

Spel en autisme

‘Wat je speelt ben je zelf’

(Blokhuis 2008)



Lotte Schilder

2152610

Master Special Educational Needs

Fontys Opleidingscentrum Speciale Onderwijszorg

Leerroute: GL

Begeleid door: Ine Heerink

Juni 2010

Inhoud

Samenvatting.....	3
Inleiding	4
Hoofdstuk 1. Aanleiding en probleemstelling.....	5
1.1 Onderzoeksvragen	7
Hoofdstuk 2. Theoretische onderbouwing	8
Hoofdstuk 3. Onderzoeksmethodologie.....	18
3.1. Onderzoeksvorm	18
3.2. Onderzoeksvragen	18
3.3. Data verzamelen	19
Hoofdstuk 4. Data analyse en resultaten.....	23
4.1 Data presentatie	23
4.2. Data analyse	29
Hoofdstuk 5. Conclusies	31
Hoofdstuk 6. Evaluaties onderzoek	37
6.2. Ethiek	39
Nawoord	40
Bibliografie.....	41
Bijlagen.....	43
Bijlage 1. Algemene observatiewijzer voor spel.....	44
Bijlage 2. Observatie wijzer voor spel en spelbegeleiding	48
Bijlage 3. Interview met Koen	57
Bijlage 4. De inventarisatielijst van een actieve spelomgeving	58
Bijlage 5. Observatie om eigen leerkrachtgedrag te onderzoeken	60
Bijlage 6. Speelsituatie voor de observatie	63
Bijlage 7. Toestemmingsformulier van de ouders van Koen.....	64

Samenvatting

Dit onderzoek gaat over autisme en spel. De hoofdvraag van dit onderzoek luidt: “Welke vaardigheden heb ik nodig om een leerling met klassiek autisme van elf jaar, die zwakbegaafd is in spelontwikkeling te begeleiden?”

Voor dit onderzoek zijn een aantal instrumenten ontwikkeld. Er is gebruik gemaakt van een literatuurstudie, gerichte observaties, filmopnames en een interview. Deze instrumenten worden gepresenteerd wanneer het praktijkonderzoek is uitgevoerd. Aan de hand van die instrumenten en de theorie wordt een vergelijking gemaakt tussen praktijk en theorie. Komen deze overeen?

Er is een breed draagvlak aanwezig op de leerwerkplek. Het team wilde graag weten wat je kan doen met spel in je klas binnen een ZMLschool. Voor mijzelf geldt, dat ik wil onderzoeken welke vaardigheden ik zelf nog moet ontwikkelen om een kind met ASS te kunnen helpen in zijn spelontwikkeling.

Het onderzoek gaat over Koen, een jongen van elf met ASS, maar is toepasbaar in vergelijkbare situaties. In dit onderzoek zijn diverse tips te lezen die leerkrachten in de praktijk in kunnen zetten om een kind met ASS verder te helpen in zijn spelontwikkeling. Uit het onderzoek blijkt dat deze tips inzetbaar zijn in het reguliere onderwijs, het SBO en het SO.

Inleiding

Mijn naam is Lotte Schilder. Voor de opleiding MSEN wordt dit onderzoek opgesteld. Het onderzoek vindt plaats op een ZML-school. Dit is een school voor Speciaal en Speciaal Voortgezet onderwijs aan kinderen met een verstandelijke beperking. De school valt binnen het cluster drie onderwijs.

Op deze school zitten kinderen met een leerachterstand die ze hebben opgelopen door hun verstandelijke beperking. De school telt op dit moment twaalf groepen met gemiddeld acht tot elf kinderen per groep.

Mijn lesgroep telt acht kinderen. Allemaal variërend in de leeftijd van zeven tot en met twaalf jaar. De kinderen functioneren allemaal op peuter/kleuter niveau.

Het onderzoek is gebaseerd op de vaardigheden die een leerkracht nodig heeft om een leerling met klassiek autisme die zwakbegaafd is te begeleiden in zijn spel.

Koen¹ is elf jaar en is autistisch. Hij heeft de vorm klassiek autisme gediagnosticeerd gekregen. Koen komt niet of nauwelijks tot spel. Hij speelt graag met de klei en met de zandtafel en gaat dan balletjes draaien en 'zandtaartjes' maken met behulp van een mal.

Het doel van het onderzoek is Koen meer aansluiting laten vinden in het spelen met speelgoed. De leerkracht heeft hierin een sturende rol.

De keuze voor dit onderzoek is tot stand gekomen door de passie voor autistische kinderen en het begrip spelen. Hoe denken deze kinderen? Hoe spelen deze kinderen? Praktijksituaties die leerkrachten vast herkennen. Ik hoop met mijn onderzoek andere leerkrachten een handreiking te kunnen bieden die tegen deze praktijksituatie aanlopen.

¹ Koen is een gefingeerde naam omwille van privacyredenen

Hoofdstuk 1. Aanleiding en probleemstelling

Het is donderdagmiddag. De kinderen hebben gekozen via het kiesbord waar ze mee willen spelen. Ook Koen mag kiezen. Hij loopt naar het kiesbord. Hij zegt meteen dat hij met de zandtafel wil spelen maar een andere leerling heeft hier al voor gekozen. Hij begrijpt niet dat hij wat anders moet kiezen en sprint meteen naar de zandtafel. Koen duwt de leerling die met de zandtafel aan het spelen is ruw weg. Er moet ingegrepen worden. Aan de hand wordt hij weer meegenomen naar het kiesbord. Hij begint te huilen, want hij wilde zo graag met de zandtafel spelen. Koen kijkt nog eens goed naar de activiteiten waaruit hij kan kiezen.

De picto's en de naamkaartjes op het kiesbord vertellen Koen dat de zandtafel al gekozen is. En ook dat er maar plek is voor één leerling. Dit is aangegeven met een rode kaart in het kiesvak. Nu begrijpt Koen pas wat er aan de hand is en kiest uiteindelijk voor de klei. Hij gaat rustig aan zijn tafel zitten. Koen zit met de klei in zijn vingers te draaien. Hij maakt er wormen en balletjes van...

Dit is een voorbeeld uit de praktijk. Koen is een jongen van bijna elf met klassiek autisme. Koen speelt niet met andere kinderen. Hij lijkt vaak afwezig en reageert dan ook niet op gegeven impulsen. Koen kiest vaak de klei of de zandtafel tijdens spelmomenten. Ander speelmateriaal kiest hij bijna nooit. Wanneer hij speelt met de klei maakt hij wormen en balletjes. In de zandtafel stopt hij zand in een emmertje of speelt wat met zijn vingers in het zand.

Naar mijn mening heeft Koen meer in zijn mars dan dat hij nu laat zien.

Het onderzoek wordt in beeld gebracht volgens het format 'plan voor een praktijkonderzoek' geschreven door Harinck (2006).

Ik geef les aan kinderen binnen het zml-onderwijs. De kinderen in de groep variëren in de leeftijd van zeven tot twaalf jaar. Maar alle kinderen functioneren op peuter/kleuterniveau. Er wordt op heel veel manieren aan de sociaal-emotionele ontwikkeling gewerkt.

We maken gebruik van PAD-lessen², voeren kringgesprekken en oefenen sociale vaardigheden. Maar gericht leren spelen zie je niet terug in het weekrooster.

Het onderzoek is daarom gebaseerd op de vaardigheden die een leerkracht nodig heeft om kinderen met autisme in de leeftijd van elf jaar te begeleiden in hun spel.

Het betrokken kind bij het onderzoek heeft de vorm klassiek autisme.

Het doel van het onderzoek om erachter te komen welke vaardigheden ik moet bezitten om Koen gemotiveerd te krijgen om te spelen. Koen kan ontdekken wat de functie van speelgoed is.

Ik vind het belangrijk dat hij weet hoe hij kan spelen en wat de functie van speelgoed is. Het lijkt of het spel nu geen betekenis heeft voor Koen. Ik wil onderzoeken of dit ook daadwerkelijk zo is. Dit onderzoek wordt uitgevoerd ten aanzien van mijn professionele identiteit. Je eigen horizon verbreden.

Wanneer de leerkracht Koen gericht kan begeleiden in zijn spel is het onderzoek naar tevredenheid uitgevoerd. Op de leerwerkplek is er niet veel bekend over dit onderwerp, daarom wordt er veel uitgewisseld over de stand van zaken tijdens het onderzoek.

Met het onderzoek wordt hopelijk een breder publiek bereikt. Wat kan een leerkracht aan vaardigheden inzetten om een leerling met klassiek autisme, van elf jaar te begeleiden in zijn spel? Juist door de vaardigheden van de leerkracht in kaart te brengen kunnen andere collega's uit het werkveld zich misschien herkennen in deze situatie. En gericht met dit probleem aan de slag gaan.

² PAD-lessen zijn lessen die we geven om de sociaal-emotionele ontwikkeling te stimuleren. De lessen bestaan uit het lezen van een ankerverhaal en praktijkopdrachten. Met deze lessen willen we de kinderen alles aan den lijve laten ondervinden op het sociaal- emotionele gebied.

1.1 Onderzoeksvragen

Hoofdvraag

Welke vaardigheden heb ik nodig om een leerling met klassiek autisme van elf jaar, die zwakbegaafd is in spelontwikkeling te begeleiden?

Theoriedeelvragen

- Wat is spel?
- Wat zijn de kenmerken van klassiek autisme?
- Hoe ziet het onderwijs in cluster 3 er uit?
- Wat zijn spelkenmerken van ZML leerlingen die functioneren op 2/3 jarige leeftijd maar een kalenderleeftijd van elf jaar hebben?
- Hoe verloopt de spelontwikkeling bij een leerling van elf jaar met een normale begaafdheid?
- Hoe verloopt de spelontwikkeling bij kinderen met ASS?
- Welke vaardigheden heeft een leerkracht nodig om spel te kunnen begeleiden bij kinderen?
- Wat is een actieve spelomgeving?

Praktijkdeelvragen

- Wat is de spelsituatie van Koen op dit moment?
- Kan ik spreken van een actieve spelomgeving in mijn lokaal?
- Wat vraagt een kind met ASS van de leerkracht om tot spel te komen?

Hoofdstuk 2. Theoretische onderbouwing

Hoofdvraag: Welke vaardigheden heb ik nodig om een leerling met klassiek autisme van elf jaar, die zwakbegaafd is in spelontwikkeling te begeleiden?

Om antwoord te kunnen vinden op deze hoofdvraag zijn er een aantal theoriedeelvragen opgezet. Deze zijn hieronder uitgewerkt met verschillende literatuurbronnen om zo een vergelijking te kunnen maken tussen de diverse auteurs.

- **Wat is spel?**

Janssen-Vos (2006) is van mening dat er verschillende definities van spel zijn:

- Spelen moet prettig en plezierig zijn. Het is spannend maar levert positieve ervaringen op en betrokkenheid.
- Kinderen mogen zelf bepalen wat ze met het spelmateriaal doen en welke betekenis ze daar aan geven. Bijvoorbeeld: ijslollypapiertjes fungeren als geld.
- Bij het spelen komen (spel)regels aan bod.
- Spelen is altijd vrijwillig. Je mag een kind niet dwingen om mee te spelen.
- Spelen moet meer gezien worden als proces. Het spel kan zich herhalen, vernieuwen en vervormen

Hellendoorn en Berckelaer-Onnes(1998) beschrijven dit ook in hun boek. Hij voegt er nog aan toe dat spel een bevredigende activiteit kan zijn die in zichzelf genoeg kan zijn. Het spel heeft geen extern doel. Alkema (2009) schrijft dat Huizenga beweert dat spel ten goede komt aan het beheersen en herkennen van emoties. Dit zijn dus kennelijk extra toevoegingen aan de definitie van spel.

- **Wat zijn de kenmerken van klassiek autisme?**

Dr. Baron-Cohen (1993) beschrijft in kernwoorden de kenmerken van autisme.

Abnormaal sociaal gedrag.

Abnormaal gedrag op het gebied van communicatie.

Abnormaal gedrag door middel van stereotype bewegingen.

De schrijver legt niet exact uit wat deze begrippen betekenen. Dit doet van Lieshout (2002) wel in haar boek.

- Socialiteit. Non-verbaal gedrag niet begrijpen. Sociale contacten niet kunnen onderhouden. Relaties niet aan kunnen gaan met leeftijdsgenoten en het lastig vinden om spontaan plezier te beleven met anderen. De afwezigheid van de sociale en emotionele wederkerigheid zie je terug bij deze mensen. Mensen met autisme hebben een slecht inlevingsvermogen. Ze zijn vaak erg in zichzelf gekeerd.
- Communicatieve vaardigheden.
Mensen met autisme hebben vaak een taalachterstand. Wanneer er wel een duidelijke spraakontwikkeling is vinden mensen met autisme het vaak lastig om gesprekken aan te gaan met anderen en deze gesprekken ook gaande te houden. Mensen met autisme hebben vaak een stereotiep of eigenaardig taalgebruik. Er is gebrek aan spontaan fantasiespel passend bij het ontwikkelingsniveau. Het 'doen-alsof' is lastig voor deze mensen.
- Stereotype gedrag dat wij niet begrijpen.
Stereotype motorische bewegingen maken zoals het continu draaien van de ogen of met de handen. Mensen met autisme zitten vast in vaste routines en gewoonten. En hebben vaak een obsessie voor iets dat hen interesseert. Zij kunnen zich daarin helemaal in verliezen en de hele wereld om zich heen vergeten.

Van Lieshout (2002) beschrijft dat autisme een psychische stoornis is. Er bevindt zich ruis in de psyche waardoor de signalen van autisme naar voren komen.

