

## University of Groningen

### Spelen met spel

Kooij, Rimmert van der

**IMPORTANT NOTE: You are advised to consult the publisher's version (publisher's PDF) if you wish to cite from it. Please check the document version below.**

*Document Version*

Publisher's PDF, also known as Version of record

*Publication date:*

1974

[Link to publication in University of Groningen/UMCG research database](#)

*Citation for published version (APA):*

Kooij, R. V. D. (1974). *Spelen met spel*. s.n.

#### **Copyright**

Other than for strictly personal use, it is not permitted to download or to forward/distribute the text or part of it without the consent of the author(s) and/or copyright holder(s), unless the work is under an open content license (like Creative Commons).

The publication may also be distributed here under the terms of Article 25fa of the Dutch Copyright Act, indicated by the "Taverne" license. More information can be found on the University of Groningen website: <https://www.rug.nl/library/open-access/self-archiving-pure/taverne-amendment>.

#### **Take-down policy**

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

*Downloaded from the University of Groningen/UMCG research database (Pure): <http://www.rug.nl/research/portal>. For technical reasons the number of authors shown on this cover page is limited to 10 maximum.*

## SAMENVATTING

In Hoofdstuk I wordt een uiteenzetting gegeven van de redenen voor het instellen van een spelonderzoek. Eén van de belangrijkste redenen vormt de algemene ongerustheid over het huidige spelgedrag, waarbij de algemene klacht is, dat relatief zo weinig kinderen een konstruktief- of wereldspel spelen en dat er betrekkelijk veel bewegingsspel zou plaats vinden. Ook komt het voor, dat de volwassene alleen de optimale spelmomenten beoordeelt en de minder goede buiten beschouwing laat.

Voorts kan men zich afvragen of een verschillend niveau van intellectueel functioneren van de kinderen ook tot uiting komt in het vertoonde spelgedrag.

Eveneens is er behoefte aan een onderzoek naar eventuele verschillen in spelgedrag tussen jongens en meisjes op de verschillende leeftijden.

Tenslotte rijst de vraag of er socio-ekonomische factoren zijn, die het spelgedrag beïnvloeden en of er ook verbanden bestaan tussen het gedrag van het kind bij sommige test-situaties, zoals bij de projektieve test en de aandachtstest en het spelgedrag.

Hoofdstuk II omvat een historisch overzicht van die spelonderzoekers, die zich beziggehouden hebben met het spelgedrag en dit in verband gebracht hebben met de ontwikkelingsfase, waarin het kind verkeert.

De onderzoekers, die zich vooral beziggehouden hebben met het spelgedrag om dit te gebruiken voor individueel diagnostisch- of voor therapeutisch gebruik, zijn zijdelings of niet besproken.

Vrij uitvoerig behandeld zijn de opvattingen van Charlotte Bühler, Margret van Wylick, Kamp, Edith Vermeer, Piaget, Château, Wilhelmina Bladergroen en Hildegard Hetzer. Deze historische verkenning is vooral gedaan om na te gaan, welke soorten spelgedrag de verschillende onderzoekers onderscheiden hebben en tot welke kwantitatieve onderzoekresultaten zij gekomen zijn. Het historisch overzicht wordt afgesloten met een overzicht van de verschillende spelvormen, zoals Hetzer dat geformuleerd heeft.

Hoofdstuk III bevat een analyse van de beide wijzen, waarop men met het spelgedrag inventariserend kan omgaan. In de eerste plaats kan men zich richten op het eindresultaat van het spel en trachten dit kwantitatief te scoren. In de Welttest wordt een dergelijke procedure gevolgd, maar ook Kamp en Kessler bedienen zich van deze onderzoeksmethode.

Men kan zich in zijn onderzoek ook richten op de wijze, waarop het kind met het speelgoed omgaat.

In dit onderzoek is voor de laatste manier van inventariseren gekozen, omdat sommige kinderen en vooral jonge, niet tot een speleindresultaat komen. Deze wijze van onderzoeken heeft wel konsekwenties voor de aard van het aangeboden speelgoed.

