

# Sneeuwwitje en de ninja dwergen

Jenthe Baeyens



*In het vorige artikel (HJK, februari 2012) zagen we dat het fantasiespel, met name door de betekenisvolle context, op een belangrijke manier bijdraagt aan de ontwikkeling en het leren van jonge kinderen. In het tweede deel van deze serie over het fantasiespel van jonge kinderen wordt beschreven hoe je het fantasiespel kunt stimuleren door ruimte te geven aan het spel, gebruik te maken van uitdagende materialen en door spelbegeleiding.*

**D**oe alsof je een kikker bent en je springt op een slechterik, maar je weet het niet.'  
'Grijp hem!'  
'Hij steelt het poesje!'  
'Pak hem, daar pak hem!'  
'Blaas hem op, verbrijzel hem, hij heeft het goud!'  
'Miauw, miauw, miauw.'  
'Hier is je poes, sneeuwwitje.'  
'Zijn jullie de dwergen? De kikkerdweren?'  
'Wij zijn de ninja dwergen. De kikker is een ninja. Pas op! We moeten de boel misschien wel weer opblazen.'  
(Gussin Paley, 2004, p. 30).

Als kinderen in het fantasiespel helemaal opgaan in hun rol, de relaties tussen de verschillende karakters uitwerken, zelf symbolen bedenken en regels een plek geven, is er sprake van een situatie waarin kinderen optimaal spelen en leren. Volgens Vygotsky geeft het fantasiespel de sociale context die het mogelijk maakt voor jonge kinderen om actief te zijn in hun zone van de naaste ontwikkeling (Bodrova, 2008). Om het fantasiespel, waarin kinderen op de toppen van hun kunnen presteren, volledig tot zijn recht te laten komen, is het allereerst belangrijk dat kinderen ruimte krijgen om te spelen.

## Ruimte voor spel

Ruimte geven aan het fantasiespel bestaat uit het geven van tijd en vrijheid, zodat het spel zich kan ontwikkelen en de kinderen hun eigen verhalen en personages verder kunnen verkennen en verdiepen. Het is daarom belangrijk in de peuter- en kleutergroep voldoende tijd in te plannen voor het vrije spel waarin kinderen volop hun fantasiespel kunnen spelen. Daarnaast verwijst ruimte voor spel ook naar de fysieke ruimte, waarin het fantasiespel plaatsvindt – de omgeving

binnen en buiten. De indeling van de ruimte en de keuze van materialen dragen bij aan het spel van de kinderen. Een sfeervol ingerichte omgeving die zowel uitdaging en avontuur als overzichtelijkheid en rust uitstraalt, maakt de kinderen nieuwsgierig en daagt uit tot ontdekken en onderzoeken. Door de ruimte in te delen in diverse hoeken en speelplekken worden verschillende spelsituaties mogelijk gemaakt.

Wanneer kinderen de vrijheid krijgen om een verbinding te maken tussen de verschillende hoeken, ontstaan er nieuwe verhaallijnen en interacties in het spel. Zo kunnen de kinderen uit de huishoek boodschappen doen bij de winkelhoek en dan komen picknicken in de boot, die hun vrienden gemaakt hebben van grote dozen, stoelen en kleden in het midden van de kring. Anderen maken een masker aan de knutseltafel om daarna weer verder te spelen in de bouwhoek waar de superhelden wonen.

## Uitgebreid aanbod van materialen

Een bewuste keuze van materialen draagt bij aan de mogelijkheden die het fantasiespel biedt voor het ontwikkelen en leren van jonge kinderen.

Ongestructureerde materialen die uitnodigen tot transformatie en fantasie waarin kinderen het bestaande doel van een object vervangen door een eigen (gefantaseerd) doel, leidt volgens Vygotsky tot het ontwikkelen van hogere mentale functies. Door gebruik te maken van een object, plaats of gebaar voor iets anders maken kinderen een mentale verbeelding. Zo kan een stok bijvoorbeeld gebruikt worden als paard, vishengel of zwaard en verandert een doos van een trein, in een raceauto en vervolgens weer in een robot of een raket (Bodrova, 2008).