Brill (2008) beschrijft dit ook. Autisme is geen besmettelijke ziekte maar een afwijking in de psyche. Deze afwijking zorgt voor bovenstaande kenmerken

van autisme. Mensen met autisme horen, zien, ruiken en voelen soms teveel informatie en soms ook te weinig. Brill is van mening dat dit vaak voor onbegrip zorgt van andere mensen.

Didden (2008) beweert tevens dat mensen met autisme duidelijkheid en structuur nodig hebben in het dagelijks leven. Gedrag moet voorspelbaar zijn, zodat het veilig is voor autisten. Wanneer men dit niet doet is het een chaos bij een autist en kruipt hij in zijn schulp. Een prikkelarme omgeving werkt het prettigst voor een autist. Zo kan hij zich beter concentreren op datgene wat hij moet doen. Dit komt door de informatieverwerkingsstoornis die zij hebben.

- **Hoe ziet het onderwijs in cluster 3 er uit?**

Boere-Boonekamp (2005) is van mening dat een cluster 3 school bedoeld is voor kinderen die zeer moeilijk lerend zijn. Kinderen met een lichamelijke handicap en in combinatie met een verstandelijke handicap (meervoudige beperking), maar ook voor langdurig zieke kinderen. Hier zijn criteria voor vastgesteld.

Meihuizen-de Regt (2009) beschrijft deze criteria:

- Zeer moeilijk lerenden: er is sprake van een verstandelijke beperking met een IQ lager dan 70. Wanneer een kind geen aansluiting meer vindt in het reguliere basisonderwijs. De geboden hulp kan niet met voldoende resultaat worden voortgezet. Voor kinderen met het syndroom van Down.
- Lichamelijke beperking: er is sprake van een stoornis in de structuur en in de functie die samen gaan met stoornissen in de motoriek.
- Meervoudige beperking: er is sprake van een een dieper liggende stoornis in de intellectuele ontwikkeling. Medische problemen en gedragsproblematiek.
- Langdurig ziek: er is sprake van langdurige lichamelijke ziekte. Een neurologische aandoening of een psychomatische aandoening.

De missie en de visie van de Z.M.L school (cluster 3 school) is als volgt: *“De Z.M.L. school stelt zich ten doel kinderen en jonge mensen een zo breed mogelijke vorming en scholing te bieden, gericht op de plaats en taak die verstandelijk gehandicapten in gezin en samenleving kunnen hebben.”*

(Directie, 2009-2010, blz. 9)

Deze scholing is aangepast op het niveau en de kwaliteiten van iedere leerling.

De directie schrijft in de schoolgids van 2009-2010 de volgende vakgebieden centraal staan binnen het cluster 3 onderwijs:

- ontwikkeling van de sensomotoriek
- spraak/taal ontwikkeling
- ontwikkeling van sociale vaardigheden op individueel en groepsniveau
- ontwikkeling van het spelgedrag
- (voorbereidend) lees en rekenonderwijs
- ontwikkeling van de tijdsbeleving
- wereldoriëntatie
- handvaardigheid
- muziek / drama
- gezond gedrag
- (voorbereidende) - consumptieve technieken / huishoudkunde
- tuinonderhoud / dierverzorging
- informatica
- godsdienstige vorming
- bewegingsonderwijs en zwemmen
- logopedie

• **Wat zijn spelkenmerken van ZML leerlingen die functioneren op 2/3 jarige leeftijd maar een kalenderleeftijd van elf jaar hebben?**

Hellendoorn en Berckelaer-Onnes (1998) zijn van mening dat veel mensen tegenwoordig nog steeds denken dat kinderen met een beperking niet kunnen spelen. Aangetoond is dat zij kunnen spelen, maar niet op het niveau dat bij hun kalenderleeftijd past. De spelontwikkeling bij kinderen met een normale begaafdheid is meestal gebaseerd op de theorieën van Piaget. Kinderen in de leeftijdsfase van nul tot twee jaar zitten in de sensomotorische fase. Het kind is dan bezig om herhalend en spelend te oefenen met materialen en het eigen lichaam. Dan worden ook de fijne motoriek waaronder oog-handcoördinatie, oriëntatie van de ruimte en kennis van objecten ontwikkelt. Vanaf anderhalf jaar laat het kind 'beeldend' spel zien. Het doen alsof.

Men moet er rekening mee houden, zo schrijft Hellendoorn, dat mensen met een verstandelijke beperking deze fasen veel minder snel doorlopen dan mensen met een normale begaafdheid.

De Vries (2006) beweert ook dat deze kinderen zijn vaak sensopathisch ingesteld. Kinderen die sensopathisch spelen spelen vaak op beweging met behulp van alle zintuigen. Zoals het zand door je vingers laten glijden in de zandbak en er nog geen 'zandtaartjes' van bouwen.

Van der Poel (2008) heeft hierover nog een andere mening. Zij is van mening dat mensen met een verstandelijke beperking met minder betrokkenheid spelen. Er is weinig variatie te zien in het spel. Het lijkt erop, zo schrijft van der Poel (2008) dat deze mensen het moeilijk vinden om de spontane omgang met de wereld vorm te geven. Dit is wel een belangrijk aspect dat bij kinderen met een normale begaafdheid terug komt in het spel. Spelen kan een positieve ontmoeting zijn met de wereld voor mensen met een verstandelijke beperking. Hier hebben zij alleen hulp en begeleiding bij nodig. Ook buitenspel speelt hierbij een belangrijke rol.

- **Hoe verloopt de spelontwikkeling bij een leerling van elf jaar met een normale begaafdheid?**

Kinderen ontwikkelen hun spel vanaf de geboorte tot hun 7^e á 8^e levensjaar. Hierin zijn de volgende fasen te onderscheiden volgens Hellendoorn en Berckelaer-Onnes (1998):

- Sensomotorisch en sensopathisch spel: dit is spel waarbij beweging, beleving en zintuigen centraal staan.
- Simpel manipulerend spel: spelen met vingers, grijpen, klappen, vinger naar de mond brengen. Herhaalde bewegingen met objecten.
- Combinatiespel: er is een combinatie van één of meerdere objecten. Er wordt een object in een ander object gestopt. Kinderen gaan stapelen en bouwen.
- Functioneel spel: gerichte handelingen uitvoeren met het object. Zelfgerichte handelingen vinden plaats. Handelingen kunnen op een pop worden verricht, maar ook op een ander als persoon.

- Symbolisch spel: Een blokje hout is een stukje kaas. Kinderen drinken uit een lege beker en maken een drinkgeluid. Kinderen spelen schooltje.
- Constructief spel: het spel wordt complexer. Kinderen bouwen een huis van lego bijvoorbeeld. Maar ook het kunnen maken van een puzzel en kunnen bouwen met klei.
- Rollenspel: kinderen kunnen zich inleven in een ander en dit uitspelen met elkaar. Bijvoorbeeld vaders en moeders. Simpele attributen worden gebruikt, zoals petten.
- Rollenspel met functionele attributen: kinderen richten een winkel in en spelen met alle attributen die aanwezig zijn in de winkel.
- Regelspel: spelletjes spelen die aan regels gebonden zijn. Bijvoorbeeld knikkeren.

Van der Poel (2008) beschrijft tevens de mening van Piaget. Piaget onderscheidt namelijk drie verschillende spelsoorten.

- Oefenspel: herhalen van zintuiglijke en motorische handelingen. Het plezier staat centraal.
- Symbolisch spel: tijdens dit spel stellen personen, handelingen en/of objecten andere personen, handelingen en/of objecten voor.
- Regelspel: er vindt competitie plaats tussen meerdere spelers. Het spel wordt geleid door regels.

Pompert (2003) benoemt dezelfde stadia als Berckelaer-Onnes. Toch beschrijft zij een essentie die Berckelaer-Onnes niet benoemt heeft in haar lezing.

- Symboolbewustzijn: een belangrijke ontwikkeling volgens Janssen-Vos. Dit is een kenmerk van de overgang van manipulerend spel naar het rollenspel.

- **Hoe verloopt de spelontwikkeling bij kinderen met ASS?**

Hellendoorn en Berckelaer-Onnes (1998) schrijven dat er in de DSM-III-R beschreven staat dat kinderen met autisme zich niet kunnen inleven in fantasieactiviteiten. Volwassenen, dieren of fantasiefiguren kunnen niet worden nagedaan door autisten, beweert de DSM-III-R. Er is geen belangstelling voor verhalen waarin denkbeeldige gebeurtenissen voorkomen. Verder verwijzen Hellendoorn en Berckelaer-Onnes (1998) naar verschillende onderzoeken die zijn vergeleken met elkaar. Onder andere naar Ungerer en Sigman (1981). Zij zien vier verschillende spelfasen terug bij autisten.

1. Simpel manipuleren: dit ontwikkelt zich in het eerste jaar. Er wordt speelmateriaal naar de mond gebracht. Er wordt gegrepen naar speelmateriaal.
2. Combinatie spel: in het tweede levensjaar ontwikkelt het combinatiespel zich. Voorwerpen tegen elkaar aanslaan of ergens in stoppen. Langzaam verandert dit spel in gericht combinatiespel. En gaat het meer op functioneel spel lijken.
3. Functioneel spel: er vinden objectgerichte handelingen plaats, zoals het kammen van haren bij een pop. En gerichte handelingen op een ander. Het haar van de eigen moeder kammen.
4. Symbolisch spel: na 18 tot 24 maanden zie je meer symbolisch spel. Een kind kan een pop wassen zonder washand. Het doet alsof.

De conclusie van Hellendoorn en Berckelaer-Onnes (1998) is als volgt:

- Autisten gaan op een stereotype manier om met speelmateriaal. Zij zien niet in dat er meerdere dingen gedaan kunnen worden met één speelobject. Het inlevingsvermogen mist. Zij doen in de eerste twee levensjaren minder ervaringen op dan een gezond kind. Daarom lopen zij achter in ontwikkeling.
- Het combinatiespel lijkt aangeleerd te zijn. Het ziet er mechanisch uit en heeft geen doel. Alle handelingen staan los van elkaar.

Cloetens (2006) schrijft verder nog dat kinderen met autisme het moeilijk vinden om regels te volgen. Een spel te beginnen, vol te houden en vervolgens af te maken. Ook het kiezen van een spel is lastig voor autisten. Tijdsbesef is niet goed ontwikkelt bij deze kinderen.

Er is weinig variatie in het spel te onderscheiden. Autisten imiteren soms gedrag van anderen zonder daar enig begrip van te kennen. Kinderen met autisme zullen daarom begeleid moeten worden in hun spelontwikkeling volgens Cloetens.

- **Welke vaardigheden heeft een leerkracht nodig om spel te kunnen begeleiden bij kinderen?**

Hellendoorn en Berckelaer-Onnes (1998) geven in hun boek de volgende tips voor de leerkracht:

- *Responsief reageren*: snel en op de juiste manier ingrijpen. Als leerkracht volg je het kind voortdurend en helpt waar nodig is.
- *De aandacht richten*:
 - Aanwijzen en/ of herschikken: het speelmateriaal ligt binnen handbereik van het kind of helpt bij de uitvoering.
 - Demonstreren: de leerkracht laat zien wat je met het speelmateriaal kan doen, speelt voor of laat zien hoe iets werkt.
 - Fysiek begeleiden: samen met het kind voert de leerkracht de bewegingen die bij de spelhandelingen horen uit.
 - Een opdracht geven of een vraag stellen: directe of indirecte instructie geven om een spelhandeling uit te lokken.
 - Informatie geven: het beschrijven van de kenmerken of de functies van het speelmateriaal en uitleggen hoe iets werkt.
 - Benoemen: een object een naam geven. Ook een spelhandeling of een spelsituatie verwoorden naar het kind toe.
- *Het geven van positieve feedback*: positief op het spelgedrag reageren van het kind. Je richt je niet meteen op het spelmateriaal. Leerkracht zegt: "Goed zo!" Kind zegt: "Pop moet tanden poetsen." Leerkracht zegt " Ja, de pop tanden poetsen."
- *De keuze van materiaal*: dit is afhankelijk van het doel van de begeleiding. Wanneer een kind moet leren spelen is het van belang om een gevarieerd spelaanbod aan te bieden. Wanneer een kind functioneel of relationeel begeleid moet worden kan je het spelaanbod

uitbreiden en de sessies langer maken. Spelmateriaal moeten met elkaar te combineren zijn.

De Galan (2003) heeft ook nog een paar praktische tips om spel te kunnen begeleiden.

1. Wees duidelijk en helder in je instructie. Vertel wat je gaat doen met het kind. Je geeft de spelregels aan. Je herhaalt deze spelregels zeker één keer extra.
2. Laat het materiaal zien waarmee je gaat spelen. Dit werkt volgens de Galan vaak erg motiverend.
3. Bij weerstand toon je begrip voor het kind. Zorg dat je in contact blijft maar praat niet teveel door. Geef het kind desnoods even een andere rol.

- **Wat is een actieve spelomgeving?**

De ruimte waarin het kind kan spelen hoort vooral gevarieerd te zijn. Dit schrijft van Amelsvoort (2005) in haar boek. Verder schrijft zij dat er een ruime speelplek hoort zijn waarin een kind uit verschillende spelmaterialen kan kiezen. Het is van belang dat er weinig omgevingsgeluiden de spelomgeving kunnen binnendringen. Dit om prikkels te voorkomen bij het kind.

