid maken of licht of geluid laten zien als je ze op de toren schuift
- Bak met klei en metaal
- Verschillend knutselmetaal
- Dikke stiften en kleurtjes en tekenmetaal
- Puzzels

- Bouwmetaal, zoals duplo en houten blokken
- keyboard
- Speelbord met verschillende draaielementen
- Draaiwiel met geluidseffect
- Box met bewonersgericht speelgoed voor begeleidspel
- Box met speelgoed voor zelfstandig spel
- Stoepkrijt
- Circusspeeldoek
- Binnenschommel
- Dubbelfiets
- Hometrainer
- Loopband
- Trampoline
- Schommelbank
- Vogelnestje
- Verschillende tasje

Sensopatisch spel

- Verschillend binnen en buiten speelgoed
- Zandbak, schepjes, bakjes, plasticflessen
- warm en koud water

- Klei
- Bellenblaas
- Scheerschuim
- Een bak met verschillende stofjes en een bak met verschillende

- materialen als balletjes, knoopjes,
- noten, macaroni
- Massagemat
- Slingers
- Tassen

Op het terrein van Sensis is ook een zwembad, gymzaal en een belevingstuin aanwezig. En er is ook de Princetuin te vinden dit is een speeltuin met o.a. een wip en schommel, trommels, ballen.

Zorg voor de inrichting binnen lavendelpad 1

Zoals in hoofdstuk vijf al aangegeven is kan een onoverzichtelijke speelplek ontmoedigend werken en een aantrekkelijke ruimte juist uitlokken tot spelen. Om deze rede heb ik de inrichting van de woongroep ook bekeken. De huiskamer is over het algemeen netjes geordend. Het is de afspraak dat aan het einde van iedere dienst de huiskamer weer netjes achtergelaten wordt. De inrichting van de ruimte is als volgt: Er staat in de huiskamer grote ovaalvormige tafel met verschillende verplaatsbare stoelen met en zonder zijleuning. Deze tafel kan gebruikt worden om aan te eten en om aan te spelen. Er staat een verrijdbaar waterbed tegen de muur aan. Er staan ook langs de muur geplaatst twee kleine kastjes met bakken met speelgoed en een grote afsluitbare kast met speelgoed waar niet zelfstandig mee gespeeld kan worden i.v.m. veiligheid, een tv, een dvd/video recorder en een muziek installatie. Er staat een eenzitter en een tweezitter. Vaak staat er in de kamer ook een bedbox of een rolstoel waar een cliënt zich in bevindt. De gang wordt zoveel mogelijk leeg gehouden. Elke cliënt heeft zijn eigen kamer, deze is ingericht volgens de wensen van ouders en client. In de gang is er de mogelijkheid om een schommel op te hangen en er hangt een activiteiten bord tegen de muur met geluid en draai-elementen. In deze gang bevindt zich ook een snoezelkamer, deze wordt niet veel gebruikt momenteel. De ruimte wordt meer gebruikt als opslagruimte, er staat meubilair in wat niet gebruikt werd en een fiets. In deze ruimte is wel een spiegelbol, activiteitenbord, lichtsluizen en discolampen aanwezig maar hier wordt nu geen gebruik van gemaakt. Er staat geen kast in deze ruimte maar er zijn wel plankjes hoog op de muur bevestigd, waar onder andere een muziekinstallatie op staat.

In de huiskamer kunnen er verschillende speelplekken gecreëerd worden. Er zijn kussens en dekentjes aanwezig om een plek af te kunnen baken. Aan de grote tafel kan ook gespeeld worden en ook staat er vaak in de kamer van de cliënt zelf een tafel waar individueel aan gespeeld zou kunnen worden. Het knutselmateriaal is geordend opgeborgen in een afsluitbare kasten in de huiskamer en ook het video en muziekmateriaal is hier te vinden. De twee losse kasten met spelmaterialen erin bevinden zich op kindelhoogte, hierin staan bakken met verschillend spel materiaal. Boven de eet/speeltafel is een aparte grote lamp bevestigd. In het midden van de huiskamer ook en er zijn nog verschillende spotjes te vinden die de andere hoeken van de huiskamer verder verlichten. In de gang is verlichting te vinden boven iedere deurpost. Als de begeleider op kantoor is kan hij de kinderen via geluid in de gaten houden maar werkelijk toezicht is er dan niet. Als de begeleider in de keuken is kan hij door het raam kijken en in een spiegel zien wat er in de huiskamer gebeurt. In de snoezelkamer kan toezicht gehouden worden door de deur open te laten.