Het 'realistische' speelgoed zoals plastic eten in de huishoek, nodigt niet uit tot echt doen-alsof en het maken van een mentale verbeelding. Ongestructureerde materialen



• Foto's: Jenthe Baeyens

Door goed te observeren krijg je zicht op wat er zich op spelgebied allemaal in de klas afspeelt

zoals takken, dozen, kartonnen of plastic buizen, blikken, kleden, planken, touwen, kratten en kleine spulletjes, zoals gekleurde steentjes, schelpen en kastanjes nodigen uit tot symbolisch spel. Op deze manier bedenken kinderen zelf betekenissen, in plaats van vastgelegde ideeën te volgen. Deze materialen kunnen een plek krijgen in de huishoek, bouwhoek, zandtafel en op uitnodigende kleine speelplekken (een lage tafel, een houten kist of een gezellig kleedje), waar kinderen een eigen fantasiewereld kunnen creëren. Ook op de buitenspeelplaats kunnen grote takken, stenen, zand, houtsnippers en andere 'losse' materialen (bloempotten, bakjes, autobanden, een oude tuinlantaarntje, gekleurde linten) op een rustige plek gelegd worden. Dit kan de basis zijn voor een spannend dinolandschap, een bouwterrein of een elfentuintje.

Naast het transformeren van bestaande objecten in iets anders kunnen kinderen ook zelf spullen maken, zoals een laptop tekenen op een stuk karton of een huisje bouwen van een doos voor hun speelgoedbeestjes, met kleine meubeltjes, gordijntjes en een tuintje. Met ongestructureerde en zelfgemaakte materialen kunnen kinderen creatief en vrij construeren. Deze creaties zijn de basis voor intens fantasiespel. Ook 'echte' materialen spreken kinderen aan in hun spel. In plaats van een kleine speelgoedkassa, een kinderpannetje of gekleurde plastic dokterspullen geven een echte kassa in de winkel, een echte pan in de keuken of een echte stethoscoop voor de dokter het spel de echtheid die kinderen ook zoeken. Het mooiste is om dit weer te combineren met ongestructureerde materialen, door bijvoorbeeld in de keuken eten te maken van kurken, vetters en bonen.

### Observeren

Om aan te blijven sluiten bij de veranderende behoeften en interesses van de kinderen is het nodig om steeds te blijven onderzoeken en observeren hoe de kinderen de ruimte en

materialen gebruiken. In interactie met de kinderen worden keuzes gemaakt om materialen toe te voegen en de ruimte te veranderen.

Door goed te observeren krijg je zicht op wat er zich allemaal in de klas afspeelt en hoe kinderen zich ontwikkelen en of het nodig is het spel extra te begeleiden. Het is belangrijk om per situatie in te schatten wat het spel ten goede komt: vrij laten of begeleiden. Zelfs al lijkt het spel op het eerste gezicht eenzijdig, door de tijd te nemen om het spel goed te volgen, kan ineens de rijkdom van interacties en denkpatronen van de kinderen te zien zijn.



Van heel veel dozen maken de kinderen een grote boot in het midden van de kring

Het spel dat goed verloopt en waarin betrokkenheid en ontwikkeling is waar te nemen, heeft geen tussenkomst van de leerkracht nodig. Het kan juist storend zijn als volwassenen het spel onderbreken. Het is hier voldoende om de kinderen alle ruimte te geven voor hun eigen spel. Kinderen kunnen veel zelf wanneer ze de mogelijkheid krijgen om initiatieven te nemen en zelfstandig te beslissen. Door vrijheid te verlenen kunnen kinderen op hun eigen wijze problemen oplossen. Kinderen leren vooral van elkaar, door te zien hoe meer ervaren spelers hun karakter uitbeelden en het verhaal laten groeien in interactie met de andere spelers.

### Het spelen van een verhaal

Tijdens het spelen kunnen er situaties ontstaan waarin kinderen het spel of de omgeving voor zichzelf of voor anderen onoverzichtelijk dreigen te maken. Zo kan het voorkomen dat het spel te luidruchtig en te wild wordt of te veel plaats inneemt in de ruimte. Maar er kan ook sprake zijn van een situatie waarin kinderen elkaar storen in hun spel of onenigheid krijgen. In plaats van het spel dan te stoppen, kun je helpen om in het bestaande spel orde op zaken te stellen. Door het spel weer overzichtelijk te maken, krijgen de kinderen houvast en duidelijkheid. Ook kinderen die snel afgeleid zijn en vluchtig spelen kunnen er baat bij hebben als het spel meer structuur krijgt (Van der Poel & Blokhuis, 2008).