De volgende spelmaterialen horen aanwezig zijn binnen een spelomgeving:

- Zand- en of watertafel: *trechters, flessen, teiltjes, spons, zandvormpjes, boten, vissen.*
- Expressiematerialen: *tekenspullen, verf, klei, kosteloos materiaal, lijm.*
- Een poppenhoek/poppenhuis: *poppen, verkleedkleden, meubels voor in het poppenhuis, dokterstas, servies, telefoon, fornuis, poppenwagen, fles.*
- Blokkenhoek: *allerlei soorten blokken, auto's, vrachtwagens, garage, boerderijset, speelmat*
- Sensopatisch spel: *macaroni, rijst, bonen, scheerschuim, olie, bodylotion.*
- Zintuiglijk spel: *zaklamp, aluminiumfolie, verschillende soorten ballen.*
- Gezelschapsspelen.

Van der Poel (2008) is het hier mee eens, maar hij beweert dat er ook boekjes, tijdschriften, tast- kijk- en geluidsmateriaal aanwezig moeten zijn.

Maar ook constructiemateriaal, playmobil, mens- en dierfiguren in verschillende groottes en uitdrukkingen. Een bank om uit te rusten. Tevens kan de bank dienen als bed. En een trein met rails.

Drewes (2010) is van mening dat er ook reallife speelmateriaal aanwezig hoort te zijn. Zij noemt onder andere speelgoedsoldaten, krokodillen en geweren. Zo zouden kinderen met een trauma uit kunnen spelen wat zij hebben meegemaakt. Interessant om hier over te lezen, want van der Poel en Berckelaer-Onnes hebben hier niks over geschreven.

Hoofdstuk 3. Onderzoeksmethodologie

In dit hoofdstuk is te lezen hoe het onderzoek is opgezet. De vorm van onderzoeken wordt onderbouwt. Per deelvraag zal worden beschreven op welke manieren de data worden verzamelt.

3.1. Onderzoeksvorm

De voorkeur voor de manier van onderzoeken is actieonderzoek. Kelchtermans (2001) beschrijft dat actieonderzoek een systematische manier van onderzoek doen is. Je doet onderzoek in de eigen praktijksituatie met als doel de kwaliteit van je eigen handelen te verbeteren.

Kallenberg (2007, blz. 92) gaat hier dieper op in. *“Met het oog op de vorming van de leraar als inhoudelijke expert maakt het actieonderzoek je vaardig om een kennisonderdeel uit te diepen, om relevante informatie op te zoeken en leesbare publicaties te identificeren.”*

3.2. Onderzoeksvragen

Hoofdvraag: Welke vaardigheden heb ik nodig om een leerling met klassiek autisme van elf jaar, die zwakbegaafd is in spelontwikkeling te begeleiden?

Om antwoord te kunnen vinden op deze hoofdvraag zijn er een aantal praktijkdeelvragen opgezet:

- Wat is de spelsituatie van Koen op dit moment?
- Kan ik spreken van een actieve spelomgeving in mijn lokaal?
- Wat vraagt een kind met ASS van de leerkracht om tot spel te komen?

3.3. Data verzamelen

Naast de literatuurstudie is er gebruik gemaakt van verschillende data om antwoorden te kunnen geven op de diverse onderzoeksvragen. Hieronder staan verschillende instrumenten beschreven die ingezet worden in het praktijkonderzoek. De instrumenten zijn tevens verantwoord.

3.3.1 Nulmeting

Om de beginsituatie van Koen vast te kunnen stellen is er gekozen voor een nulmeting. Er is gekozen voor een observatie. De algemene observatiewijzer voor spel. In deze observatie staan volgens Ameling (2005) algemene kenmerken die te zien kunnen zijn bij een kind. Het is de bedoeling de observatie met getallen in te vullen. Aan de linker- en rechterkant van het papier staan stellingen met daartussen in de getallen één tot en met vier. De observant zet een rondje om het getal dat het dichtste bij de observatie aansluit. Volgens Berkers (1997) gaat het hier om een participerende observatie. Er wordt een situatie met een handelingsverlegenheid in beeld gebracht waarbij de observator, waar tevens een hulpverlener betrokken is. De observatie wordt door twee personen tegelijk ingevuld tijdens vrij speelmoment. De groepsleerkracht en een leerkracht die Koen nog nooit in de klas heeft gehad. Zo blijft de observatie objectief en betrouwbaar volgens Kallenberg (2007) De algemene observatiewijzer voor spel is te vinden in [bijlage 1](#).

3.3.2 Observatielijst voor spel en spelbegeleiding

Er wordt gebruik gemaakt van een observatielijst voor spel en spelbegeleiding. Deze observatielijst wordt ingevuld naar aanleiding van filmmateriaal. Op deze beelden is te zien hoe Koen aan het spelen is. De observatie is samengesteld door Ameling(2005). De observatie wordt ingevuld door beide groepsleerkrachten en de intern begeleider. Nu wordt er aan triangulatie gewerkt met verschillende formanten. Dit is een belangrijk aspect binnen praktijkonderzoek volgens Harinck (2006). Er wordt vanuit verschillende invalshoeken naar een situatie gekeken. Dit maakt het stukje onderzoek betrouwbaar en valide. De andere groepsleerkracht en de intern begeleider krijgen de nulmeting te lezen. Zo begrijpen zij de beginsituatie van Koen. In [bijlage 2](#) is de observatielijst te vinden.

3.3.3 Interview met Koen

Er wordt een interview met Koen afgenomen. Doel van dit interview is: een beeld krijgen hoe Koen het liefst speelt. Met wie hij het liefst speelt en waar hij het liefst mee speelt. Hier kan dan rekening mee gehouden worden tijdens de spelbegeleiding. Er wordt gebruik gemaakt in dit interview van picto's. Baron-Cohen (1993) schrijft namelijk dat mensen met autisme moeilijk kunnen communiceren met anderen. Zij kunnen zich vaak niet zo makkelijk uiten. In de klas wordt veel gewerkt met picto's. Koen kan dan beter aangeven wat hij ergens van vindt en hoe hij zich daarbij voelt. Koen kan al een klein beetje lezen. Daarom worden de woorden als ja, nee, weet ik niet onder de picto's geschreven. Hier is voor gekozen om wel de stimulatie van het lezen te bevorderen. In de groep wordt namelijk gewerkt met Leespraat.³

Er is gekozen voor korte vragen vanwege de beperking van Koen. Zijn informatieverwerking werkt anders dan bij mensen met een normale ontwikkeling. Het interview wordt afgenomen door de leerkracht. Eerst wordt het interview afgenomen bij een andere leerling met ASS. Dit wordt gedaan om zo eventuele valkuilen te kunnen herkennen.

Ik vind het belangrijk om de mening van Koen te weten. Wanneer ik zijn mening ook weet, kan ik daar rekening mee houden wanneer Koen gaat spelen. Hellendoorn en Berckelaer-Onnes (1998) vinden dat de leerkracht bij de belevingswereld van de kinderen moet blijven. Daarom kies ik er voor om dit interview af te nemen bij Koen. Het interview met Koen is te vinden in [bijlage 3](#).

3.3.4 Inventarisatielijst voor een actieve spelomgeving

In de literatuurstudie zijn verschillende aspecten te lezen die een spelomgeving actief maken. Hiervoor is een inventarisatielijst gemaakt. Voor deze inventarisatie is gekozen omdat het volgens van der Poel (2008) en van Amelsvoort (2005) erg belangrijk is dat er uitdagend en voldoende spel materiaal aanwezig is. Dit ter stimulering van het spel bij het kind. De inventarisatielijst is als volgt opgebouwd. In de eerste kolom staan alle spelmaterialen opgesomd die aanwezig moeten zijn. In de tweede kolom worden de spelmaterialen die aanwezig zijn aangekruist. In de derde

³ Leespraat is een leesmethode speciaal ontworpen voor kinderen met een leerachterstand. De kinderen leren lezen door inprenting van de woorden op allerlei speelse manieren.

kolom worden de materialen aangekruist die niet aanwezig zijn. Er is precies af te lezen wat er is aan spelmateriaal en wat er nog mist aan spelmateriaal.

De inventarisatielijst is te vinden in [bijlage 4](#).

3.4.5 Filmopnames

Er worden filmopnames gemaakt om het spelgedrag van Koen in beeld te kunnen brengen. Door de filmopnames kan er gericht worden geanalyseerd. Naar aanleiding van de beelden wordt er een observatie ingevuld. De beelden kunnen afzonderlijk door de beide groepsleerkrachten en de intern begeleider bekeken worden. Zo worden ze geen van drieën door elkaar beïnvloed tijdens het invullen van de observatie .

Er wordt gebruik gemaakt van triangulatie binnen deze manier van onderzoeken. Er zijn drie verschillende personen die de observatie invullen. Harink (2006) is van mening dat het onderzoek betrouwbaar en valide blijft op deze manier.

3.4.6 Observatie om eigen leerkrachtgedrag te onderzoeken

Het onderzoek staat centraal om de vaardigheden die een leerkracht moet hebben om een leerling met klassiek autisme van elf jaar, die zwakbegaafd is te begeleiden in zijn spel. Dan zullen de vaardigheden van de leerkracht onderzocht moeten worden. Welke vaardigheden heeft de leerkracht al wel? Welke vaardigheden zal de leerkracht nog moeten ontwikkelen? Hiervoor wordt een observatielijst samengesteld aan de hand van de criteria die benoemd zijn in de literatuurstudie. De observatie moet objectief worden ingevuld. Daarom is er voor gekozen dat iemand waarmee ik niet samenwerk mij gaat observeren. Deze persoon staat verder van mij af. Hier is voor gekozen om de objectiviteit en betrouwbaarheid te bewaren. Vooraf zal de leerkracht de observatie te zien krijgen, zodat zij deze door kan kijken en eventuele vragen kan stellen.

De observatie is te vinden in [bijlage 5](#).

Er zal zich een spelsituatie voordoen tussen de groepsleerkracht en Koen. De spelsituatie wordt geobserveerd. Deze situatie is uitgeschreven door Hellendoorn en Berckelaer-Onnes (1998) en is te vinden in [bijlage 6](#). Deze situatie zal tevens eerst uitgespeeld worden met een andere leerling met ASS om betrouwbaarheid te waarborgen. Ook komen dan eventuele valkuilen aan het licht.

3.3.7 Betrokkenen

De groepsleerkrachten en de intern begeleider zijn direct betrokken bij het onderzoek. Zij zijn mondeling ingelicht tijdens een gesprek waarin het doel van het onderzoek naar voren is gekomen. Ook Koen is direct betrokken bij het onderzoek. Aan hem is persoonlijk niks gevraagd. Wanneer hem het doel vertelt wordt, laat hij voorbeeldig gedrag zien en is hij niet zichzelf. Daarom is er voor gekozen om schriftelijk toestemming te vragen aan de ouders van Koen. Zij hebben toestemming gegeven om gegevens van Koen te gebruiken. De videobeelden mogen niet naar buiten worden gebracht en zullen dus intern blijven. Zie hiervoor [bijlage 7](#). Voor de observatie van de leerkracht is de leerkracht mondeling ingelicht van te voren.

Hoofdstuk 4. Data analyse en resultaten

In dit hoofdstuk is te lezen welke data verzameld zijn in de praktijk. Door het uitvoeren van de van instrumenten zijn de data verzameld. De data zijn gepresenteerd in grafieken. Bij elk tussenkopje is te lezen welke resultaten de onderzoeken hebben opgeleverd. Tevens is de analyse hiervan te lezen in dit hoofdstuk.

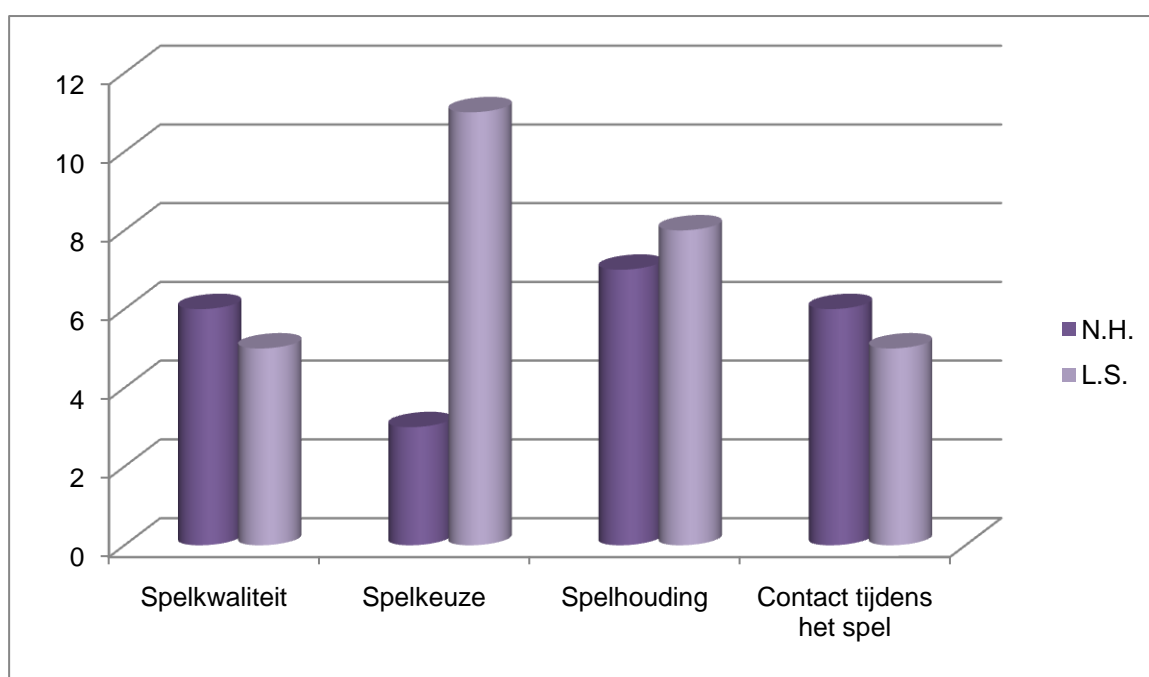
4.1 Data presentatie

4.1.1 Nulmeting

Om de nulmeting in kaart te brengen is er voor gekozen om een algemene observatiewijzer voor spel in te vullen. Deze observatie is door twee leerkrachten ingevuld. Er is voor gekozen om deze gegevens te verwerken in een grafiek. Er is meteen zichtbaar of beide leerkrachten op één lijn zitten.

