

# De kracht van spel voor adolescenten

vanuit een psycho - sociaal en  
individuele verschillen  
perspectief



Aisha Vicky Koolen

# Spelen

Vanuit een psycho-  
sociaal en individuele  
verschillen perspectief'





Introductie

Diepgaand leren

Het onderbewuste aanspreken via spel

Ervaringsgericht


Emoties opwekken voor motivatie

Via spel belangrijke interne processen opwekken

Conclusie

# INTRODUCTIE

Met een groeiend besef van de specifieke behoeften van spelenderwijs leren in de vroege kinderjaren binnen een experimenteel kader (Ferre Laevers & Ludo Heylen, 2003), hebben leerkrachten in de vroege kinderjaren geleerd om spelenderwijs leren te ontwerpen en te begeleiden als onderdeel van een 'procesgerichte aanpak'. Er is eveneens een groeiende interesse in en begrip van spelenderwijs leren en de positieve impact ervan op 'diepgaand leren' in latere onderwijsfasen. Spelen is een menselijke behoefte en zou daarom niet beperkt moeten blijven tot een bepaalde leeftijdsgroep; het is de natuurlijke manier van ontdekken en maakt deel uit van ons menszijn. Spelen is een universele menselijke ervaring die deelnemers in staat stelt te ontdekken wie ze zijn door hun relatie met de wereld, met andere mensen en met de materialen waartoe ze toegang hebben. Spelen is ontdekken wat het betekent om mens te zijn. (H M Skovbjerg & Tilde Bekker, 2018)



*Spelen is een menselijke behoefte en zou daarom niet beperkt moeten worden tot een bepaalde leeftijdsgroep.*

# DIEPGAAND LEREN



Er is echter een gebrek aan kennis over hoe docenten en leerlingen dergelijke speelmogelijkheden voor tieners kunnen faciliteren die 'diepgaand leren' bevorderen: creativiteit op een hoger niveau, intrinsieke motivatie en innovatievermogen, afhankelijk van de betrokkenheid van het individu. Deze doelstellingen kunnen worden bereikt als we op spel gebaseerde programma's ontwikkelen die een spanningsveld creëren tussen spel en het individu; spanning biedt nieuwe vormen van vergelijking en dialoog, wat productief kan zijn in termen van het verbreden van de vooropgezette aannames, waarden en ideeën van leerlingen (Tomas & Brown 2007). 'Spanning' in spellen kan worden gebruikt voor dialogisch onderwijs, of met andere woorden, we kunnen spellen en spelelementen gebruiken als relevante instrumenten voor gesprek en leren. (Arnseth, Silseth, Hanghøj, 2018)

***We kunnen  
spelen en  
spelelementen  
gebruiken voor  
dialogisch  
onderwijs.***

***Als tieners onvoldoende mogelijkheden krijgen om te ontdekken en te experimenteren, kan er een leegte ontstaan die hen belemmert in het ontwikkelen van hun persoonlijke en groepsidentiteit, wat kan leiden tot een gebrek aan kennis, vaardigheden en zelfbeheersing.***

Door middel van spel en de daardoor ontstane 'spanning' kan een vloeiende omgeving waarin tieners ideeën kunnen uitwisselen en ermee kunnen interageren, een succesvolle manier zijn om op een onderbewust niveau te werken. Zoals Freud stelde, is het grootste deel van ons gedrag gebaseerd op onderbewuste ervaringen uit het verleden en beïnvloedt het hoe we reageren. Tieners functioneren doorgaans het liefst steeds onafhankelijker binnen een bepaalde vriendengroep. Ze worden vaak beïnvloed door hun leeftijdsgenoten en hebben baat bij sociale interactie om hen door een belangrijke ontwikkelingsfase in hun leven te helpen die wordt gekenmerkt door veranderingen, uitdagingen, angsten en ontdekkingen: de ontdekking van het 'zelf', waarvoor een veilige omgeving nodig is. Tieners verkennen hun waarden, overtuigingen en interesses en beginnen inzicht te krijgen in hun rol in het leven en het soort levensstijl dat ze verkiezen op basis van hun ervaringen (Branscombe & Baron, 2017, Stainton Rogers, 2009).