Het fantasiespel begint met het spelen van een rol. Door interactie met andere kinderen ontstaat er een verhaal. Zo zie je bij de introductie van een nieuw personage in de huis-hoek het spel vanzelf veranderen. Als de dierenarts komt, is de hond net ziek geworden en de komst van een juf is voor de kinderen een teken dat ze naar school moeten (Gussin Paley, 1984). Omdat de personages het verhaal bepalen, is het belangrijk dat kinderen aan elkaar vertellen wie ze zijn. Door met de kinderen in gesprek te gaan en te vragen wie ze zijn in hun spel en wat ze spelen, ontstaat er voor de volwassene meer helderheid over het spel, maar ook voor de kinderen kan het opnieuw duidelijk worden wat eigenlijk de bedoeling was en wat er nu veranderd is waardoor het verhaal niet goed werkte. Zo kan het zijn dat er te veel wegge-gelopen poesjes zijn in verhouding met de zussen die ze moeten zoeken. De kinderen doen vaak erg hun best om op allerlei manieren een goede weg te vinden om hun eigen verhaal te kunnen behouden. Zo zwemmen de stoute poesjes naar het eiland en komen er een babybeertje, een koningin en een zwaan bij om daar samen in harmonie verder te spelen (Gussin Paley, 2004).

*Tijdens de speeltijd beleeft een aantal jongens een spannend avontuur. Ze moeten over een rivier van lava om bij de grot te komen waar een schat is begraven. Ze maken vanuit de bouwhoek met blokken, stoelen en planken een brug over de lava. De brug wordt steeds langer en breder, over het kleed langs de knutsel-tafels en de huishoek. De meisjes die verkleed zijn als prinsessen willen net boodschappen gaan doen en botsen met hun buggy tegen de brug aan om ruimte te maken. De jongens roepen dat hun brug niet kapot mag. Maar de prinsessen worden boos omdat de blok-*

*ken in de weg liggen en de jongens volgens hen te veel ruimte in beslag nemen. De leerkracht komt eraan en ziet dat de jongens veel werk gehad hebben om de brug te bouwen. Ze vraagt hen of ze een idee hebben hoe de prinsessen met al die lava rond hun kasteel er toch uit kunnen komen. Dan maken de jongens een doorgang, een soort dijk, door de lava waar de prinsessen doorheen kunnen.*

Het plannen van het spel en het voeren van discussies over wie je bent, wat je gaat doen en hoe is kenmerkend voor kwalitatief goed spel. Wanneer het spel eenzijdig is en de kinderen zelf niet met nieuwe ideeën komen, kun je door het bespreken van rollen en verhaallijnen het spel verdiepen en intensiveren. Vragen zoals 'Wie ben je?' en 'Waarover gaat jullie verhaal?' kunnen kinderen aanmoedigen om hun keuze voor een rol met elkaar te bespreken. Later kun je de kinderen ook meer specifieke details vragen over het geplande spel en samen bedenken welke materialen ze daarbij nodig hebben. De plannen kunnen mondeling met elkaar besproken worden, maar het kan kinderen ook houvast geven door de plannen uit te tekenen en/of op te schrijven (Bodrova, 2008).

*Susan, Michael en Sharif (5-jarigen) maken een spelplan. Eerst bedenken ze wie ze willen zijn. Michael is Alvin (van de Chipmunks), Sharif is de politie en Susan is Rapunzel. Daarna begint Michael te vertellen: 'Alvin ging nootjes zoeken in de boom en zingen.'*  
*'Hé, je deed toch ook met mij mee?' zegt Sharif meteen.*  
*'Ja, maar eerst komt dat.'*  
*'Ging je de nootjes stelen? Ik heb bommen!'*  
*'O, maak me alsjeblieft niet dood!'*  
*'Nee, die ga ik op de boom gooien.'*  
*Juf: 'En wat doet Rapunzel?'*  
*Michael: 'Susan, jij kan toch toveren?'*  
*'Ik ga helpen met de politie,' zegt Susan. 'Even een toverstafje maken.'*





Het prentenboek *Mama kwijt* is een inspiratiebron om een eigen verhaal mee te creëren

### Aansluiten bij de fantasie van kinderen

Naast het plannen kan meespelen kinderen ook steun geven om het spel te verdiepen. Je volgt hierbij het bestaande spel en laat de leiding bij de kinderen. In een kleine rol kun je een model zijn voor de kinderen en kun je laten zien hoe je doet alsof, hoe je dialogen voert en met andere spelers omgaat.

Het is belangrijk om het spel alleen te beïnvloeden als de interventie aansluit bij de betekenis die kinderen aan hun spel geven en het plezier van het huidige spel behouden blijft. Door aan te sluiten bij de fantasie, de verbeelding die de kinderen zelf al laten zien kun je samen met de kinderen het verhaal en de personages verder verdiepen.