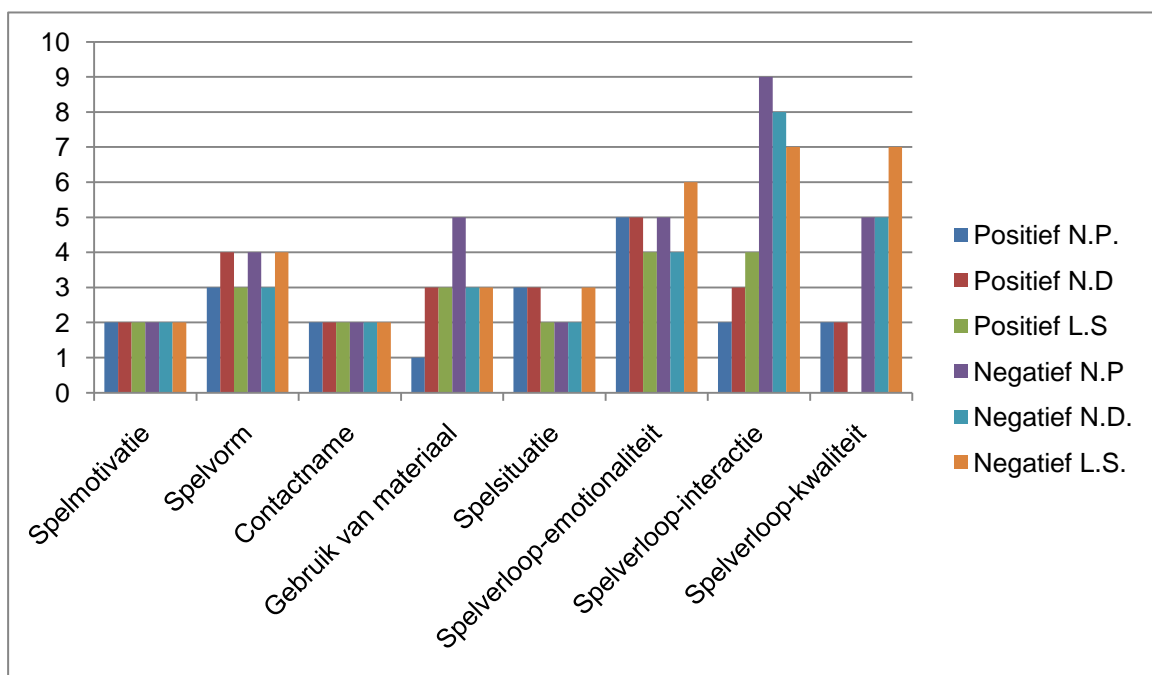
Per vraag kan een score ingevuld worden van één tot en met vier. De scores van alle vragen zijn bij elkaar opgeteld. De gegevens zijn in de grafiek geplaatst. Alle vragen zijn samengebracht onder één overkoepelende term. Deze staan onder de cilinders. Deze overkoepelende termen zijn terug te vinden in de observatie.

De termen N.H. en L.S. staan voor de observanten. Er is te zien dat N.H. en L.S. vaak op bijna dezelfde lijn liggen. Bij spelkeuze is een groot verschil te zien. Dit komt omdat er vragen gesteld zijn over alledaagse speelsituaties. Deze vragen kon N.H. niet invullen omdat zij geen leerkracht van Koen is.



4.1.2 Observatielijst voor spel en spelbegeleiding

Om erachter te komen hoe Koen speelt is een observatielijst afgenomen aan de hand van videobeelden van Koen. Op deze videobeelden is hij aan het spelen. De observatie is door de ib-er, de groepsleerkracht en door mijzelf ingevuld. Kallenberg (2007) is van mening dat een onderzoek betrouwbaar blijft wanneer er meerdere mensen observeren. De observanten zijn afgekort met initialen in de grafiek. Voor de presentatie is gekozen voor een staafgrafiek. Op deze manier is zichtbaar hoe de meningen verdeeld zijn. Er zijn een aantal uitschieters te zien bij de interactie en de kwaliteit van het spel. Duidelijk te zien is dat N.P. en N.D. meer met elkaar overeen komen dan L.S. Bij spelmotivatie en contactname is te zien dat iedereen hetzelfde heeft gezien. Er zijn meer verschillen te zien in de negatieve punten die Koen schijnbaar nog niet beheerst. Koen valt met name uit op spelvorm, spelverloop-emotionaliteit, spelverloop-interactie en spelverloop-kwaliteit. Dit is te zien in de grafiek hieronder. Koen laat weinig variatie in het spel zien. Er is geen emotie te zien bij het spel. Het lijkt of hij er geen plezier in heeft. Af en toe is er interactie met de begeleider, maar deze gaat hier niet op in. Koen roept namelijk de begeleider wanneer zij bezig is met andere leerlingen. De kwaliteit van het spel ligt laag. Koen gebruikt het speelgoed niet op de juiste manier. Hij gaat niet bouwen met de Megano, maar gebruikt het wiel als bril.



4.1.3 Interview met Koen

Om achter de speelbeleving van Koen te komen is gekozen voor een beschrijvend interview. Op deze manier wordt in beeld gebracht wat er precies gezegd is.

Koen heeft voornamelijk met ja geantwoord tijdens het interview. Hij geeft aan dat hij het prettig vindt om met zijn broertje en zusje te spelen. Dit geldt ook voor de leiding van de woning en de juf. Hij geeft aan dat hij niet graag speelt. Er is maar één activiteit gekozen waar Koen graag mee speelt. De andere drie activiteiten vindt hij niet leuk.

Koen vertelde ook dat hij het moeilijk vindt om te stoppen met spelen wanneer de juf dit aangeeft.

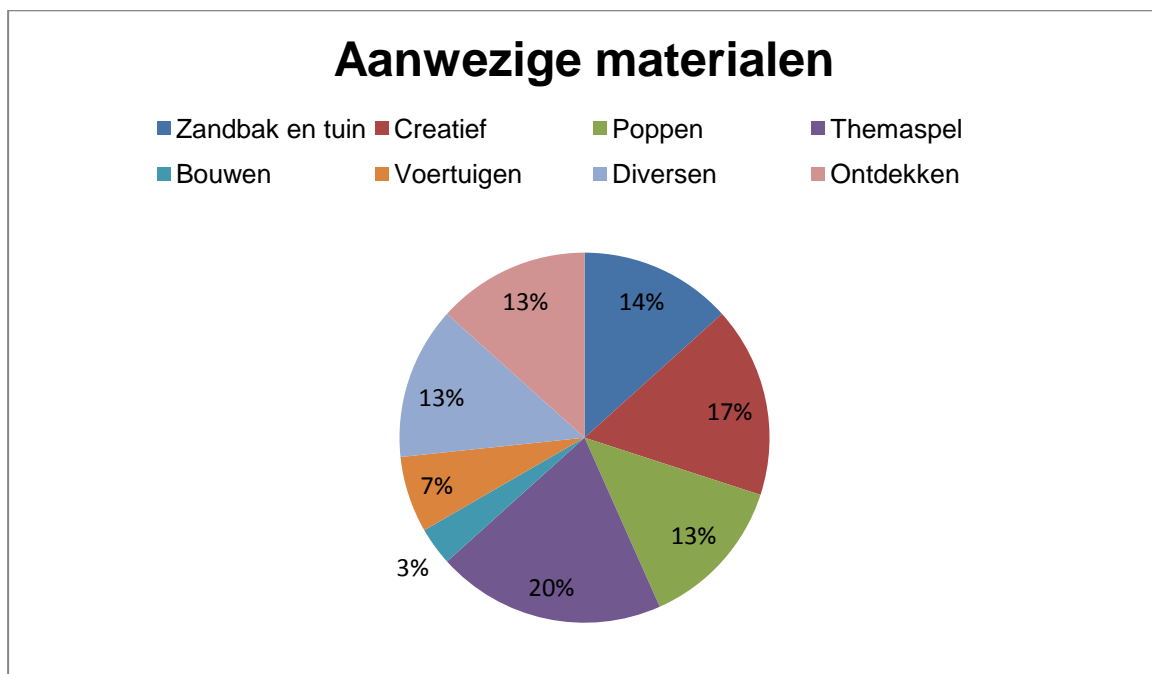
Het interview heeft een duidelijk beeld gegeven. Koen vindt het niet prettig wanneer hij samen kan spelen met andere kinderen. Dit geldt niet voor zijn broertje en zusje. Dit vindt hij wel prettig. Wanneer er 'leiding' aanwezig is tijdens het spelen, wordt kennelijk als prettig ervaren door Koen.

Stoppen met spelen vindt Koen lastig. Dit geeft hij aan tijdens het interview.

4.1.4 Inventarisatielijst voor een actieve spelomgeving

Om de inventarisatielijst in kaart te brengen is er voor gekozen om een cirkel met statistieken te maken. Op deze manier is meteen zichtbaar in hoeverre de materialen aanwezig zijn.

De grootste categorie speelgoed is het themaspel⁴. De kleinste categorie is bouwen. Wanneer je naar de cirkel kijkt is te zien dat er geen hele grote verschillen zijn. Over het algemeen liggen de percentages bijna gelijk. De categorieën diversen en voertuigen scoren onder het gemiddelde.



⁴ Onder themaspel wordt onder andere een trein met rails verstaan. Een dokterstas, servies, een telefoon etcetera. Al het speelmateriaal is in thema's onder te brengen.

4.1.5 Filmopnames

Om privacyredenen kunnen de filmopnames niet naar buiten worden gebracht.

Daarom zal er worden beschreven hoe Koen heeft gespeeld.

Tijdens het filmen is geobserveerd. Er is een vrij speelmoment vlak voor de pauze gefilmd.

Koen mocht kiezen van het kiesbord. Samen met een andere leerling werd gespeeld. Koen koos voor de Megano. Hij ging bij de leerling die ook Megano gekozen had aan tafel zitten. Het is beide leerkrachten die observeerden opgevallen dat Koen voornamelijk sensopatisch speelt. Dit houdt in dat hij het speelgoed onderzoekt. Hij speelt zintuiglijk met het speelgoed. Koen gebruikt het speelgoed niet op de juiste manier. Hij kijkt bijvoorbeeld door een wiel en rolt er mee over zijn arm. Hij plaatst het wiel niet onder de auto om er mee te gaan rijden.

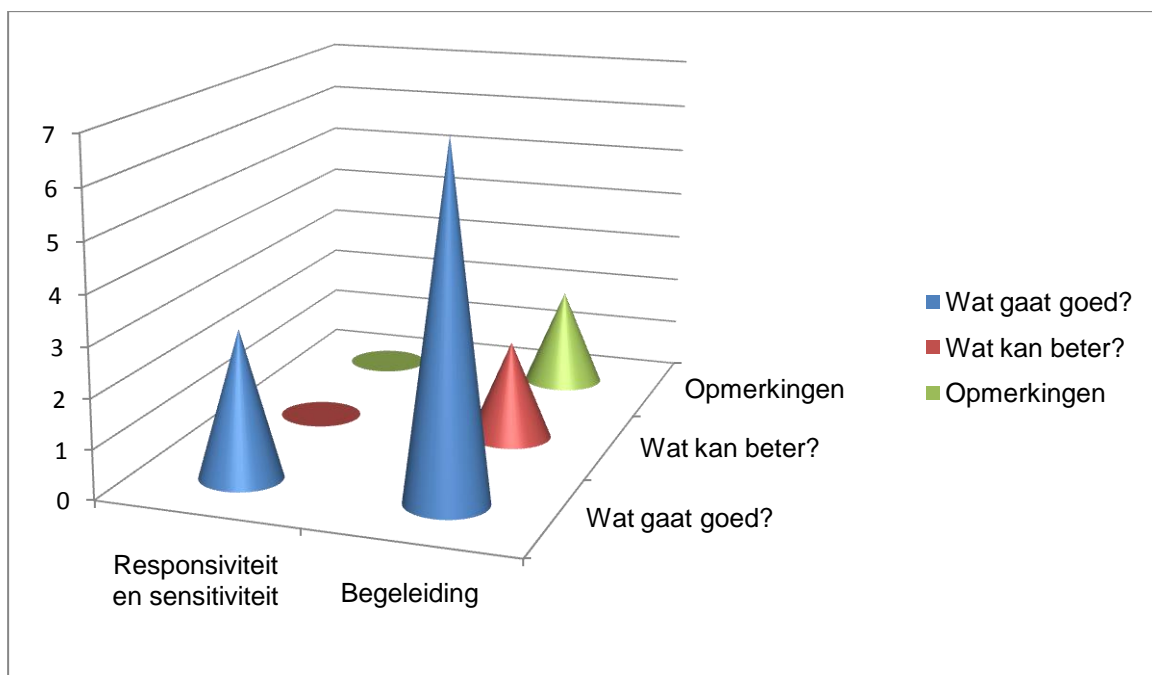
De leerling waarmee hij aan tafel zit reageert constant op Koen. Hij roept de aandacht op zich, waardoor Koen alleen gaat spelen. Koen kan het speelgoed niet goed delen met zijn maatje. De leerkracht loopt naar de andere leerling toe. Ze nodigt hem uit tot spel. Koen speelt alleen verder. Koen kijkt veel om zich heen. Uiteindelijk wordt Koen op zijn eigen plek neergezet. Beide kinderen spelen apart van elkaar verder met de Megano.