Binnen Lavendelpad is er ook met de visus rekening gehouden door met contrasten in kleur te werken door een blauw/groen, wit en paarse vloer met relief zijn er verschillende vlakken gemaakt. Op deze manier wordt het bijvoorbeeld duidelijk wanneer er een andere ruimte begint. In de gang is de vloer groen, en wit bij elke deuropening. Er is veel kleurrijk

speelgoed aanwezig op de groep, zoals beschreven staat in 6.5. De snoezelkamer heeft wanden met zacht materiaal en donkere muren.

Op een muur is een mooie sfeervolle kinderschildering gemaakt van Winnie de Poeh. Er zijn verschillende kleedjes aanwezig om op te zitten en een zitzak. De huiskamer is ruim genoeg om twee kinderen naast elkaar te laten spelen.

Hoofdstuk 7

Conclusies en aanbevelingen

7.1 Inleiding

In dit hoofdstuk geef ik de conclusies weer die uit mijn onderzoek, de theorie en de praktijk naar voren zijn gekomen en er worden aanbevelingen geformuleerd voor de praktijk. Tevens geef ik hiermee antwoord op mijn probleemstelling. De probleemstelling luidde als volgt:

Hoe kan groepsleiding een visueel verstandelijk gehandicapt kind met een ontwikkelingsleeftijd van 0 tot en met 2,5 jaar stimuleren tot spelontwikkeling op lavendelpad 1, woongroep Sensis, locatie: de Blauwe Kamer?

7.2 Conclusies en aanbevelingen over spel, de speelruimte en spelmateriaal en de spelbegeleiding

In deze paragraaf zal ik aangeven of het om een conclusie gaat die blijkt uit het onderzoek of uit de theorie of praktijk. Na elk onderdeel geef ik aanbevelingen voor de praktijk.

Spel

Conclusies uit het onderzoek:

- Het onderzoek geeft aan dat er binnen Lavendelpad een duidelijke visie bestaat over wat spel inhoud, namelijk een leerzame, actieve, doelmatige, plezierige, ontspannende en vrijwillige bezigheid. Waarbij de ontwikkelingsgebieden gestimuleerd worden en de leefomgeving en grenzen op eigen tempo ontdekt kunnen worden. Waarbij alleen, samen met anderen of met materiaal gespeeld kan worden. Het moet plaats kunnen vinden in een veilige omgeving, waarbij de activiteit een duidelijk begin en eindpunt heeft.
- De begeleiders van Lavendelpad geven aan dat spel belangrijk is voor de sociale ontwikkeling, de taalontwikkeling, de lichamelijke ontwikkeling en de verstandelijke ontwikkeling. Daarbij wordt aangegeven dat spelen belangrijk is om zelfkennis te ontwikkelen en de wereld om zich heen te ontdekken. Als ik vergelijk wat blijkt uit mijn literatuuronderzoek en het praktijkonderzoek kan ik stellen dat de medewerkers van Lavendelpad hetzelfde beeld hebben van het belang van spel voor de ontwikkeling. Er blijkt ook uit dat ze weten dat de spelontwikkeling van visueel verstandelijk gehandicapte kinderen anders verloopt dan de die van kinderen zonder deze handicap.
- Uit het onderzoek blijkt dat er op eigen initiatief wel informatie te krijgen is over spel en spelontwikkeling maar dat er vanuit de instelling zelf hiervoor weinig ondernomen wordt. Voor de vragen over spel kunnen de medewerkers van Lavendelpad op een makkelijke manier contact zoeken met de orthopedagoog deze voorziet hun van de nodige informatie.
- Vanuit de medewerkers wordt aangegeven dat training wel wenselijk is en ook wordt aangeboden op aanvraag.

Conclusie uit onderzoek en theorie:

- In hoofdstuk 1 geef ik aan dat binnen spel het kind eigenbaas is en dat er geen begin en eindpunt bij spel is.
Binnen Lavendelpad wordt hier anders over gedacht, namelijk dat er wel een begin en eindpunt aan moet zitten. De rede hiervoor is dat hoofdstuk 1 gebaseerd is op kinderen zonder handicap. Binnen Lavendelpad is het voor de kinderen met een visueel verstandelijke handicap juist wel belangrijk dat er een begin en eindpunt bij spel aan zit, dit om het overzichtelijk te kunnen houden voor het kind zodat het kind weet waar het aan toe is.
- Uit het onderzoek blijkt dat de respondenten een duidelijk beeld hebben over spel, wat aansluit bij de ontwikkelingspsychologische benadering van spel zoals die beschreven staat in hoofdstuk twee. Deze gaat ook uit van een ontwikkelingsproces waarbij spel bij kan dragen aan de verschillende ontwikkelingsgebieden.