Vervolgens wordt ingegaan op het probleem van de keuze van de observatie-kategorieën. Daarbij is zoveel mogelijk de historische lijn voortgezet.

Onderscheiden worden:

1. Herhalingsspel, dat is het spelgedrag, waarbij kinderen herhaaldelijk dezelfde bewegingen uitvoeren. Dit kan gebeuren op een zuiver taktiele manier, maar ook plaats vinden bij een exploreren van- en experimenteren met speelgoed.
2. Imitatiespel, dat is het spelgedrag, waarbij kinderen een betekenis geven aan de handelingen, die zij met speelgoed uitvoeren en waarbij zij trachten tot een imitatie van gebeurtenissen uit de werkelijkheid te komen. Onderscheiden zijn daarin, het zuivere imiteren, het nabootsen van een gebeurtenis uit de werkelijkheid, waarbij zij met hun

stem de realiteit imiteren en tenslotte het voeren van de regie van een spel, waarin gelijktijdig of achtereenvolgens meerdere rollen vertolkt worden.

3. Konstruktiespel, dat is het samenvoegen van betekenisloze speelgoedelementen tot een zinvol geheel, zodanig, dat er direkt contact tussen de elementen ontstaat. Men kan daarbij nog het verschil maken of het gaat om alleen het tot stand brengen van de konstruktie of dat deze opgenomen wordt in een groter spelverband.

4. Groeperingsspel, dat is het samenvoegen van betekenisvolle speelgoedelementen, waarbij de elementen zodanig gerangschikt worden, dat deze in de werkelijkheid als zodanig niet voorkomen (= juxtaposerend groeperen) of dat de groepering een vrij natuurgetrouwe weerspiegeling van de werkelijkheid vertoont (= realistisch groeperen). Er is gekozen voor de descriptieve benamingen, omdat geen oordeel gegeven kan worden over de betekenis van de verschillende soorten spelgedrag voor de ontwikkeling van het kind.

In Hoofdstuk IV worden de respektievelijke doelen van het spelonderzoek behandeld. De primaire doelstelling is, het inventariseren van het spelgedrag van de kinderen op verschillende leeftijd, met behulp van de in Hoofdstuk III besproken observatie-kategorieën. De observaties vinden plaats onder zo goed mogelijk controleerbare voorwaarden gedurende een periode van 45 minuten. Voorts is het de bedoeling, na te gaan, hoe groot de stabiliteit van het spelgedrag is en welke veranderingen zich daarin voordoen. Het begrip stabiliteit wordt op twee manieren geëxpliciteerd.

In de eertse plaats kan men nagaan of er verschil in spelgedrag zich voordoet gedurende drie gelijke perioden van een kwartier. In de tweede plaats kan men vaststellen, in hoeverre op twee achtereenvolgende observatiemomenten met een tussenuitruimte van 60 seconden, het geobserveerde kind hetzelfde spelgedrag vertoont of dat zich veranderingen hebben voorgedaan.

Voorts is het de bedoeling na te gaan of de aanwezigheid van een volwassene in de spel-situatie invloed heeft op het spelgedrag.

Tenslotte vormen ook het nagaan van het bestaan van eventuele verbanden tussen het spelgedrag en het niveau van intellectueel functioneren, van sommige anamnestiche variabelen en van testresultaten afkomstig uit projektieve- en aandachtstests, een doel van het onderzoek.

De observaties vonden voor kinderen vanaf de kleuterleeftijd plaats in de speelkamer van het Instituut voor Orthopedagogiek van de Rijksuniversiteit te Groningen. De jongste kinderen, van twee en drie jaar, werden thuis geobserveerd. Steeds werd speelgoed aangeboden, dat de mogelijkheden bood van zeer verschillende omgang. Bovendien was speelgoed van verschillende grootte aanwezig, aangezien jongere kinderen dikwijls groter speelgoed verkiezen boven kleiner.

In totaal werden 390 kinderen geobserveerd:

- 29 twee- en driejarigen;
- 42 zesjarigen;
- 99 zevenjarigen;
- 80 achtjarigen;
- 80 negenjarigen;
- 30 negenjarigen van de L.O.M.-school;
- 30 negenjarigen van de Debielenschool.