4.1.6 Observatie om eigen leerkrachtgedrag te onderzoeken

Het leerkrachtgedrag is geobserveerd. Hellendoorn en Berckelaer-Onnes(1998), maar ook de Galan (2003) beschrijven vaardigheden die de leerkracht moet beheersen. Van deze vaardigheden is een lijst gemaakt die te observeren is bij de leerkracht. De resultaten zijn verwerkt in een staafgrafiek. Hier is voor gekozen omdat er meteen zichtbaar is welke vaardigheden de leerkracht beheerst en welke nog ontwikkelt moeten worden.

De observatie is ingedeeld in twee categorieën. Responsiviteit/sensitiviteit en begeleiding. Per categorie is ingevuld wat de leerkracht zichtbaar laat zien volgens de genoemde punten in de observatie. Ook de punten die verder ontwikkelt moeten worden zijn aangegeven. Per categorie is geteld hoe vaak 'Wat gaat goed' is ingevuld en hoe vaak 'Wat kan beter'. Er is een cilinder voor opmerkingen. Dit betreffen opmerkingen van de observant naar de leerkracht toe. Zij beschrijft vaardigheden die zij niet gezien heeft tijdens het speelmoment.

In de grafiek is te lezen dat er bij responsiviteit/sensitiviteit niks is ingevuld wat beter zou kunnen. De leerkracht scoort gemiddeld twee punten. Bij de begeleiding scoort de leerkracht zes punten. Omdat er meer vragen zijn gesteld bij de categorie 'Begeleiding', zijn hier ook meer punten verdeeld. Er zijn relatief weinig punten die verbeterd zouden moeten worden. De punten die verbeterd moeten worden zijn met name gericht op directe feedback om Koen te stimuleren.



4.2. Data analyse

De nulmeting bevestigde mijn vermoeden dat Koen voornamelijk sensopatisch speelt. Dit beeld is mede te bevestigen dankzij de andere observaties die afgenomen zijn. Verschillende leerkrachten kijken naar het spel van Koen. Er zijn wat verschillen te zien in die observaties. In grote lijnen is wel vast te stellen dat iedereen het er over eens is, dat Koen sensopatisch speelt. Koen gebruikt het speelmateriaal met een ander doel. Hij weet niet wat hij allemaal met het speelgoed kan doen naar mijn mening.

Ook het feit dat het samenspelen niet goed gaat is af te lezen uit de diverse observaties. Koen heeft aan gegeven tijdens het interview dat hij het niet leuk vindt om met andere kinderen te spelen. Hij bevestigt het beeld over samenspel in de klas.

Volgens de observatie over spel valt Koen met name uit op interactie, de kwaliteit van het spel en de emotionaliteit. Dit beeld bevestigen alle drie de observanten. Overigens is dit beeld ook te bevestigen naar aanleiding van de filmopnames. Koen laat geen plezier zien tijdens het spel. Er is geen enkel moment ook maar een klein glimlachje op zijn gezicht te zien.

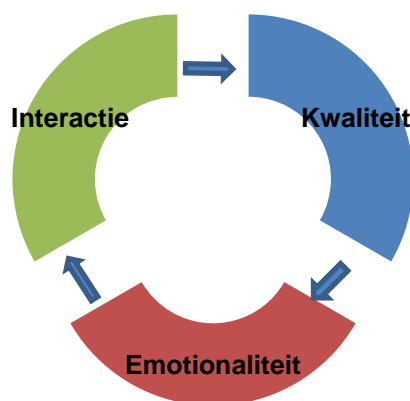
Uit de observatie blijkt dat er materialen aanwezig zijn in de klas, die in een actieve speelomgeving aanwezig horen te zijn. De leerkracht kan uit verschillende speelmaterialen kiezen voor een speelmoment. Koen laat zien tijdens het onderzoek graag met hetzelfde speelmateriaal te spelen. In de praktijk zie ik ook dat Koen veel met de klei, viltstiften of Megano speelt. De leerkracht kan verschillende speelmaterialen aan gaan bieden. Ze zijn aanwezig. Op deze manier kan Koen de verschillende speelmaterialen ontdekken. Het gevolg kan zijn dat hij die speelmaterialen in de toekomst vaker gaat kiezen wanneer er meer variatie aangeboden wordt in spel materiaal.

In de observatie over de leerkracht zelf is vast te stellen dat zij zich vooral moet richten op de fysieke begeleiding en de interactie tussen haar en Koen. Fysiek samenspelen. Handelingen voordoen. Handelingen samen met Koen doen terwijl je bijvoorbeeld zijn hand vastpakt om de handeling uit te voeren.

Conclusie van de analyse

Het onderzoek laten zien dat Koen één op één begeleiding nodig heeft van een leerkracht. Hierdoor kan de kwaliteit van het spel vooruit gaan en misschien zelfs de emotionaliteit. Koen zegt geen plezier te hebben in het spelen. Hopelijk vindt hij het spelen leuker wanneer hij gerichte en één op één begeleiding krijgt tijdens het spelen. Er kan uitgelegd of voorgedaan worden wat je met het speelmateriaal kan doen. Wanneer er variatie is aan speelmateriaal kan Koen leren met verschillend speelmateriaal te spelen. Met of zonder begeleiding. Wanneer de leerkracht interactie opzoekt met Koen kan de kwaliteit van het spel verbeteren. Het gevolg kan zijn dat de emotionaliteit verbetert, waardoor de interactie ook op een positieve manier blijft plaatsvinden. Op deze manier kan tijdens ieder speelmoment weer de cirkel rond gewerkt worden.

Één op één begeleiding met Koen tijdens een speelmoment



Hoofdstuk 5. Conclusies

In dit hoofdstuk zal de theorie gekoppeld worden aan de praktijk. Wat is er te lezen in de literatuur? En hoe zie je dit terug in de praktijk?

Het hoofdstuk zal uitgewerkt worden aan de hand van de praktijkdeelvragen.

Vervolgens wordt dit hoofdstuk afgesloten met het beantwoorden van de hoofdvraag.

Praktijkdeelvragen

- **Wat is de spelsituatie van Koen op dit moment?**

Hellendoorn en Berckelaer-Onnes (1998) zijn van mening dat kinderen van nul tot twee jaar in de sensomotorische spelfase zitten. Dit sensomotorische spel laat Koen ook zien in de klas. En zijn IQ wijst erop dat hij in de ontwikkelingsfase kan zitten van kleuters.

De Vries (2006) beweert ook dat kinderen in de sensomotorische fase spelen met hun zintuigen. Ze spelen ontdekkend. Door bijvoorbeeld het zand door hun vingers te laten glijden. Een voorbeeld van sensopatisch spel zijn te zien in de filmbeelden. Koen kijkt alsmaar door het wieltje van een auto.

Vervolgens wrijft en rolt hij ermee over zijn arm.

Van der Poel (2008) schrijft ook dat mensen met een verstandelijke beperking gauw afgeleid kunnen zijn in hun spel. Ze zijn minder betrokken bij het spel.

Ook dit is terug te zien in het spel van Koen. Er is geen spontane omgang met de buitenwereld. Koen gaat op in zijn eigen element en betreft daarbij geen buitenstaanders. Hij speelt op een andere manier met het speelgoed. Hij gebruikt bijvoorbeeld een wiel van een auto om doorheen te kijken. Het wiel wordt niet als onderdeel van de auto gebruikt. Een wiel is om mee te rijden.

Cloetens(2006) is van mening dat kinderen met autisme het moeilijk vinden zich aan regels te houden. Dit is terug te zien in de filmopnames van Koen.

Maar ook in het interview. Hij geeft daarin aan dat hij het moeilijk vindt wanneer er gestopt moet worden met spelen.

Ungerer en Sigman (1981) zijn van mening dat kinderen met autisme tussen 18 en 24 maanden symbolisch spel laten zien. Dit spel is niet terug te zien bij Koen. Hij laat voornamelijk sensopatisch spel zien. Deze theorie is waarschijnlijk ouder dan de (vernieuwde) theorieën die wel een passend beeld van Koen laten zien. De vernieuwde theorieën spreken dit beeld ook tegen en zijn uitgebreider dan de fasen die Ungerer en Sigman beschrijven.

Ook de observaties laten zien dat Koen niet tot het spel kan komen wat een leeftijdsgenoot met een gezonde ontwikkeling wel kan laten zien. De observaties laten zien dat Koen zich in een veel jongere fase bevindt met spelen. Namelijk de fase van een kind dat 2 á 3 jaar oud is.

- **Kan ik spreken van een actieve spelomgeving in mijn lokaal?**

Volgens van Amelsvoort(2005) horen de volgende spelmaterialen aanwezig zijn in een klaslokaal of speelruimte:

- Zand- en watertafel
- Expressiematerialen
- Poppenhoek/poppenhuis
- Blokkenhoek
- Sensopatisch spel
- Zintuiglijk spel
- Gezelschapsspelen

Van der Poel (2008) voegt hier nog boekjes, tijdschriften, tast- kijk- en geluidsmateriaal, constructiemateriaal, playmobil, mens- en dierfiguren in verschillende groottes en uitdrukkingen, een bank om uit te rusten en een trein met rails aan toe.

Als laatste hoort daar volgens Drewes (2010) ook real-life speelmateriaal bij. Al deze gegevens zijn in een tabel gezet in verschillende categorieën.

Wanneer er gekeken wordt naar alle gegevens, is te zien dat alle categorieën aanwezig zijn in de ZMLgroep. De categorie bouwhoek en de categorie voertuigen kunnen uitgebreid worden. Deze vallen buiten de percentages die het meeste voorkomen. Over het algemeen is vast te stellen dat het klaslokaal een actieve spelomgeving is. De materialen zijn aanwezig. Nu horen de materialen nog actief ingezet te worden om Koen te begeleiden in zijn spel.

- **Wat vraagt een kind met ASS van de leerkracht om tot spel te komen?**

Om deze vraag te kunnen beantwoorden is er een observatie uitgevoerd. Op deze manier ben ik erachter gekomen welke vaardigheden ik beheers om Koen te begeleiden. Ook welke vaardigheden ik nog verder moet ontwikkelen. Volgens Hellendoorn en Berkelaer-Onnes (1998) moet de leerkracht over de volgende vaardigheden beschikken:

- Responsief reageren
- Aandacht richten
- Het geven van positieve feedback
- Materiaalkeuze.

De Galan (2003) is van mening dat je duidelijke instructie moet geven aan het kind. Leg de functie van het speelgoed uit, anders weet het kind niet hoe hij er mee moet spelen. Geef daarbij de spelregels aan. En toon begrip voor het kind bij tegenslag.

Ik heb gemerkt dat responsief reageren erg belangrijk is. Omdat de leerkracht eerlijk en duidelijk bleef naar Koen, bleef hij gemotiveerd om te spelen. De observant die de groepsleerkracht observeerde vond dat de leerkracht duidelijke instructie gaf. De leerkracht legde tevens de functie van het spelmateriaal uit naar Koen toe. Dit werkte in de praktijk. Koen bleef hierdoor gefocust op het spelen en niet op de groepsleerkracht die hem begeleidde. Door voor te doen wat je kan doen met het spelmateriaal, kon Koen de leerkracht nadoen. Hierdoor speelde hij op de juiste manier met het spelmateriaal. Tot het gezicht gewassen zou worden zonder water. De ASS bij Koen werd zichtbaar. Hij kon zich op dat moment niet inleven. Daarom is er een stapje teruggedaan in het spelmoment/spelfase die uitgeschreven staat in [bijlage 6](#). Dit is de mening van Berckelaer-Onnes (1998). Koen deed weer gemotiveerd mee. Door begrip te tonen voor de situatie en een stapje terug te gaan, kon Koen weer meespelen. Op zijn eigen niveau.

De tips die in de literatuur in hoofdstuk 2 te lezen zijn, komen overeen met de praktijk. Dit hebben de observatie en Koen wel bewezen.

Hoofdvraag

- **Welke vaardigheden heb ik nodig om een leerling met klassiek autisme van elf jaar, die zwakbegaafd is in spelontwikkeling te begeleiden?**

Uit de resultaten van het onderzoek kunnen de volgende vaardigheden aanbevolen worden om een kind zoals Koen te kunnen begeleiden in zijn spel.

Instructievaardigheden

- Leg uit aan het kind wat je precies gaat doen met het speelgoed. Op deze manier blijft voor het kind helder wat er bedoeld wordt. Ook is het van belang dat er regels verbonden zijn aan het spel. Koen vindt dit lastig, maar naar mijn mening kan je dit wel oefenen. Regels zorgen voor overzicht en structuur. Dit is belangrijk voor kinderen met autisme volgens Hellendoorn en Berckelaer-Onnes (1998).
- Heel belangrijk is het dat je laat zien wat je met het speelgoed kan doen. Vertel ook de naam van het object en/of speelgoed volgens Hellendoorn en Berckelaer-Onnes (1998). Op deze manier kan Koen zien hoe je hoort te spelen met het speelmateriaal. Doe dit ook bij de spelhandeling zelf.

Klassenmanagement

- Er horen picto's aanwezig te zijn met daarop speelmaterialen uit de klas. Het kind kan zelf kiezen met welk materiaal er gespeeld wordt. Voor kinderen met ASS wordt het makkelijker op deze manier om te kiezen waar ze mee willen spelen.
- De foto's met het spelmateriaal kunnen op een kiesbord worden geplakt. Ieder speelmoment kan de leerkracht nieuwe foto's ophangen. Het spelmateriaal hoort netjes in de kasten te staan. Eventueel met extra ondersteuning van picto's. Op deze manier kunnen kinderen ook zelf hun spel weer opruimen.
Wanneer een kiesbord ingezet kan worden, geeft dit rust voor Koen. Voor hem is meteen zichtbaar uit welk spelmateriaal hij kan kiezen. Dit kiesbord kan voor binnen- en buitenspel ingezet worden. Om duidelijk te maken hoeveel kinderen met het spelmateriaal kunnen spelen kan

de leerkracht er voor kiezen om hokjes af te dekken met een rood kaartje. Twee lege vakjes betekent: twee kinderen mogen ermee spelen. Één wit vakje betekent: één kind mag ermee spelen.