Conclusie uit praktijk en theorie:

- Vanuit mijn stageervaringen kan ik aangeven dat het voor het visueel verstandelijk gehandicapte kind ook beter is als de groepsleiding het spel voorstructureert, samen de materialen aftasten, mee spelen en laat zien wat je allemaal kan doen met het materiaal, het kind is dan ook niet geheel eigen baas zoals in hoofdstuk 1 aangegeven wordt.

Aanbeveling:

- Uit het feit dat er aangegeven wordt dat trainingen wenselijk zijn, blijkt dat er wel interesse voor is maar dat de huidige manier van aanbieden in de praktijk niet goed werkt. Ik denk dat er meer trainingen gevolgd zouden worden op het moment dat het vanuit de instelling anders aangeboden zou worden. Sensus zou kunnen onderzoeken waar vraag naar is, welke manier van aanbieden van trainingen dan wel gewenst is. Maar Sensus zou ook kunnen onderzoeken welke refreshing cursussen er bestaan en naar wat er nodig is om kennis up-to-date te houden onder de medewerkers van de blauwe kamer, zodat de kennis op het goede niveau blijft.

De speelruimte en het spelmateriaal

Conclusie uit het onderzoek:

- Als er gekeken wordt naar de speelruimte wordt er door de medewerkers van Lavendelpad aangegeven dat de totale leefruimte onvoldoende is, omdat de ruimte beperkt is. De leefbare ruimte is voor zes bewoners te klein. Het heeft 'code rood' gekregen door inspectie, de gebouwen zijn afgekeurd. De ruimte is beperkt maar wordt nog kleiner doordat er bijvoorbeeld een rolstoel/bedbox in staan.
- Door het onderzoek kan ik aangeven dat de medewerkers aan kunnen geven waar het spelmateriaal voor deze doelgroep aan zou moeten voldoen. Namelijk opvallende kleuren, veilig (niet stuk), stevig, groot en makkelijk hanteerbaar, uitdagend, aansluitend bij het niveau, betaalbaar, afwisselend, materiaal voor binnen en voor buiten.
- Maar uit het onderzoek blijkt ook dat de medewerkers van Lavendelpad niet erg tevreden zijn over het spelmateriaal wat nu aanwezig is op de groep, het is veel al eenzijdig of niet compleet. Er wordt aangegeven dat het spelmateriaal uitgebreider mag en dat er meer aansluiting op het niveau van de bewoners zou kunnen.

- Er wordt ook aangegeven dat de ruimte op dit moment niet zo ingericht is dat het speelgoed bereikbaar is voor individueel spel.
Door het onderzoek kan ik stellen dat er wel een duidelijk beeld bestaat over hoe een speelruimte er uit zou moeten zien. Er wordt door de medewerkers van Lavendelpad aangegeven dat een speelruimte veilig zou moeten zijn, dus geen kapotte materialen en vrij van obstakels met een vaste indeling. Er wordt aangegeven dat er rekening gehouden moet worden met de kleurcontrasten, de juiste verlichting en lichtinval en dat er een mogelijkheid tot toezicht moet zijn. Maar ook dat de speelruimte rustig moet zijn, maar ook sfeervol, warm en schoon. De medewerkers vinden het ook belangrijk dat er een mogelijkheid is tot ontdekken, dat er voldoende verschillend en duidelijk opgesteld materiaal aanwezig is.
- Uit het onderzoek blijkt dat medewerkers vinden dat ze te weinig bewust zijn van het budget en dat er om deze reden weinig gebruik van wordt gemaakt.

Conclusie uit praktijk:

- De ruimte is beperkt maar wordt nog kleiner doordat er bijvoorbeeld een rolstoel/bedbox in staan. Uit mijn stageervaringen blijkt dat hier door de medewerkers ook zo veel mogelijk op gelet wordt.
- Op de groep is het spelmateriaal op verschillende plekken te vinden, zoals ik in hoofdstuk zes aangegeven heb. Er zijn twee kasten waar een aantal bewoners zelf ook speelgoed uit kunnen pakken, hierin staan bakken waar verschillend speelgoed inzit.

Conclusie uit theorie en praktijk:

- In hoofdstuk vijf geef ik voorbeelden van spelmateriaal, het meeste hiervan is ook aanwezig op de groep. Ik denk dat er dus genoeg spelmateriaal is dat aansluit bij het ontwikkelingsniveau van de bewoners. Ik denk dat de bewoners van het meeste incomplete speelgoed geen hinder ondervinden tijdens het spelen.