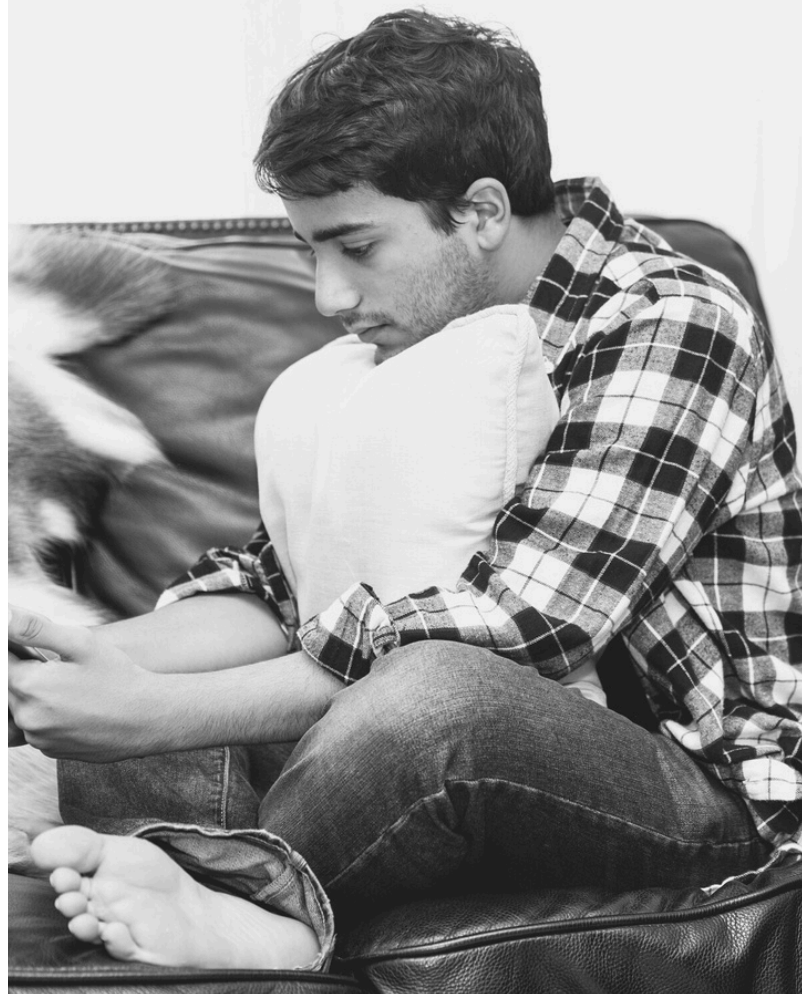


Als tieners onvoldoende mogelijkheden krijgen om te ontdekken en te experimenteren, kan er een leegte ontstaan die hen belemmert in het ontwikkelen van hun persoonlijke en groepsidentiteit. Dit kan leiden tot een gebrek aan kennis, vaardigheden en zelfbeheersing. Door dit gebrek aan ervaringen mist een tiener de ruimte om gevoelens, gedachten en motivaties te ervaren en kan hij of zij zich daardoor niet bewust worden van zijn of haar situatie. Dit proces kan vervolgens een negatieve invloed hebben op de vorming van hun persoonlijkheid en hun verdere ontwikkeling in het leven, zoals beschreven in de 'forward flow theory' (Jung, 1959-1969).

Bovendien, hoewel tieners een sterke behoefte aan meer onafhankelijkheid tonen, brengt de tendens dat tieners steeds meer tijd alleen thuis doorbrengen als gevolg van het uiteenvallen van gezinnen (Steinberg, 2005) het gevaar met zich mee van een gebrek aan socialisatie. Binnen het gezin kan de trend van afnemende en verschuivende sociale contacten voorkomen dat tieners de nodige sociaal-emotionele vaardigheden ontwikkelen om met een natuurlijk grotere en/of verwachte onafhankelijkheid om te gaan. De elementen van spelenderwijs leren kunnen tieners ondersteunen in hun individuele en sociale ontwikkelingsbehoeften. Spelen stelt een tiener in staat om emotioneel betrokken te raken, te handelen en te interageren met de wereld om hen heen.