- Het speelmateriaal moet binnen handbereik liggen. Koen ziet meteen waar hij mee gaat spelen. Dit werkt motiverend volgens Hellendoorn en Berckelaer-Onnes (1998).
- Koen heeft aangegeven het lastig te vinden om te stoppen met spelen wanneer de leerkracht dit aangeeft. Dit probleem zou verholpen kunnen worden wanneer de leerkracht een hulpkaartje aan Koen geeft vlak voor het stoppen met spelen. Dit is voor hem een duidelijk teken dat er zo opgeruimd gaat worden.

Materiaalkeuze

- Wanneer het kind uit meerdere speelmaterialen kan kiezen, moeten deze op picto's staan afgebeeld. Op deze manier kan hij makkelijker een keuze maken uit het speelmateriaal. Wanneer er variatie is aan speelmateriaal, leert het kind hoe je met de verschillende speelmaterialen kan spelen. Op deze manier blijf je naar mijn mening het kind uitdagen, maar ook jezelf als leerkracht.

Leeromgeving

- De leeromgeving hoort er uitnodigend uit te zien. Er is volgens van Amelsvoort (2005) veel variatie aan speelmateriaal.
- Ruim de leeromgeving altijd op na het spelen. Op deze manier blijft de leeromgeving overzichtelijk en uitnodigend.
- Maak een kind medeverantwoordelijk tijdens het opruimen. Dit aspect hoort ook bij het spelen.
- Koen krijgt veel prikkels binnen wanneer hij in een drukke omgeving moet spelen. Het is van belang dat Koen in een rustige omgeving kan spelen. De prikkels kunnen verminderd worden door een koptelefoon aan te bieden, wanneer de speelomgeving niet rustig is.

Begeleidingsvaardigheden

- Reageer responsief . Probeer naar het kind te luisteren en daarop in te gaan. Zo krijgt het kind het gevoel dat hij begrepen wordt. Dan zal hij zichzelf meer ontplooien volgens Hellendoorn en Berckelaer-Onnes (1998).
- Begeleid het kind fysiek als dit nodig is. Wanneer je samen met het kind de spelhandelingen uitvoert, ziet hij wat je kan doen met het speelmateriaal. Herhaling is hierbij de sterke kracht.
- Blijf positief reageren op het spelgedrag van het kind. Benoem het spelgedrag wat je ziet.
- Wanneer de spelhandeling niet lukt toon dan altijd begrip voor de situatie voor. Leg het kind een andere optie voor. Of in het geval van Koen kan je een andere optie uitspelen. Op deze manier ziet Koen hoe het wel kan. Hij kan zich blijven concentreren op zijn spel. Hij richt zijn aandacht op positieve punten en niet op de negatieve. Spel moet vooral leuk en plezierig zijn volgens Janssen-Vos (2006)
- Uit het interview en de observaties is gebleken dat Koen liever alleen speelt op school. De leerkracht kan hier rekening mee houden.

Hoofdstuk 6. Evaluaties onderzoek

Het onderzoek is afgerond. Ik kijk met een tevreden en voldaan gevoel terug naar het proces. In het begin was ik nogal onzeker en wist ik eigenlijk niet zo goed wat ik precies wilde onderzoeken. Tot ik op een lezing was in Arnhem en daar hoorde over autisten en spel. Ik ben toen na gaan denken over mijn eigen klas. “Ik heb ook een jongen met ASS in de klas”, dacht ik toen. Het onderwerp was bekend. Mijn valkuil is om teveel te gaan beschrijven. Het was dus belangrijk om het onderwerp af te bakenen. Dankzij de begeleiding vanuit de opleiding, mijn critical friends en de leerwerkplek heb ik mijn onderzoek kunnen maken tot wat het nu is geworden. Ik heb geleerd informatie te delen met anderen. Maar ook mijn eigen kijk te geven op het werk van anderen. Dit is voor mij persoonlijk erg zinvol geweest, want op deze manier kan je weer inspiratie krijgen voor je eigen onderzoek. Je leert kritisch te kijken naar werk van jezelf. Mijn motto “Samen sta je sterk” heeft vorm gekregen dit afgelopen half jaar. Ik heb verschillende mensen mogen benaderen voor het onderzoek. Dit heeft verrijkend gewerkt voor mijzelf, maar ook voor het onderzoek. Ik heb geleerd me assertief op te stellen. Mijn eigen grenzen aan te geven in het onderzoek. Wat is wel van belang en wat niet? Wat wil ik wel onderzoeken en wat niet?

Ik ben veel meer te weten gekomen over het onderwerp ‘spel’. Dankzij het onderzoek kan ik Koen nu gericht begeleiden. Ik wist vooraf wat ik wilde. Ik wilde Koen begeleiden in zijn spel. Alleen wist ik niet hoe en daar voelde ik me niet competent bij. Het onderzoek is als gevolg opgezet. Dankzij het onderzoek weet ik hoe ik moet handelen.

Wel heb ik de tijdsdruk als zwaar ervaren. Een baan en een grote opdracht vanuit je studie heb ik ervaren als zwaar en zeker niet makkelijk. Ik heb momenten gehad dat ik het helemaal niet meer zag zitten. Ik wist niet meer wat ik moest beschrijven in het onderzoek. Het onderzoek moest aan heel veel eisen voldoen en daardoor zag ik soms door de bomen het bos niet meer.

Dankzij de sturende rol van mijn LOL-begeleidster werden er steeds meer bladeren opzij geschoven. Vervolgens steeds meer takken en uiteindelijk wist ik mijn eigen weg te zoeken in het bos. Daarvan is dit onderzoek het eindresultaat geworden. Ik ben trots op het eindresultaat. Ik heb alles van mezelf erin gestopt. Ook heb ik mezelf kwetsbaar op durven stellen, door de hoofdvraag te richten op mijn eigen

leerkrachtvaardigheden. Een riskante keuze, want je kan jezelf tegenkomen tijdens zo'n proces. Ik ben mezelf ook zeker tegengekomen. Ik kwam erachter welke vaardigheden ik mis om Koen te kunnen begeleiden. Dit onderzoek heeft een positieve bijdrage geleverd aan die riskante keuze. Ik weet nu welke vaardigheden ik in kan zetten. Maar ook wat andere leerkrachten kunnen doen wanneer ze een kind met ASS willen begeleiden in hun spelontwikkeling.

Ik ga mijn nieuwe inzichten toepassen in mijn eigen groep. Bij Koen, maar ook bij de andere kinderen in mijn groep. De vaardigheden zijn toepasbaar op andere kinderen. Dit kan naar mijn mening in het reguliere basisonderwijs, het SBO en het SO.

Op 18-05-2010 heeft de presentatie over het onderzoek op de leerwerkplek plaatsgevonden. Het team reageerde enthousiast over de ontwikkelingen op spelgebied. Ik heb de presentatie zo aangepakt dat ik wel over Koen heb verteld. Maar voornamelijk lag de nadruk op de praktische tips die ik de leerkrachten op school mee wilde geven. Tijdens vergaderingen werd duidelijk dat er veel belang was voor het onderwerp spel. Leerkrachten gaven aan het lastig te vinden hoe ze met spel om konden gaan in de klas. Daarom heb ik er bewust voor gekozen wat dieper op de vaardigheden in te gaan. Er is wel verteld over het proces waarin het onderzoek vorm heeft gekregen. Wat zijn de stappen geweest die ik gezet heb voor het onderzoek.

Ik heb globaal beschreven en verteld wat spel inhoudt. Hoe kinderen met ASS spelen. En welke vaardigheden een leerkracht nodig heeft om een kind met ASS tot spel te laten komen.

Persoonlijk vond ik het erg fijn dat de belangstelling groot was. Ik merkte dat iedereen geconcentreerd naar mijn verhaal zat te luisteren. Dit zorgde er voor dat ik me steeds zelfverzekerder ging voelen tijdens mijn verhaal. Ik had namelijk last van zenuwen voordat ik met de presentatie begon. Positieve lichaamstaal van anderen heeft kennelijk invloed gehad op mijn presentatie. Tijdens het presenteren verdwenen mijn zenuwen weer. Want ik wilde graag een goed verhaal neerzetten. Dit is me gelukt!

Ik heb het als prettig ervaren om mijn kennis met anderen te delen. Aan het begin van het schooljaar wilde ik hier niet zoveel van weten. Ik wilde het graag zelf doen. Dit onderzoek, maar ook de presentatie hebben me laten zien dat delen een grote meerwaarde heeft. Collega's kwamen veel naar me toe om tips te geven of ze

stelden me vragen. Dit deed me goed. Er was interesse. Hierdoor werd ik steeds meer gemotiveerd om de kennis die ik had op gedaan te delen met anderen. Na de presentatie waren er weinig vragen van collega's. Het was een duidelijk verhaal. Ze vonden het leuk om het onderzoek nog een keer in zijn geheel te lezen.

's Avonds kreeg ik zelfs nog een mail van een collega met een tip voor een filmpje. Zij verwees mij naar de site: <http://www.leraar24.nl/video/1613>. Ik vond het fijn dat er zoveel betrokkenheid was bij het proces dat ik het afgelopen half jaar heb doorgemaakt. Samen met mijn collega's!

6.2. Ethiek

De ouders van Koen heb ik vooraf schriftelijk om toestemming gevraagd. In bijlage 7 is deze toestemming terug te lezen. Ouders gaven aan de filmopnames niet naar buiten te willen brengen. Om deze reden zijn de filmopnames niet toegevoegd in dit onderzoek.

Ik heb bewust de ouders van Koen om toestemming gevraagd en niet Koen zelf. Wanneer je Koen op de hoogte brengt van je plannen, laat hij vaak ander gedrag zien. Gedrag dat zeker gewenst is. Dan zie ik een andere Koen.

Alle personen die betrokken zijn geweest bij het uitvoeren van de observaties zijn vooraf ingelicht. Vooraf hebben zij de observaties te lezen gekregen, zodat zij eventuele vragen konden stellen vooraf. Op deze manier ben ik transparant naar hen gebleven.

De observaties en gesprekken zijn vooraf afgenomen om te kijken hoe de ander reageert. Daarna kon eventueel de observatie aangepast worden om transparant en helder te blijven in het onderzoek.

Nawoord

Dit onderzoek is mede tot stand gekomen dankzij een aantal mensen. Deze mensen wil ik graag bedanken voor hun inzet en steun. Ik kon bij ze terecht voor advies, hulp of voor een praatje. Deze mensen hebben voor mij deuren geopend die ik alleen niet heb kunnen openen. Dank hiervoor! Ook dank aan allen die niet bij naam genoemd zijn, maar wel enige bijdrage hebben geleverd aan mijn leerproces en de totstandkoming van dit onderzoek.

Koen

De ouders van Koen

De intern begeleider van de ZML school die Koen geobserveerd heeft en mij heeft begeleid

De groepsleerkracht/duo die Koen geobserveerd heeft

De groepsleerkracht die mij geobserveerd heeft

De groepsleerkracht die Koen geobserveerd heeft

De begeleidster vanuit Fontys OSO

De studiegenoten waarmee ik het critical friendship heb mogen delen

Mijn vriend die het verslag doorgelezen heeft. Hij heeft geen ervaring met het onderwijs en kon op deze manier transparant kijken naar mijn bedoelingen. Hij heeft tevens meegedacht en tips gegeven voor de vormgeving.

Bibliografie

- Ameling, M. C. (2005). Hoofdstuk 2,4. *Spel en spelbegeleiding*. Enschede: Stichting Leerplanontwikkeling (SLO).
- Amelsvoort, H. v. (2005). Hoofdstuk 3.3. *Spelend ontwikkelen; een inventarisatie van spelmogelijkheden en vormen van spelbegeleiding voor verstandelijk gehandicapten*. Onbekend: Koninklijke Van Gorcum BV.
- Alkema, E, E. V. (2009). Hoofdstuk 3. *Meer dan onderwijs: theorie en praktijk van het onderwijs in de basisschool*. Assen: Koninklijke Van Gorcum BV.
- Baron-Cohen, Dr. S., D. B. (1993). Hoofdstuk 4. *Autism: the facts*. Great Britain: Clays Ltd, St Ives plc.
- Berkers, W. (1997). Hoofdstuk 2.2. *Sociaal agogisch basisboek: praktijkgericht onderzoek en methodiekontwikkeling*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum.
- Blokhuis, A L. v. (2008). Voorblad. *Wat je speelt ben je zelf*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum.
- Boere-Boonekamp, M.M., M. d.-v. (2005). Hoofdstuk 5.3.7. *Nederlands Leerboek Jeugdzondheidszorg*. Assen: Gorcum b.v., Konink. Van.
- Brill, M. T. (2008). Hoofdstuk 2. *Autism*. New York: Marshall Cavendish Corporation.
- Cloetens, C. (2006). Hoofdstuk 6. *Kinderen met autisme en een verstandelijke handicap*. Leuven: LannooCampus.
- Didden, R., B. H. (2008). Hoofdstuk 1. *Begeleiding van kinderen en jongeren met autisme*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum.
- Directie. (2009-2010). *Schoolgids Z.M.L school*.
- Drewes, A.A., C. S. (2010). Hoofdstuk 2. *School Based Play Therapy*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc. Hoboken.
- Galan, K. d. (2003). Hoofdstuk 14.3. *Trainen: een praktijkgids*. Amsterdam: Pearson Education Benelux BV.
- Harinck, F. (2006). Hoofdstuk 4.4.3 en format 'plan voor een praktijkonderzoek'. *Basisprincipes praktijkonderzoek*. Apeldoorn: Uitgeverij Maklu.