Aanbevelingen:

- Als vast regel waar iedereen zich aan houdt: Een bedbox/rolstoel zo binnen een ruimte plaatsten dat de andere bewoners en collega's er geen last van hebben.
- Het spelmateriaal zou zo geordend moeten worden dat het zelfde materiaal bij elkaar ligt en een vaste en logische plek heeft. Dit is niet alleen goed voor de bewoners maar ook makkelijk voor de medewerkers. Er is dan een duidelijk beeld van alles wat er aangeboden kan worden.
- Als blijkt uit de ordening dat er veel het zelfde materiaal is kan er een deel weggedaan worden. Het gebruik maken van een speel-o-theek kan ik ook aanbevelen, op deze manier kan er steeds nieuw spelmateriaal aangeboden worden.
Op deze manier kan er ook onderzocht worden waar de interesses liggen van de bewoners, blijkt het dat er bepaald materiaal binnen de interesse ligt wat er nu nog niet op de groep aanwezig is, kan dit aangeschaft worden.
- Op deze manier zou het budget wel goed gebruikt kunnen worden in de toekomst. Het zou ook duidelijk moeten zijn wie de issehouder is van dit budget, dan kunnen er makkelijker ideeën aangedragen worden. Als taak voor de issehouder zou hij of zij kunnen proberen om collega's bewust te houden van het budget, steeds aan te geven hoeveel budget er nog is, en steeds vragen ideeën aan te dragen. De persoonlijk begeleiders weten op welk spelniveau de kinderen zitten, deze kunnen ook geschikt spelmateriaal aandragen, mocht dit nog niet aanwezig zijn op de groep.

De spelbegeleiding en spelmethodieken

Conclusie uit onderzoek:

- De medewerkers geven aan in het onderzoek dat groepsleiding een kind kan proberen te stimuleren, door samen activiteiten te doen en hierin herhaling en variatie in te bieden. Groepsbegeleiding kan zorgen voor veiligheid en het kind uitdagend spelmateriaal met geduld aanbieden. Begeleiding zou volgens de medewerkers van lavendelpad tijd en ruimte moeten creëren hiervoor, en hierbinnen rust en spel afwisselen. Maar ook dat de begeleiding kennis zouden moeten hebben over de spelontwikkeling en het niveau van het kind.
- Uit het onderzoek blijkt dat er genoeg momenten zijn die voor spel gebruikt kunnen worden, namelijk uit school/DAC, voor en na het eten in de avond, woensdag middag, en het weekend.
- Uit het onderzoek blijkt dat de groepsleiding van Lavendelpad de ontwikkelingsleeftijd van de bewoners schat van 1 tot anderhalf/twee jaar. Dit zou betekenen dat de bewoners functioneren in de manipulerend/combinerende fase.
- Uit het onderzoek blijkt dat er gewerkt wordt met Oregon binnen Lavendelpad.
- Er wordt aangegeven dat spel binnen Lavendelpad methodisch aangeboden wordt, en dat de persoonlijk begeleider suggesties opstelt voor de activiteiten die met de bewoners gedaan kunnen worden. Er is ook gebleken dat er een aantal medewerkers bekend zijn met de theorie van J. Hellendoorn en Lilly Nielsen.
- De Hands-on methode en de Chaining backward methode zie ik ook terug in de begeleiding van de woongroep. Dit wordt door sommige respondenten ook aangegeven, voor andere respondenten is het wellicht niet duidelijk dat ze bewust deze methodiek gebruiken.

Conclusie uit praktijk:

- Vanuit mijn stage ervaringen kan ik aangeven dat voor iedere bewoner een richtlijn is opgesteld door de persoonlijk begeleider, waar in staat hoe de bewoner begeleid moet worden.
- Door mijn stageervaringen weet ik dat er vrije momenten zijn, maar dat het lastig kan zijn om deze tijd ook echt te gebruiken voor bijvoorbeeld spel. Op een woongroep zijn natuurlijk meerdere bewoners aanwezig die allemaal begeleiding vragen. Binnen Lavendelpad zijn er geen vaste momenten ingepland voor spel, ik denk dat gezien het belang van spel dat dit wel goed zou zijn voor de bewoners.
- Bij een van de bewoners is het soms lastig om begeleide spelmomenten aan te bieden, omdat het soms niet duidelijk is wat de bewoner begrijpt.