Dit op spel gebaseerde leren kan in het onderwijs worden gefaciliteerd, aangezien de meeste tieners doorgaans minstens tot hun zestiende een vorm van onderwijs volgen. Spelenderwijs leren heeft dus de potentie om de broodnodige aanvulling te zijn op de sociale en academische behoeften van tieners. De prestaties van tieners verbeteren immers in de aanwezigheid van anderen (Smith & Mackie).

***Binnen gezinnen kan de trend van afnemende en verschuivende sociale contacten voorkomen dat tieners de noodzakelijke sociaal-emotionele vaardigheden ontwikkelen om met een grotere en/of verwachte situatie om te gaan.***



# ERVARINGSGERICHT LEREN VOOR DE ONTWIKKELING VAN ZELFSTANDIGHEID

Een gedragsmatige benadering van hoe tieners leren tijdens het spelen, legt de nadruk op de peergroep waartoe een tiener behoort, aangezien hun sociaal leren plaatsvindt volgens de sociale drijfveren van de groepen waartoe ze behoren (Hilgard, 1953). Onderwijsinstellingen zoals middelbare scholen en hogescholen zouden de kennis en het begrip moeten ontwikkelen van de dynamiek van de specifieke tienergroep, de sociale en individuele behoeften, om effectieve experimentele speelmogelijkheden te bieden die leren op een dieper niveau bevorderen, met reflectieve elementen, om tieners te helpen zichzelf als individu te uiten, zowel zelfstandig als binnen een groep, en hoe de twee met elkaar samenhangen.

Observaties van spel in groepen en individueel spel kunnen helpen bij het identificeren van de verschillende effecten binnen het spel; hoe een groep het individu beïnvloedt en vice versa, hoe het ene individu het andere individu beïnvloedt en hoe groepen groepen beïnvloeden (DeLamater et al, 2015).

***Experimenteren  
binnen spel biedt  
mogelijkheden voor  
zelfexpressie en  
reflectie, wat de  
zelfstandigheid van  
leerlingen bevordert.***



# Individuele verschillen tijdens spel

Een groep tienermeisjes van 14-15 jaar speelt een spel genaamd 'Wie ben ik?'

De spelactiviteit (een spel om de hoofdpersonen uit het boek te leren kennen (in dit geval varkens en andere dieren!) was voor de meeste leerlingen een welkome afwisseling van de normale routine en ze beschreven het als 'het leukste deel van de twee uur durende les'. Hoe de tieners speelden, verschilde echter sterk.

Sommige leerlingen leken zich ongemakkelijk te voelen, anderen giechelden. Sommigen stelden vragen, sommigen hielpen, sommigen raakten gefrustreerd, terwijl anderen volledig opgingen in het spel en snel manieren vonden om te ontdekken wie ze waren. Het spel omvatte veel sociale interactie, wat de leerlingen mogelijk verschillend beïnvloedde. Spelen kan solitair, sociaal, fantasierijk, imaginair, symbolisch, verbaal, sociaal-dramatisch, constructief, ruw, manipulatief zijn (Pelegríni, 2009, Power 2000), wat deze individuele 'spel'-verschillen verklaart, aangezien mensen verschillen in hun voorkeur voor spelen en de voordelen die ze van spelen ondervinden.



***Het spelen van 'Wie ben ik?' was volgens de leerlingen het leukste onderdeel van een twee uur durende les over het boek 'Animal Farm'.***



**Het ervaringsgerichte karakter van spel,**

**biedt mogelijkheden om emoties op te wekken en zo**

**motivatie te stimuleren en bevordert daardoor groei.**

Hoe hebben leerlingen deze voorkeuren voor een bepaald type spel ontwikkeld? Omdat het spel een sterk sociaal element had en dus bepaalde sociale vaardigheden vereiste, kunnen we ons voorstellen dat sommige leerlingen graag hadden meegedaan, maar niet konden omdat ze niet eerder veel gelegenheden hadden gehad om de benodigde sociale vaardigheden te verwerven, zoals om hulp vragen, vragen stellen tijdens het verwerken van informatie, enz. Drie leerlingen kwamen niet verder in het spel en een van hen gaf af aan dat ze geen partner had, terwijl er twee leerlingen vlak naast haar zaten. Wat was de reden dat ze niet meedeed?