Hellendoorn, J. v. B-O,I. (1998). Hoofdstuk 1,2,3. *Speciaal spel voor speciale kinderen*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum.

Janssen-Vos, F. (2004). Hoofdstuk 2,3,7.3.2 *Spel en ontwikkeling: spelen en leren in de onderbouw*. Assen: Koninklijke Van Gorcum BV.

Kallenberg, T., B. K. (2007). *Ontwikkeling door onderzoek: een handreiking voor leraren*. Utrecht/Zutphen: ThiemeMeulenhoff.

Kelchtermans, G. (2001). *Reflectief ervaringsleren voor leerkrachten: een werkboek voor opleiders, nascholers en stagebegeleiders*. Deurne: Wolters Plantyn.

Lieshout, T. v. (2002). Hoofdstuk 12. *Pedagogische adviezen voor speciale kinderen*. Houten : Bohn Stafleu van Loghum.

Meihuizen-de Regt M.J., J. d. (2009). Hoofdstuk 9. *Kinderrevalidatie*. Assen: Koninklijke Van Gorcum BV.

van der Poel, L., A. B. (2008). Hoofdstuk 1,2,3,4.5, 9. *Wat je speelt ben je zelf; over spel en spelbegeleiding met specifieke aandacht voor mensen met een verstandelijke beperking*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum.

Pompert, B., F. J.-V. (2003). Hoofdstuk 2.3. *Startblokken van basisontwikkeling*. Assen: Koninklijke Van Gorcum BV.

Serrien, B. (Onbekend, Onbekend Onbekend). Opgeroepen op April 2, 2010, van Sclera: <http://www.sclera.be/index.php?page=pictos&sort=cat> (picto's voor het interview)

Vries, A. d. (2006). Hoofdstuk 2. *Puur plezier; spelsuggesties voor de basisschool*. Onbekend: Uitgeverij Acco.

Bijlagen

Bijlage 1: algemene observatiewijzer voor spel

Bijlage 2: observatiewijzer voor spel en spelbegeleiding

Bijlage 3: interview met Koen

Bijlage 4: de inventarisatielijst van een actieve spelomgeving

Bijlage 1. Algemene observatiewijzer voor spel

Naam leerling: Koen	Groep: -	
Leeftijd: 11	School: ZML	
Datum observatie: 20-04-2010	Naam observant: N.H.	
Spelgebied (aankruisen):	Manipuleren	Combinatiespel
	Sensopatisch spel *	Constructief spel
	Functioneel spel	Symbolisch spel
	Rollenspel	Regelspel

Kies en kruis het vakje aan dat het dichtste bij de observatie aansluit

1	2	3	4
---	---	---	---

Spelkwaliteit				
Komt niet tot spel (<i>duurde 1 minuut met de hulp van de juf</i>)		*		Komt gemakkelijk tot spel
Oefent steeds hetzelfde, speelt herhalend (<i>gooit eerst één voor één alles uit de bak</i>)	*			Verkent uit zichzelf allerlei mogelijkheden
Past geleerde spelwijze niet toe	*			Past geleerde spelwijze toe
Uit zich niet via het spel	*			Uit zich via het spel
Laat geen plezier bij het spel zien	*			Heeft plezier in het spel

Spelkeuze				
Wacht af tot er iets aangeboden wordt			*	Kiest zelf (<i>m.b.v. kiesbord</i>)
Kiest meestal onder of boven eigen niveau				Keuze is op eigen niveau
Speelt alleen met bekend materiaal				Kiest onbekend speelgoed
Speelt altijd met hetzelfde materiaal				Spelkeuze is gevarieerd
Weigert bepaald spelmateriaal				Durft met allerlei spelmateriaal te spelen

Spelhouding					
Pakt/doet steeds een ander spel (n.v.t. hij blijft zitten aan zijn tafel)				*	Concentreert zich op één spel
Is snel afgeleid	*				Speelt geconcentreerd
Maakt een spel niet af	*				Maakt het spel graag af
Geeft snel op als iets niet lukt (n.v.t. Koen begint er niet aan)					Blijft proberen tot iets lukt
Kan korte tijd met iets spelen (5 min)	*				Kan langere tijd met spel bezig zijn (20 min)

Contact tijdens het spel					
Maakt geen gebruik van communicatie tijdens het spel (alleen non-verbaal: uitdagen, gooien)		*			Praat al spelend met anderen
Speelt alleen of naast een ander	*				Speelt samen
Kan niet voor zichzelf opkomen tijdens het spel (n.v.t. Koen speelt niet met het materiaal)					Maakt wensen m.b.t. spel duidelijk aan zijn medespelers
Kan materiaal niet delen		*			Kan materiaal delen
Reageert niet op spelinitiatief van een ander	*				Reageert wel op spelinitiatief van een ander

(Ameling, 2005)

Naam leerling: Koen	Groep: -	
Leeftijd: 11	School: ZML	
Datum observatie: 20-04-2010	Naam observant: L.S.	
Spelgebied (aankruisen): <i>(voelt aan het speelgoed. Hij legt het speelgoed op zijn hoofd. Kijkt door banden heen van een auto)</i>	Manipuleren	Combinatiespel
	Sensopatisch spel *	Constructief spel
	Functioneel spel	Symbolisch spel
	Rollenspel	Regelspel

Kies en kruis het vakje aan dat het dichtste bij de observatie aansluit

1	2	3	4
---	---	---	---

Spelkwaliteit					
Komt niet tot spel	*				Komt gemakkelijk tot spel
Oefent steeds hetzelfde, speelt herhalend	*				Verkent uit zichzelf allerlei mogelijkheden
Past geleerde spelwijze niet toe	*				Past geleerde spelwijze toe
Uit zich niet via het spel	*				Uit zich via het spel
Laat geen plezier bij het spel zien	*				Heeft plezier in het spel

Spelkeuze					
Wacht af tot er iets aangeboden wordt			*		Kiest zelf
Kiest meestal onder of boven eigen niveau			*		Keuze is op eigen niveau
Speelt alleen met bekend materiaal		*	*		Kiest onbekend speelgoed (<i>vandaag kiest Koen onbekend speelgoed. Normaal gesproken kiest hij bekend speelgoed</i>)
Speelt altijd met hetzelfde materiaal	*				Spelkeuze is gevarieerd
Weigert bepaald spel materiaal		*			Durft met allerlei spel materiaal te spelen

Spelhouding					
Pakt/doet steeds een ander spel				*	Concentreert zich op één spel (speelt alleen maar met de megano aan tafel)
Is snel afgeleid		*			Speelt geconcentreerd
Maakt een spel niet af	*				Maakt het spel graag af
Geeft snel op als iets niet lukt (n.v.t. Koen begint er niet eens aan)					Blijft proberen tot iets lukt
Kan korte tijd met iets spelen (5 min)	*				Kan langere tijd met spel bezig zijn (20 min)

Contact tijdens het spel					
Maakt geen gebruik van communicatie tijdens het spel	*				Praat al spelend met anderen
Speelt alleen of naast een ander	*				Speelt samen
Kan niet voor zichzelf opkomen tijdens het spel (n.v.t. Koen speelt niet met het speelgoed)					Maakt wensen m.b.t. spel duidelijk aan zijn medespelers
Kan materiaal niet delen		*			Kan materiaal delen
Reageert niet op spelinitiatief van een ander	*				Reageert wel op spelinitiatief van een ander

(Ameling, 2005)

Bijlage 2. Observatie wijzer voor spel en spelbegeleiding

Naam leerling: Koen		Datum: 20-04-2010	
Naam observator: N.D.		Spelmoment: vrij spelmoment	
Spelmotivatie	Ja	Nee	
1. gaat het kind in op de uitnodiging van de begeleider tot spelen	*		
2. gaat het kind in op uitnodigingen van andere kinderen* tot spelen		*	
3. komt het kind spontaan tot alleenspel	*		
4. komt het kind spontaan tot samenspel		*	
Spelvorm welke spelvormen zie je bij het kind			
5. bewegend spelen	*		
6. sensopatisch spel	*		
7. verkennend spelend omgaan met materiaal	*		
8. constructiespel	*		
9. imitatiespel		*	
10. sociaal spel		*	
11. fantasiespel		*	
Contactname			
12. is er samenspel met de begeleider	*	*	
13. zie je samenspel met andere kinderen*		*	
14. betreft het kind een begeleider in zijn spel	*		
15. betreft het kind andere kinderen* in zijn spel		*	
Gebruik van materiaal			
16. betreft het kind materiaal in zijn spelwereld	*		
17. maakt het kind zelf een materiaalkeuze	*		
18. is er variatie in de materiaalkeuze	*		

19. gaat het kind om met materiaal zoals dat bedoeld is		*
20. weet het kind afwisseling te brengen in de gebruiksmogelijkheden van een bepaald materiaal		*
21. weet het kind meerdere soorten materiaal in zijn spel te combineren		*
Spelsituatie		
22. durft het kind de ruimte spontaan te benutten	*	
23. is de benodigde ruimte afgestemd op het spel	*	
24. speelt het kind (naar de aard van het spel) in een hoek		*
25. speelt het kind (naar de aard van het spel) op de grond		*
26. speelt het kind (naar de aard van het spel) aan tafel	*	
Spelverloop - Emotionaliteit		
27. legt het kind gevoelens in het spel		*
28. speelt het kind ervaringen uit		*
29. komt het kind los in zijn spel	*	
30. kan het kind door spel tot rust komen	*	
31. geniet het kind waarneembaar tijdens zijn spel	*	
32. weet het kind bij tegenvallers de moed erin te houden		*
33. lost het kind zelf zijn problemen op		*
34. houdt het kind tijdens zijn spel contact met de realiteit		
35. 'praat' het kind met zichzelf tijdens het spel		*
36. 'praat' het kind met de begeleider tijdens het spel	*	
37. 'praat' het kind met andere kinderen* tijdens het spel	*	
Spelverloop - Interactie		
38. kan het kind materialen delen		*
39. weet het kind door zijn speelwijze conflicten te vermijden		*
40. heeft het kind door zijn speelwijze invloed op andere kinderen* waarop deze positief		*

reageren		
41. reageert het kind positief op het spel van anderen		*
42. stoort het kind zich niet aan prikkels van buitenaf		*
43. kan het kind ertegen dat er ander materiaal in de nabijheid is	*	
44. gaat het spelen door ondanks bezigheden van de begeleider(s)	*	
45. gaat het spelen door als er andere kinderen* in de buurt zijn	*	
46. kan het kind 5 minuten spelen zonder stimulans		*
47. vraagt het kind hulp op de juiste momenten		*
48. houdt het kind zich aan spelafspraken		*
Spelverloop - Kwaliteit		
49. heeft het kind variaties in zijn spel	*	*
50. zit er samenhang in zijn spel		*
51. heeft het kind oog voor details tijdens zijn spel		*
52. speelt het kind actief	*	
53. speelt het kind intensief	*	
54. speelt het kind ordelijk		*
55. kan het kind langer dan 5 minuten spelen		*

* lees in plaats van 'andere kinderen' ook 'ander kind'

(Ameling, 2005)

Naam leerling: Koen		Datum: 20-04-2010	
Naam observator: N.P.		Spelmoment: vrij spelmoment	
Spelmotivatie	Ja	Nee	
1. gaat het kind in op de uitnodiging van de begeleider tot spelen	*		
2. gaat het kind in op uitnodigingen van andere kinderen* tot spelen		*	
3. komt het kind spontaan tot alleenspel	*		
4. komt het kind spontaan tot samenspel		*	
Spelvorm welke spelvormen zie je bij het kind			
5. bewegend spelen	*		
6. sensopatisch spel	*		
7. verkennend spelend omgaan met materiaal	*		
8. constructiespel		*	
9. imitatiespel		*	
10. sociaal spel		*	
11. fantasiespel		*	
Contactname			
12. is er samenspel met de begeleider		*	
13. zie je samenspel met andere kinderen*		*	
14. betreft het kind een begeleider in zijn spel	*		
15. betreft het kind andere kinderen* in zijn spel	*		
Gebruik van materiaal			
16. betreft het kind materiaal in zijn spelwereld		*	
17. maakt het kind zelf een materiaalkeuze	*		
18. is er variatie in de materiaalkeuze		*	
19. gaat het kind om met materiaal zoals dat bedoeld is		*	

20. weet het kind afwisseling te brengen in de gebruiksmogelijkheden van een bepaald materiaal		*
21. weet het kind meerdere soorten materiaal in zijn spel te combineren		*
Spelsituatie		
22. durft het kind de ruimte spontaan te benutten	*	
23. is de benodigde ruimte afgestemd op het spel	*	
24. speelt het kind (naar de aard van het spel) in een hoek		*
25. speelt het kind (naar de aard van het spel) op de grond		*
26. speelt het kind (naar de aard van het spel) aan tafel	*	
Spelverloop - Emotionaliteit		
27. legt het kind gevoelens in het spel		*
28. speelt het kind ervaringen uit		*
29. komt het kind los in zijn spel	*	
30. kan het kind door spel tot rust komen	*	
31. geniet het kind waarneembaar tijdens zijn spel	*	
32. weet het kind bij tegenvallers de moed erin te houden		*
33. lost het kind zelf zijn problemen op		*
34. houdt het kind tijdens zijn spel contact met de realiteit		
35. 'praat' het kind met zichzelf tijdens het spel		*
36. 'praat' het kind met de begeleider tijdens het spel	*	
37. 'praat' het kind met andere kinderen* tijdens het spel (<i>in het begin niet</i>)	*	
Spelverloop - Interactie		
38. kan het kind materialen delen		*
39. weet het kind door zijn speelwijze conflicten te vermijden		*
40. heeft het kind door zijn speelwijze invloed op andere kinderen* waarop deze positief reageren		*