Conclusie uit theorie en praktijk:

- Als ik kijk naar de spel begeleidingstechnieken die ik omschreven heb in hoofdstuk vier herken ik meerdere punten die ik ook terug zie in het begeleiden van spel op Lavendelpad. Bijvoorbeeld de techniek van het uitnodigen en spelsuggesties geven, op de woongroep nodigt groepsleiding het kind ook uit tot spelen door het spelmateriaal aan te geven. Tijdens het begeleid spel wordt dan ook het spelmateriaal benoemt en geeft groepsleiding suggesties wat er mee gedaan kan worden.
- Uit de specifieke methodieken die ik omschreven heb in hoofdstuk 4.4 herken ik ook een aantal punten als ik kijk naar de manier van spel aanbieden binnen de woongroep. Er worden binnen een behandelplan voor een kind ontwikkelingsdoelen opgesteld, hierbij wordt weleens ook spel gebruikt als middel om dit werkdoel te behalen.

- Binnen de methode Vlaskamp wordt ook een doel opgesteld wat dan weer verder uitgewerkt wordt in werkdoelen waar de groepsleiding mee aan de slag kan.
- Tijdens mijn stageperiode is er een keer ook gebruik gemaakt van de VIB methode die ik ook in hoofdstuk 4.4 beschreven heb. Hieruit kwam erg nuttige informatie naar voren.
- Aan een behandelplan zoals hij binnen deze woongroep gebruikt wordt, werken meerdere disciplines mee. Deze manier van werken is te vergelijken met de in hoofdstuk 4.4.2 genoemde combinatietherapie.

Aanbevelingen:

- De behandelplan die opgesteld is door de persoonlijkbegeleider wordt ook gebruikt voor het begeleiden van het spel, wellicht zou de spelbegeleiding nog specifiek hierin opgenomen kunnen worden. De begeleidingstechnieken die ik in hoofdstuk vier aangedragen heb kunnen hiervoor gebruikt worden.
- Er kan een rooster gemaakt worden zodat er momenten voor spel vrijgemaakt worden en dat iedere bewoner evenveel begeleid spel aangeboden krijgt. Er moet dan ook rekening gehouden worden met personele bezetting, op de momenten dat deze voldoende is liggen er momenten die besteed kunnen worden aan begeleid spel. Ik ben van mening dat als er planmatig gewerkt wordt, dat deze momenten beter benut worden en de bewoners hier voordeel van hebben. Omdat er gewerkt wordt met wisselende diensten kan het zonder dit rooster ook voorkomen dat er dagen achter elkaar voorkomen waarbij spel er door bijvoorbeeld tijdgebrek of te weinig personeel er toch steeds weer bij inschiet. Er moet bij dit rooster ook rekening gehouden worden met de bewoners, er moet wel ruimte zijn voor de afwisseling van rust en activiteiten en er moet op het moment zelf bekeken worden wat de bewoner aan kan. Als een bewoner al een drukke dag heeft gehad, of aan het gedrag af te lezen is dat de bewoner onrustig is moet hier wel rekening mee gehouden worden wat spelactiviteiten betreft. Welke spelbegeleidingstechniek ook gebruikt wordt, spel begeleiden kan niet tussendoor er moet tijd voor vrij gemaakt worden.
- Als er een programma voor de begeleiding van spel opgezet gaat worden is het ook belangrijk dat met het spelniveau rekening gehouden wordt. Ieder kind start vanuit zijn eigen niveau, het is belangrijk vast te leggen waar dat niveau ligt. Samen met de orthopedagoog kan dit vastgesteld worden. De bruikbaarheid van de spelontwikkelingsschaal van J. Hellendoorn kan ook overwogen worden.
- De technieken die nu gebruikt worden in het begeleiden van spel kunnen uitgebreid kan worden met de techniek van het aansluitend spel. Hiervan worden nu ook wel onderdelen gebruikt door de groepsleiding, maar er kan bewuster begeleid worden op het moment dat deze techniek aangehouden wordt. Ik denk dat dit ook een voordeel heeft voor de vorm van het begeleiden van spel, deze wordt op deze manier ook echt door alle groepsleiding hetzelfde aangeboden. Nu wordt dezelfde richtlijn gebruikt, maar het bewust gebruiken van deze techniek kan er voor zorgen dat het spel steeds op dezelfde manier aangeboden en begeleid wordt.
- De methode Vlaskamp kan gebruikt worden om de doelen waarbij spel gebruikt wordt verder uit te werken.
- De methode VIB kan vaker ingezet worden omdat dit de mogelijkheid biedt om signalen, lichaamstaal, interacties, transacties die tijdens het spelen voor een gedeelte onbewust plaats vinden juist zichtbaar maken zoals beschreven in 4.4 .
- De Lilli Nielsen methode kan voor enkele bewoners ook bij dragen aan de ontwikkeling. Bij deze methode worden de zintuigen gestimuleerd en leert een kind de wereld om zich heen aftasten, kennen en beter begrijpen.