## **EMOTIES OPWEKKEN VOOR MOTIVATIE**

Was het te wijten aan verbale beperkingen, sociale vaardigheden of speelden opgeroepen emoties een rol? Zoals eerder vermeld, biedt spel een opening voor dialoog, dus spelmomenten kunnen het veld van emoties verkennen. Mensen worden gedreven door positieve motieven gericht op groei en zelfacceptatie (Carl Rogers, 1969) en spel belichaamt de ervaringsgerichte manier van leren, waarbij wordt ingespeeld op de behoeften en wensen van de leerling. Het ervaringsgerichte karakter van spel biedt mogelijkheden om emoties op te wekken en daarmee motivaties te stimuleren en zo groei te bevorderen; bewustwording van eigen emoties, gedachten en behoeften helpt bij het vormen van een sterke identiteit.



Het spel 'Wie ben ik?' illustreert dit. Het maakte het mogelijk om beperkte overtuigingen en een gebrek aan zelfkennis te confronteren. Sommige leerlingen die niet wisten 'wie ze waren' raakten gefrustreerd. Het korte en ogenschijnlijk eenvoudige spel leverde veel observeerbare informatie op over de individuele verschillen van de leerlingen en hoe ze functioneerden in een groep. De ervaringsgerichte elementen van het spel boden cruciale informatie over een dieper niveau van welzijn dat niet zou zijn waargenomen bij een reguliere, niet-spelende activiteit. Zoals we konden zien, bracht de speelse activiteit de tieners in een bepaalde stemming. Een leerling heeft meer baat bij spel met een ervaren verbinding.

Marsh et al. (2019) stellen dat interpersoonlijke relaties met leeftijdsgenoten, leraren en ouders hun meest prominente ervaringen op school waren. Met name emotionele steun van en persoonlijke verbinding met leeftijdsgenoten en leraren werd geassocieerd met positieve schoolervaringen.

Spelenderwijs leren middelbare scholieren hoe ze school ervaren. Het schoolklimaat is gebaseerd op patronen in de ervaringen van leerlingen met het schoolleven en onthult de normen, doelen, waarden, interpersoonlijke relaties, onderwijs- en leerpraktijken en organisatiestructuren van scholen die sociale, emotionele en fysieke veiligheid ondersteunen (Cohen et al., 2009). Middelbare scholieren die een positief schoolklimaat rapporteerden, lieten ook betere schoolprestaties zien (Daily et al., 2019). Daarnaast vormen leerlingen met emotionele en gedragsstoornissen (EBD's) een aantal uitdagingen voor docenten, zowel op academisch als op gedragsgebied (Mitchell et al., 2019).

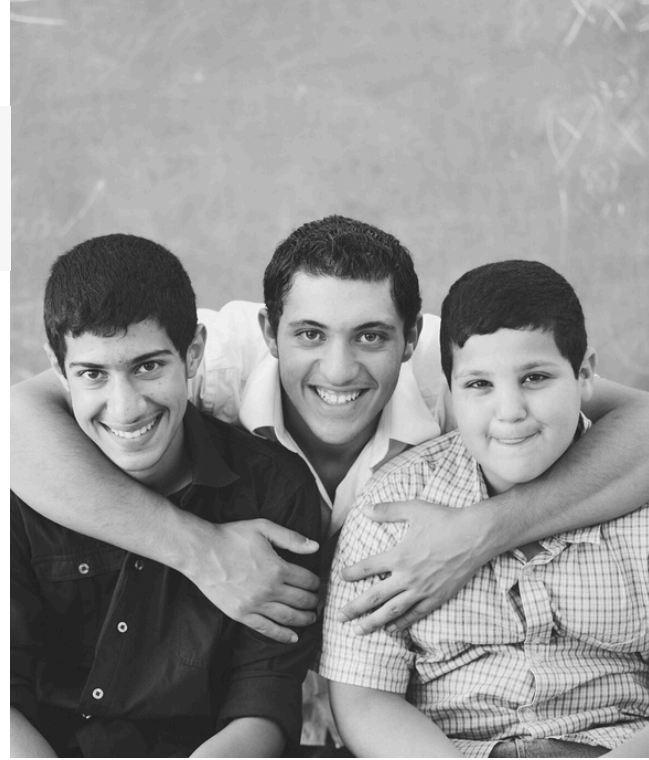
***Spelenderwijs leren biedt observatiemogelijkheden om dieper inzicht te krijgen.***

# BELANGRIJKE INTERNE PROCESSEN ACTIVEREN

Een positief schoolklimaat wordt geassocieerd met belangrijke onderwijsresultaten, waaronder hogere schoolprestaties en minder probleemgedrag (Thapa et al., 2013).