Orthopedagoge Nettie Kwakkel-Scheffer (2006) wijst erop dat een interventie vooral waardevol kan zijn voor kinderen wanneer je gebruikt maakt van het improviserende karakter van spel. Zij geeft aan dat wanneer kinderen spelen, ook naar aanleiding van een bepaalde verwachting of een plan, er zich een verrassing kan voordoen die de moeite waard is om in mee te gaan. Het oorspronkelijke plan of de verwachting kan dan (tijdelijk) aan de kant geschoven worden. Zoals bij het autootje dat een kind naar de garage wil rijden om daar te gaan tanken en die over de kop rolt zodat er een takelwagen en een politieauto bij moeten komen. Het oorspronkelijke plan om te gaan tanken is door het ongeval spontaan veranderd. Op deze manier kun je ook verrassingen inbrengen of iets anders laten gebeuren dat aansluit bij het spel van het kind. Daarnaast moeten kinderen de ruimte krijgen om zelf te beslissen of ze iets met deze inbreng doen.

### Inspiratie

Kinderen spelen graag personages na van televisie of uit boeken. Om kinderen ook op school te inspireren met nieuwe personages en verhalen is het werken met prentenboeken heel geschikt. Voor kinderen met weinig spelervaring

geeft het spelen van een bestaand verhaal ook extra houvast. De inhoud en de structuur van het geschreven verhaal staan vast en geven duidelijkheid en overzicht. Voor deze kinderen kan het spelen van een verhaal een opstap zijn naar het vrije spel. Het naspelen van een prentenboek kan bij een vertelafel of in een speciale spelhoek met attributen passend bij het verhaal. Hier kunnen kinderen op verschillende manieren de personages tot leven brengen en kunnen ze het bestaande verhaal naspelen, aanpassen en een nieuw vervolg geven. Het verhaal ligt in eerste instantie vast, maar als kinderen de ruimte krijgen, kunnen ze hier ook zelf mee improviseren. Het bestaande verhaal wordt zo een inspiratiebron om een eigen verhaal mee te creëren.

*Alysha, Kilian en Leandra (4-jarigen) spelen samen het verhaal Mama kwijt van Chris Haughton:*

*Alysha is mama uil. Ze zit op het nest en zegt: 'Ik was de moeder van kleine uil.'*

*Leandra is kleine uil en loopt zoekend de kring rond:*

*'Mama uil, waar ben je toch? Mama uil, kom nou toch mij ophalen! Mama uil, mama uil, waar ben je toch?'*

*'Ik ben hier!' antwoordt Alysha en ze gaat naar Leandra toe. Dan komt de Kilian erbij, hij is de eekhoorn. 'Ik weet waar je mama is.' zegt hij tegen Leandra.*

*'Ik wil op de nest,' zegt Alysha.*

*'Ne-ee,' antwoordt Kilian.*

*Leandra haakt snel in: 'Oké, we gaan koekjes eten, jammie, jammie.' Ze klimt op het nest en de anderen volgen.*

*'We gaan koekjes eten!' zegt Kilian.*

*'Ik ook!' zegt Alysha.*

*Leandra deelt uit: 'Alysha één ...'*

*Kilian zegt: 'Geef alle koekjes maar even door.'*

*'Jammie, jammie,' zegt Leandra. 'Wat zeg je dan: koekjes zijn het allerlekkerste!' 🍪*

### Vooruitblik

In het volgende artikel zal worden ingegaan op het fantatiespel als aanleiding voor gesprekken, onderzoeksactiviteiten en het vertellen, dicteren en spelen van de eigen verhalen van kinderen.

### Literatuur

- Bodrova, E. (2008). Make-believe play versus academic skills: a Vygotskian approach to today's dilemma of early childhood education. In: *European Early Childhood Education Research Journal*, 16 (3), 357-369.
- Gussin Paley, V. (2004). *A Child's Work. the Importance of Fantasy Play*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Gussin Paley, V. (1984). *Boys & Girls. Superheroes in the Doll Corner*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Kwakkel-Scheffer, N. (2006). Spelen en leren. In: *De wereld van het jonge kind*, 34 (1), 19-21.
- Poel, L. van der & Blokhuis, A. (2008). *Wat je speelt ben je zelf. Over spel en spelbegeleiding*. Houten: Bohn Stafleu Van Loghum.