Als deze methodiek gebruikt wordt ontstaat er een duidelijker beeld over wat deze bewoner wel of niet kan met zijn zintuigen. Door middel hiervan kan er weer juiste spel materiaal aangeboden worden waardoor de ontwikkeling bevorderd zou kunnen worden.

- Omdat bij deze doelgroep het lichaamsbewustzijn, de lichaamsbeheersing en contactvaardigheden vaak achter loopt met die van kinderen zonder een handicap, kan bekeken worden samen met de orthopedagoog of de bewegingsmethodiek van Sherborne, of enkele stappen hiervan bruikbaar is voor de woongroep. Op deze manier zouden deze punten beter gestimuleerd kunnen worden.
- De speltraining en spelstimulering van Berckelaer-Onnes is opgezet voor kinderen met een stoornis die valt binnen het autistisch spectrum. Maar kan ook gebruikt worden om visueel verstandelijk gehandicapte kinderen kennis te laten maken met spelen, laten ervaren dat spelen leuk kan zijn, en op een beter wijze met spel materiaal leren omgaan. Ook deze kinderen laten vaak eentonig spel zien en weinig exploratiedrang, hierop richt deze methode zich ook. Zoals al eerder aangegeven is maken visueel gehandicapte kinderen hele kleine stapjes in de spelontwikkeling, bij deze methode kan er ook ontdekt worden waar de mogelijkheden van het kind liggen. Contact leggen en een band opbouwen is bij visueel verstandelijk gehandicapte kinderen ook soms lastig door hun handicap, door samen met spel bezig te zijn wordt hier ook aan gewerkt.

Pedagogiek binnen de woongroep

Conclusie uit onderzoek:

- Uit het onderzoek blijkt dat er binnen lavendelpad geen medewerkers zijn die de opleiding pedagogiek hebben gevolgd. Wel de opleiding SPW en SPH. Binnen een ontwikkelingsgroep, als lavendelpad 1, richten medewerkers zich juist ook op de ontwikkeling van de bewoners.

Conclusie uit praktijk

- Over de ontwikkeling van een kind hebben wij in onze opleiding veel theorie gehad die we dan ook kunnen toetsen en toepassen. Ook denk ik dat de opleiding pedagogiek dieper op de ontwikkeling van kinderen in gaat dan een SPW/SPH opleiding of verpleegkundige opleiding. Deze bewoners functioneren vaak op een leeftijd tussen de 0 en 1,5 jaar oud binnen de woongroep. Deze ontwikkelingsleeftijd van het jonge kind wordt ook specifiek behandeld binnen onze opleiding.

Aanbeveling:

- Een pedagoog zou als pedagogisch medewerker/groepsleiding op een woongroep als Lavendelpad 1 kunnen werken als senior begeleider en als persoonlijk begeleider. Pedagogiek geeft een goede ondergrond geeft voor dit beroep, het werken met kinderen in ontwikkeling en is vergelijkbaar met SPH, alleen gericht op kinderen en jeugd. Een verpleegkundige opleiding is op deze groepen ook een plus, veel bewoners krijgen medicatie en voor de toediening hiervan is een verpleegkundig diploma vereist. Dit heb je niet als je een pedagogiek opleiding hebt gevolgd, gelukkig biedt Sensus een medicatie cursus aan waarbij je dan deze bevoegdheid kunt behalen.

Samenvatting Afstudeerscriptie

Titel: *Spel bij speciale kinderen, de spelontwikkeling van een visueel verstandelijk gehandicapt kind*

S.A. Keetels, 2034379

Wat is spel? Spel kent vele verschillende definities en kenmerken. **Spelen is belangrijk** voor de ontwikkeling van een kind, het stimuleert de lichamelijke en de verstandelijke ontwikkeling, maar ook de sociaal emotionele ontwikkeling. Er zijn ook bepaalde **voorwaarden** nodig om het kind te laten spelen, namelijk de persoonlijke voorwaarden, de maatschappelijke voorwaarden en de culturele voorwaarden.