41. reageert het kind positief op het spel van anderen		*
42. stoort het kind zich niet aan prikkels van buitenaf		*
43. kan het kind ertegen dat er ander materiaal in de nabijheid is	*	
44. gaat het spelen door ondanks bezigheden van de begeleider(s)		*
45. gaat het spelen door als er ander kinderen* in de buurt zijn	*	
46. kan het kind 5 minuten spelen zonder stimulans		*
47. vraagt het kind hulp op de juiste momenten		*
48. houdt het kind zich aan spelafspraken		*
Spelverloop - Kwaliteit		
49. heeft het kind variaties in zijn spel		*
50. zit er samenhang in zijn spel	*	
51. heeft het kind oog voor details tijdens zijn spel	*	
52. speelt het kind actief		*
53. speelt het kind intensief	*	
54. speelt het kind ordelijk		*
55. kan het kind langer dan 5 minuten spelen		*

* lees in plaats van 'andere kinderen' ook 'ander kind'

(Ameling, 2005)

Naam leerling: Koen		Datum: 20-04-2010
Naam observator: L.S.		Spelmoment: vrij spelmoment
Spelmotivatie	Ja	Nee
1. gaat het kind in op de uitnodiging van de begeleider tot spelen	*	
2. gaat het kind in op uitnodigingen van andere kinderen* tot spelen		*
3. komt het kind spontaan tot alleenspel	*	
4. komt het kind spontaan tot samenspel		*
Spelvorm welke spelvormen zie je bij het kind		
5. bewegend spelen	*	
6. sensopatisch spel	*	
7. verkennend spelend omgaan met materiaal (<i>door het wiel kijken</i>)	*	
8. constructiespel		*
9. imitatiespel		*
10. sociaal spel		*
11. fantasiespel		*
Contactname		
12. is er samenspel met de begeleider	*	
13. zie je samenspel met andere kinderen*		*
14. betreft het kind een begeleider in zijn spel		*
15. betreft het kind andere kinderen* in zijn spel (<i>de andere leerling wil niet samen spelen</i>)	*	
Gebruik van materiaal		
16. betreft het kind materiaal in zijn spelwereld	*	
17. maakt het kind zelf een materiaalkeuze (<i>waaruit hij zelf kan kiezen m.b.v. een kiesbord</i>)	*	
18. is er variatie in de materiaalkeuze	*	



















19. gaat het kind om met materiaal zoals dat bedoeld is		*
20. weet het kind afwisseling te brengen in de gebruiksmogelijkheden van een bepaald materiaal		*
21. weet het kind meerdere soorten materiaal in zijn spel te combineren		*
Spelsituatie		
22. durft het kind de ruimte spontaan te benutten	*	
23. is de benodigde ruimte afgestemd op het spel		*
24. speelt het kind (naar de aard van het spel) in een hoek		*
25. speelt het kind (naar de aard van het spel) op de grond		*
26. speelt het kind (naar de aard van het spel) aan tafel	*	
Spelverloop - Emotionaliteit		
27. legt het kind gevoelens in het spel		*
28. speelt het kind ervaringen uit		*
29. komt het kind los in zijn spel	*	
30. kan het kind door spel tot rust komen	*	
31. geniet het kind waarneembaar tijdens zijn spel		*
32. weet het kind bij tegenvallers de moed erin te houden		*
33. lost het kind zelf zijn problemen op		*
34. houdt het kind tijdens zijn spel contact met de realiteit		
35. 'praat' het kind met zichzelf tijdens het spel		*
36. 'praat' het kind met de begeleider tijdens het spel	*	
37. 'praat' het kind met andere kinderen* tijdens het spel	*	
Spelverloop - Interactie		
38. kan het kind materialen delen		*
39. weet het kind door zijn speelwijze conflicten te vermijden		*
40. heeft het kind door zijn speelwijze invloed op andere kinderen* waarop deze positief		*

reageren		
41. reageert het kind positief op het spel van anderen (<i>Koen reageert helemaal niet op anderen</i>)		*
42. stoort het kind zich niet aan prikkels van buitenaf	*	
43. kan het kind ertegen dat er ander materiaal in de nabijheid is	*	
44. gaat het spelen door ondanks bezigheden van de begeleider(s)	*	
45. gaat het spelen door als er ander kinderen* in de buurt zijn	*	
46. kan het kind 5 minuten spelen zonder stimulans		*
47. vraagt het kind hulp op de juiste momenten		*
48. houdt het kind zich aan spelafspraken		*
Spelverloop - Kwaliteit		
49. heeft het kind variaties in zijn spel		*
50. zit er samenhang in zijn spel		*
51. heeft het kind oog voor details tijdens zijn spel		*
52. speelt het kind actief		*
53. speelt het kind intensief		*
54. speelt het kind ordelijk		*
55. kan het kind langer dan 5 minuten spelen		*

* lees in plaats van 'andere kinderen' ook 'ander kind'

(Ameling, 2005)

Bijlage 3. Interview met Koen

Speel je graag met andere kinderen?			
	ja	nee	weet ik niet
Speel je graag met je broertje en zusje?			
	ja	nee	weet ik niet
Waar speel je graag mee? (keuze uit zandtafel, hoek, auto's, strijkkralen op picto's)	Zandtafel		
Waar speel je niet graag mee?	Hoek, auto's en strijkkralen		
Vind je het leuk om te spelen?			
	ja	nee	weet ik niet
Vind je het leuk als de leiding van de K.R.* meespeelt?			
	ja	nee	weet ik niet
Vind je het leuk als de juf meespeelt?			
	ja	nee	weet ik niet
Vind je het moeilijk om te stoppen met spelen als de juf dit zegt?			
	ja	nee	weet ik niet

(Serrien, Onbekend) → picto's.

*K.R.= woonplek van Koen

Bijlage 4. De inventarisatielijst van een actieve spelomgeving

Spelmateriaal dat aanwezig moet zijn	Is aanwezig	Is niet aanwezig
Zandbak en tuin		
Zand- en of watertafel	*	
Trechters	*	
Flessen		*
Teiltjes		*
Spons		*
Zandvormpjes	*	
Boten	*	
Vissen		*
Creatief		
Tekenspullen	*	
Verf	*	
Klei	*	
Kosteloos materiaal	*	
Lijm	*	
Poppen		
Poppenhoek		*
Poppenhuis	*	
Poppen	*	
Meubilair voor in het poppenhuis	*	
Mens- en dierfiguren	*	
Themaspel		
Dokterstas		*
Servies	*	
Telefoon	*	
Fornuis	*	
Poppenwagen	*	
Fles	*	
Boerderijset		*
Trein met rails	*	
Real-life speelmateriaal		*
Bouwen		
Blokkenhoek		*
Verschillende soorten blokken	*	
Voertuigen		
Auto's	*	

Vrachtwagens		*
Garage	*	
Diversen		
Speelmat	*	
Boekjes	*	
Playmobil	*	
Bank om uit te rusten		*
Gezelschapsspelen	*	
Ontdekken		
Tijdschriften	*	
Tastmateriaal		*
Kijkmateriaal	*	
Luistermateriaal	*	
Constructiemateriaal	*	

(van Amelsvoort, 2005) (van der Poel, 2008)

Bijlage 5. Observatie om eigen leerkrachtgedrag te onderzoeken

Naam observator: A.W.		Betrokkenen: L.S. en Koen	
Datum: 22-04-2010			
Vaardigheid	Wat gaat goed	Wat kan beter	Opmerkingen
Responsiviteit en sensitiviteit			
Responsief reageren: snel en op de juiste manier ingrijpen. Als leerkracht volg je het kind voortdurend en helpt waar nodig is.	Je hielp waar nodig was. Je lette goed op wat Koen deed.		
<i>Geven van positieve feedback:</i> positief op het spelgedrag reageren van het kind. Je richt je niet meteen op het spelmateriaal. Leerkracht zegt: "Goed zo!" Kind zegt: "Popje moet slapen." Leerkracht zegt " Ja, de pop moet slapen."	<ul style="list-style-type: none"> • Je zegt geregeld: "Goed zo!" • "Zo, dat is mooi geworden!" 		
Gaat de leerkracht in op de behoeften van het kind? Stopt de leerkracht bijvoorbeeld met spelen in een spelfase wanneer dit niet meer lukt?	Koen gaf twee keer aan dat wij wilde stoppen. Ik vond het juist goed dat je hem toch nog even stimuleerde door te gaan. Je zei eerlijk tegen hem: "Ik weet niet of juf A. genoeg heeft gezien." Hierop reageerde hij goed en ging nog even door. Omdat jij eerlijk was tegen hem.		

Vaardigheid	Wat gaat goed?	Wat kan beter?	Opmerkingen
Begeleiding			
Aanwijzen/herschikken: het speelmateriaal ligt binnen handbereik van het kind of helpt bij de uitvoering.	Je legt de materialen iets aan de kant zodat hij niet zoveel heeft om een goede keus te maken.		
Demonstreren: de leerkracht laat zien wat je met het speelmateriaal kan doen, speelt voor of laat zien hoe iets werkt.	Je laat goed zien wat hij met de materialen kan doen.		
Fysiek begeleiden: samen met het kind voert de leerkracht de bewegingen die bij de spelhandelingen horen uit.	Je hielp Koen goed mee met het wassen over het eigen gezicht.	Je had misschien samen met Koen de pop kunnen wassen. Zijn hand pakken en dan samen de beweging maken.	
Opdracht geven of vraag stellen: directe of indirecte instructie geven om een spelhandeling uit te lokken.	Je vroeg goed wat Koen allemaal zag. Je begon met wat vast te pakken en daardoor begon Koen ook te spelen.	Misschien kan je Koen nog wat meer uitdagen als hij geen zin meer heeft. Door het spel wat om te buigen en het net iets anders te zeggen.	
Informatie geven: het beschrijven van de kenmerken of de functies van het speelmateriaal en uitleggen hoe iets werkt.	Je gaf goede voorbeelden wat Koen met het materiaal kan doen.		

Vaardigheid	Wat gaat goed?	Wat kan beter?	Opmerkingen
<i>Begeleiding</i>			
Benoemen: een object een naam geven. Ook een spelhandeling of een spelsituatie verwoorden naar het kind toe.	Je benoemde de activiteit goed. Je verwoordt het goed naar Koen toe. Je deed de handelingen voor. Je zei: "Weet je wat leuk is?" Je deed het voor zodat Koen mee kon doen.		
Is de leerkracht voorspelbaar in haar gedrag?			Je straalde rust uit naar Koen.
Laat de leerkracht structuur en overzicht zien in het begeleiden van het spel?			Niet gezien.
Maakt de leerkracht gebruik van een prikkelarme omgeving om in te spelen?	Goed dat je apart ging zitten met Koen om zo minder prikkels voor Koen te creëren.		

(Didden, 2008) (Hellendoorn, 1998)

Bijlage 6. Speelsituatie voor de observatie

Uitgeschreven volgens Hellendoorn (1998)

Wat heb je nodig: Teiltje Water Pop Washandje Handdoek Beer Tandborstel Bordje	
Stap 1: er wordt gebruik gemaakt van functioneel materiaal. Materiaal dat dagelijks gebruikt wordt. Het kind hoeft hierbij nog niks uit te beelden.	De leerkracht pakt een washandje en laat dit zien. Ze doet het washandje om haar hand. Maakt deze nat en knijpt het washandje weer uit. Laat de Koen zelf voelen. Strijkt ermee over haar eigen gezicht. Daarna over het gezicht van Koen. Koen krijgt een washandje. De leerkracht stimuleert Koen het washandje nat te maken en ermee te gaan wassen. De leerkracht doet het voor. Eventueel samen voor de spiegel. Het gezicht wordt afgedroogd met een handdoek.
Stap 2: de activiteit richt zich nu op een symbolisch persoon. Zoals een pop of een beer.	De leerkracht pakt een pop en vertelt dat deze gewassen kan worden. Ze pakt het washandje en maakt het nat. Knijpt vervolgens uit en was het gezicht van de pop. Koen krijgt een washandje en wordt gestimuleerd mee te doen. Droogt vervolgens de pop af en stimuleert Koen dit ook te doen.
Stap 3: er komt een verbeeldend element bij. Het water is nu denkbeeldig. Het 'doen alsof' staat centraal.	Werkwijze van stap 1 gebruiken. Nu zit er alleen geen water meer in de teil. Laat duidelijk zien hoe je kan doen 'alsof' en stimuleer Koen mee te doen. Werkwijze van stap 2 gebruiken. Weer zonder water.
Stap 4: het materiaal wordt uitgebreid. De symbolische persoon wordt betrokken bij het 'doen alsof'.	Werkwijze van stap 2 gebruiken. Betrek de pop en eventueel de beer er meer bij.
Stap 5: de verbeelde materialen worden uitgebreid. Er is geen water meer en geen washand.	Het washandje wordt weggelaten. Koen stimuleren te gaan wassen. Lukt dit niet, eventueel voordoen.
Stap 6: het thema wordt verbonden met andere thema's. Er ontstaat een verhaaltje.	Pop aan en uit laten kleden. Doen alsof je je aan- en uitkleedt. Eventueel een combinatie maken van eten geven, wassen en tandenpoetsen.

Bijlage 7. Toestemmingsformulier van de ouders van Koen