Bij de keuze van de zeven-, acht- en negenjarigen werd gestreefd naar het weren van afwijkende kinderen in de steekproef en van kinderen, die in afwijkende opvoedings-situaties grootgebracht werden.

Voor het projektieve testmateriaal zijn drie Fabels van Düss en vier platen van de Children's Apperception Test uitgekozen.

Nagegaan werd, hoe vaak de kinderen in hun verhalen de kind-dierfiguren met *hij* of *zij* aanduiden. Een soort identifikatiescore werd hieruit bepaald.

Voor de konzentratietest viel de keuze op de Bourdon-Wiersma test.

Hoofdstuk V bevat de resultaten van het onderzoek. Uit de inventarisatie van het spelgedrag, zoals in tabel 1 en 2 weergegeven is, blijkt, dat het spelgedrag bij de driejarigen voor bijna  $\frac{2}{3}$  deel bestaat uit herhalingspel.

Het percentage herhalingspel blijft op latere leeftijd hoog en daalt niet beneden 25%. Het konstruktieve spel komt relatief weinig voor; bij niet-afwijkende kinderen blijft dit beneden 9%.

Voegt men enerzijds de percentages herhalingspel en imitatiespel samen — wij hebben ze samen bewegingspel genoemd — en anderzijds de proporties konstruktie- en groeperingspel — wat wij samen kombinatiespel noemden — dan blijft steeds het bewegingspel overheersen (zie fig. 11).

Voorts vonden wij door middel van de methode van de sekwentie-analyse stabiliteitsindexen, die konden variëren van 0,00 tot 1,00.

Het spelgedrag van de driejarigen bleek het stabielst, doch dit is waarschijnlijk een gevolg van de geringe variatie van het spelgedrag op jonge leeftijd. Voor de groepen zes- t/m negenjarige kinderen schommelden de stabiliteitsindexen tussen .59 en .64. De veranderingen in spelgedrag van lagere- naar hogere spelvormen bleken precies even groot in aantal, als de spelgedragswisselingen in omgekeerde richting.

De meisjes spelen significant meer imitatiespel dan de jongens en minder kombinatiespel. Het gedrag van de meisjes is significant stabielier dan dat van de jongens.

In de speelsituatie op ons instituut had de aanwezigheid van de volwassene geen invloed op de aard en de stabiliteit van het spelgedrag.

Bij vergelijking tussen het spelgedrag van drie groepen negenjarige kinderen van de Basis-, L.O.M.- en Debielenschool bleek, dat er geen verschil in stabiliteit was. Er is geen significant verschil tussen het spelgedrag van Basisschool- en L.O.M.-schoolkinderen, wel tussen de Basisschool- en Debielenschoolleerlingen.

De plaats in de kindertijd, de leeftijd en het geslacht bleken de variabelen te zijn, die net positief korreleerden op 5% significantieniveau.

Een identifikatiescore, bepaald met behulp van projektieve tests, toonde een positieve signifikante korrelatie met de hoeveelheid imitatiespel ( $\rho = .25$ ). De gemiddelde afwijking van de Bourdon-aandachtscurve leverde een signifikante korrelatie op van  $\rho = .25$  met de stabiliteitsindex.

Hoofdstuk VI bevat de discussie, waarin in de eerste plaats stelling wordt genomen tegen mogelijke verwijten van het laboratoriumonderzoek.

Het vrij lage spelpeil moet, mede gezien de goede voorziening van speelgoed van de meeste kinderen, een gevolg zijn van pedagogische factoren.

Gepleit wordt voor voortgezet onderzoek naar de verschillen in spelgedrag tussen jongens en meisjes. Ook is gesteld, dat met behulp van de gehanteerde observatie-kategorieën individuele psychodiagnostiek niet mogelijk zal zijn. Gepleit wordt voor het eventueel ontwerpen van nieuwe observatie-kategorieën, waaraan een éénduidig ordeningsprincipe ten grondslag ligt.

Tenslotte lijkt de aktivering van de kinderen zeer belangrijk om het spelniveau te verbeteren.