De normale spelontwikkeling verloopt volgens verschillende fases namelijk: manipulerend spel, combinerend spel, functioneel spel, fantasiespel en sensopathisch spel. Er zijn ook verschillende theorieën en visies bekend over spelontwikkeling. In deze scriptie worden de fenomenologische benadering, de ontwikkelingspsychologische benadering en de psychoanalytische spelbenadering met de daarbij horende denkbeelden van enkele bekende pedagogen en psychologen besproken.

De spelontwikkeling van een visueel verstandelijk gehandicapt kind verloop ook volgens deze fases maar door hun handicap verloopt de spelontwikkeling anders en vertraagd. Deze kinderen maken vaak maar hele kleine stapjes vooruit, hierdoor blijven ze vaak lange tijd in dezelfde spelontwikkelingsfase hangen, en bereiken ook niet het maximaal te bereiken niveau. Visueel verstandelijk gehandicapten spelen vaak op het niveau van manipuleren, combineren en laten sensopathisch spel zien.

Om gepast **spelmateriaal** en **spelmethodieken** aan te kunnen bieden is het belangrijk dat je weet op welk spelniveau een kind functioneert en dat je weet wat het kind leuk vindt. Er bestaan verschillende spelmethodieken, enkele voorbeelden zijn Methode Vlaskamp, Video Interactie Begeleiding, Zintuiglijke Stimulering Volgens Lilli Nielsen, De Hands-on methode, Chaining Backward.

De rol van groepsleiding bij het begeleiden en stimuleren van spel bestaat uit het scheppen van een veilig en geborgen leefklimaat, een uitnodigende speelomgeving en speelgoed. Maar als kinderen zelf geen of weinig initiatief tonen om zelf op ontdekking te gaan dan kan groepsleiding de begeleiding en spelstimulering op verschillende manieren hier op aan passen.

Op mijn **stageplaats**, een woongroep met visueel verstandelijk gehandicapte kinderen van **Sensis De Blauwe Kamer**, heb ik onderzocht welke visie en methodiek er gebruikt wordt, en wat er aanwezig is aan spelmateriaal. Via een enquête heb ik bekeken welke werkwijzen betreffende spel en spelbegeleiding er hier gehanteerd wordt. Om zo aan het einde van mijn scriptie **conclusies en aanbevelingen** voor de groepsleiding te doen, die betrekking hebben op spel, de speelruimte en het spelmateriaal, maar ook op de spelbegeleiding en spelmethodieken.

Slotwoord

Gekomen aan het einde van dit afstudeerproject en afronding van mijn studie Pedagogiek, wil ik me richten tot de mensen die mij geholpen en begeleid hebben bij het tot stand brengen van deze scriptie.

Allereerst wil ik mijn stagebegeleidster Petra Kerste en mijn afstudeerbegeleider Luc Celis bedanken voor hun kennis en begeleiding.

Verder wil ik mijn ouders en zussen, mijn vriend en ook vriendinnen bedanken die me hebben gesteund tijdens het maken van deze scriptie en bij de afronding van mijn studie.

De aanvullende afstudeerstage op de Blauwe Kamer en de hieraan gekoppelde scriptie is voor mij een erg leuke en leerzame ervaring geweest, hiervoor wil ik ook alle collega's van Lavendelpad 1 bedanken.

Sharon Keetels

Literatuuropgave:

Boeken:

- Amelsvoort, H. van, Bolhuis, N., Damhuis, M. & Scholten, U. (2005).
- Baarda, D.B. & Goede, M.P.M. de, (2001). Basisboek Methoden en Technieken
- Biessels-Smulders, A. & Wagenborg, P. (1990). Variaties in een speelveld
- Blankenagel, A. (1979). Hulp aan visueel gehandicapte kinderen
- Boer-Drenth, M.M. de (1993). Sensomotorische ontwikkeling van ziende, slechtziende en blinde kinderen
- Buddelmeijer, L. (1995). Alle kinderen spelen, een themaboek over spelen en opvoeding
- Buys, O. (1997). Spel werkt
- Dik, M. (1988). Baby's en peuters met een visuele handicap
- Dik, M. (2005). Baby's en peuters met visueel functieverlies
- Eijden, A. van & Moleman, Y. (1999). Spelontwikkeling en spelbegeleiding van slechtziende en blinde kinderen
- Eijden, A. van & Moleman, Y. (2004). Spelen met slechtziende en blinde kinderen
- Gerestein, J. (1990). Zicht op de wereld: over opvoeding van en onderwijs aan blinde en slechtziende kinderen
- Gringhuis, D., Moonen, J. & Woudenberg, P. van (1996). Kinderen die slecht zien: ontwikkeling, opvoeding, onderwijs en hulpverlening
- Hellendoorn, J. & Berckelaer-Onnes, I. (1998). Speciaal spel voor speciale kinderen
- Hellendoorn, J. (1989). Spel Ontwikkeling Schaal.
- Knaapen, M. (1999). Wat er allemaal kan.
- Kohnstamm, R. (2002) Kleine ontwikkelingspsychologie, het jonge kind
- Riksen-Walraven, M. (1996). Inspelen op baby's en peuters
- Rond. I. de, Reader over de ontwikkeling van het kind.
- Scholten, U. (1985). Spel en speelgoed bij geestelijk gehandicapte kinderen
Spelend ontwikkelen
- Teems, I. (1997). Spel en spelen: plaats, functie en visies
- Verhulst, F.C. (2002). Inleiding in de kinder- en jeugdpsychiatrie
- Vink, M. (2000). Kijk, zo speel ik! : Spelen met uw visueel gehandicapte kind