Wat zijn de specifieke speelbehoeften van tieners van 13-16 jaar en hoe kunnen we daaraan voldoen?

Wat zijn de vereisten voor spelgerichte programma's voor deze specifieke leeftijdsgroep om ook op de lange termijn een gezonde ontwikkeling te bevorderen? Om het gebied van spelen beter te begrijpen, zijn 'stemmingsperspectieven' (Karloff, 2013) een goed uitgangspunt om te beseffen dat spelen een subtiel, zachtvaardig, maar enorm gebied is om te verkennen. Speelstemmingen zijn een specifieke manier van 'zijn' tijdens het spelen (Karloff, 2013) en stemming is een niet-specifieke manier van zijn waarin iemand bereid is om iets te begrijpen zonder precies te weten wat het is. Deze open houding is een speelse manier van zijn. Men is vervuld van hoop en verwachting van iets betekenisvol (Skovberg & Dekker, 2018).



Hoe kunnen we die natuurlijke groeimogelijkheden dan aanboren? Zouden opvoeders en therapeuten positieve verandering kunnen ondersteunen door nieuwe benaderingen te hanteren die gebaseerd zijn op spel? Voor een succesvol gebruik van spel is het belangrijk dat kinderen betrokken zijn. Dit bepaalt hoe zij ervan zullen profiteren. Aan de andere kant is een rijke speelomgeving een dynamisch veld dat ons helpt gedrag te begrijpen door de interactie van een individu met anderen te observeren in een snel veranderende omgeving. Spel biedt de ultieme onderzoeksomstandigheden om de constantheid van persoonlijkheidskenmerken te observeren en te zien welke interne processen worden geactiveerd.

***Een rijke speelomgeving is een dynamisch terrein dat ons helpt gedrag te begrijpen door de interactie van een individu met anderen te observeren in een snel veranderende omgeving.***



# CONCLUSIE

Regelmatige observaties van spelgedrag leveren essentiële informatie op over waarneembare gedragspatronen en hoe deze zich tijdens het spelen ontwikkelen. Hoewel we de persoonlijkheid niet direct kunnen observeren, kunnen we aan de hand van spelobservaties het gedrag analyseren en aanwijzingen afleiden over iemands persoonlijkheid; wat zijn of haar gedachten, herinneringen en dromen zijn en wat er zich mogelijk op een onderbewust niveau afspeelt.

Spelen stelt je in staat om het toepassingsniveau (sociaal-praktische intelligentie) van een leerling te zien en hoe hij of zij zich aanpast.

Curriculumontwikkelaars en leerkrachten kunnen de voordelen van spelonderwijs leren voor kinderen van 11-16 jaar toepassen om ze effectieve leerprogramma's te ontwerpen die een brede kijk op intelligentie ondersteunen.

Het bieden van dergelijke kwalitatief hoogwaardige speelmogelijkheden is essentieel in een snel veranderende wereld.



# Verder lezen

Kottman, T 2010, Play Therapy : Basics and Beyond, American Counseling Association, Alexandria.

Ross, RH, & Roberts-Pacchione, EL 2011, Making Friends, PreK-3 : A Social Skills Program for Inclusive Settings, SAGE Publications, Thousand Oaks.

Bateson, P, & Martin, P 2013, Play, Playfulness, Creativity and Innovation, Cambridge University Press, New York. November 2021

Steinberg, Shirley. Teen Life in Europe, ABC-CLIO, 2005. ProQuest Ebook Central.

Hans Christian Arnseth Hans Christian Arnseth Thorkild Hanghøj Thorkild Hanghøj Kenneth Silseth Kenneth Silseth, Games as tools for dialogic teaching and learning. October 2018 DOI: Games and Education, Brill

Nicholas A. Gage, PhD, Dennis A. Kramer, II, PhD, Kaci Ellis, High School Students With Emotional and Behavioral Disorders Perceptions of School Climate MEd First Published June 26, 2020



@jufaisha.nl



[www.jufaisha.nl](http://www.jufaisha.nl)