Internet:

- <http://www.sensis.nl/sensis/>
- *Sensis-Intranet*

Bijlagen

Enquête

Spelontwikkeling van visueel verstandelijk gehandicapte kinderen

Deze enquête is opgesteld in het kader van mijn afstudeerproject voor de opleiding Pedagogiek aan de Hogeschool Fontys in Tilburg. Deze enquête helpt mij een beeld te vormen over de gehanteerde werkwijzen betreffende spel en spelbegeleiding binnen de Woonvoorzieningen Sensis, locatie de Blauwe Kamer. Ik zal de antwoorden verwerken en in de conclusie en aanbevelingen van mijn scriptie een advies formuleren met betrekking tot spel en spelontwikkeling voor de woongroep.

Het invullen van deze enquête zal ongeveer 20 minuten in beslag nemen.

Bedankt voor jullie medewerking!

Sharon Keetels

Geslacht:

- Man
- Vrouw

Woongroep:

Functie:

Opleiding:

Aantal jaren werkervaring:

Aantal jaren werkervaring binnen de Sensis, locatie de Blauwe Kamer:

1. Wat verstaat u onder spel/spelen?
2. Aan welke voorwaarden zou spel moeten voldoen?
(om het te kunnen benoemen als spel)
3. Wordt er op de woongroep gewerkt volgens een bepaalde methodiek over spelbegeleiding, zo ja, welke?
4. Met welke methodieken over spelbegeleiding bent u bekend?
5. Waarom is spelen belangrijk voor de ontwikkeling?
6. Verwacht u dat de spelontwikkeling van visueel verstandelijk gehandicapte kinderen anders verloopt dan bij kinderen zonder deze handicap? Zo ja, wat zijn de belangrijkste verschillen met betrekking tot spelontwikkeling?
7. Op welke spelontwikkelingsleeftijd schat u de bewoners?
8. In hoeverre bent u tevreden over de informatievoorziening vanuit de instelling? Denk hierbij aan trainingen, lezingen, informatiemateriaal over spel of spelontwikkeling.
(Omcirkel het cijfer dat uw tevredenheid het beste weergeeft, u kunt de ruimte van eventuele opmerkingen gebruiken om u antwoord nader te verklaren)

Ontevreden 1 2 3 4 5 Zeer tevreden
Eventuele opmerkingen:

Tevredenheid over het aanwezige spelmateriaal?
Ontevreden 1 2 3 4 5 Zeer tevreden
Eventuele opmerkingen:

Tevredenheid over de speelruimte binnen de woongroep? Denk hierbij aan ruimte, inrichting, meubilair, veiligheid, kleurcontrasten.

Ontevreden 1 2 3 4 5 Zeer tevreden

Eventuele opmerkingen:

Tevredenheid over de bestaande momenten voor spel binnen het dagprogramma?

Ontevreden 1 2 3 4 5 Zeer tevreden

Eventuele opmerkingen:

Tevredenheid over het budget voor spel materiaal?

Ontevreden 1 2 3 4 5 Zeer tevreden

Eventuele opmerkingen:

9. Welke momenten binnen het bestaande dagprogramma gebruikt u voor spel?
10. Aan welke voorwaarden zou spelmateriaal voor verstandelijk gehandicapte kinderen moeten voldoen?
11. Aan welke voorwaarden zou een speelruimte voor verstandelijk gehandicapte kinderen moeten voldoen?
12. Wat kan de groepsleiding betekenen voor spel en spelontwikkeling?