

# Spel en spelbegeleiding

deel 2: Observatie en begeleiding





## Inhoud

1.	<b>Inleiding</b>	<b>5</b>
2.	<b>De algemene observatiewijzer voor spel</b>	<b>7</b>
2.1	Inleiding	7
2.2	Algemene observatiewijzer voor spel	8
3.	<b>Vervolgwijzer</b>	<b>9</b>
3.1	Vervolgwijzer: Spelactiviteit	11
3.2	Vervolgwijzer: Spelkeuze	13
3.3	Vervolgwijzer: Spelduur	14
3.4	Vervolgwijzer: Contact tijdens het spel	15
4.	<b>Spelbegeleidingswijzer</b>	<b>17</b>
4.1	Inleiding	17
4.2	Spelbegeleidingswijzer	20
4.3	Mouthing	20
4.4	Visuele verkenning	21
4.5	Primitieve manipulatie	22
4.6	Gerichte manipulatie	23
4.7	Relationele manipulatie	24
4.8	Functioneel spel	25
4.9	Relationeel spel	26
4.10	Sequentieel-relationeel spel	27
4.11	Symbolisch spel - enactieve benaming	28
4.12	Symbolisch spel - doen alsof spel, de handeling is op zichzelf gericht	29
4.13	Symbolisch spel - doen alsof spel, de handeling is gericht op een ander	30
4.14	Symbolisch spel - doen alsof spel met substitutie	31
4.15	Symbolisch spel - doen alsof spel met dubbele substitutie	32
4.16	Rollen- en fantasiespel, concreet en zonder afspraken vooraf	33
4.17	Rollen -en fantasiespel, waarbij fantasie en emoties worden ingezet	34
4.18	Exploratief spel met constructiemateriaal	35
4.19	Constructie-spel - Aandacht voor de producten	36
4.20	Constructie-spel - Doelgerichte constructies	37
4.21	Regelspel - spelhouding en afspraken	38
4.22	Regelspel - spelregels en strategieën	39



# 1. Inleiding

In het volgende deel worden drie wijzers gepresenteerd die het spel, de eventuele spelproblemen, de spelontwikkeling en de begeleiding van de individuele leerling in kaart kunnen brengen.

Deze wijzers hebben alle drie een verschillende functie en kunnen onafhankelijk van elkaar gebruikt worden.

- Hoofdstuk 2: De algemene observatiewijzer, wordt ingezet om de spelkwaliteit en de inhoud van het spel in kaart te brengen. Deze wijzer kan een of meerdere keren per jaar worden ingevuld als de leerkracht of de interne begeleider dit nodig vindt.
- Hoofdstuk 3: De vervolgwijzer wordt gebruikt, als er problemen zijn op spelgebied, die nadere observatie noodzakelijk maken. Het is geen lijst met tips om spelproblemen op te lossen, maar het zijn voorbeelden van observatievragen, die een spelprobleem kunnen verduidelijken. Deze vervolgwijzer kan gebruikt worden door de leerkracht, de interne begeleider of de spelbegeleider.
- Hoofdstuk 4: De spelbegeleidingswijzer kan als leidraad dienen voor de begeleiding, wanneer de leerling niet verder komt in zijn spel. Aan de linkerkant van de wijzer staan de leerlijnen voor spel uit Vijfwijzer, die laten zien in welke fase van de spelontwikkeling zit. De items aan de rechterkant geven de aard van de begeleiding aan. Welke begeleiding nodig is, wordt bepaald door de spelbegeleider, interne begeleider of leerkracht. Deze wijzer is echter vooral bedoeld voor de spelbegeleider en kan gebruikt worden binnen de individuele -of groepsspelbegeleiding in de spelruimte of in de klas.

In de volgende hoofdstukken worden de wijzers beschreven en toegelicht met voorbeelden. Aansluitend aan deze beschrijvingen zijn de wijzers gekoppeld.



## 2. De algemene observatiewijzer voor spel

### 2.1 Inleiding

Er zijn verschillende manieren om het spel te observeren. Een speltherapeut zal op een andere manier naar het spel kijken dan een leerkracht. De *algemene observatiewijzer* is bedoeld om een globaal overzicht te krijgen van het *spel* van een leerling. Deze observatiewijzer is vooral bedoeld voor de leerkracht, die op een overzichtelijke manier, in korte tijd, de bevindingen wil noteren.

Er is gekozen voor een enigszins verkorte versie van de indeling volgens R.Vedder. De wijzer geeft onder andere een beeld van hoe de leerling het spel beleeft, hoelang en waarmee de leerling speelt. Hierdoor verkent de leerkracht de inhoudelijke kwaliteit van het spel. Boven aan het formulier kan de leerkracht aankruisen welke spelvorm de leerling gebruikt. Het inkleuren of aankruisen van de vakjes aan de linkerkant of aan de rechterkant, laat zien of het meer zwak dan sterk is of andersom. Het ingevulde formulier geeft meteen een visueel beeld van de sterke en zwakke kanten binnen het spel van een individuele leerling.

Aan de hand van deze gegevens kan een leerkracht nog geen handelingsplan maken voor spel. Het is zeker zo belangrijk om te weten in welke fase van de ontwikkeling een leerling verkeert.

Als een 9 jarige zml-leerling met een ontwikkelingsleeftijd van 3 jaar met volle overgave een toren bouwt van blokken, kan hij in zijn ontwikkelingsfase relatief goed spel laten zien. Als deze leerling niet kan samenspelen met een andere leerling in de poppenhoek, maar naast een ander kind bezig is met functioneel spel, dan is die leerling heel goed bezig. Maar speelt deze leerling al maanden lang met hetzelfde materiaal, dan is het wenselijk om dit gedrag te observeren, de oorzaak te zoeken en een handelingsplan te maken.

De beoordeling van de ingevulde algemene observatiewijzer, is dus gekoppeld aan de ontwikkelingsfase van een leerling. Als de spelontwikkeling echter duidelijk achterloopt met betrekking tot de andere ontwikkelingsgebieden, is het zaak om verder te gaan kijken.

De algemene observatiewijzer signaleert, maar geeft niet aan wat de oorzaak is van eventuele achterstanden. Om een beeld te krijgen van de oorzaken van bepaalde spelproblemen, kan de leerkracht aan de hand van vragen, dieper op het probleem in gaan.

De leerkracht kan hierbij ondersteund worden door de vragen, die gesteld zijn in de *vervolgwijzer*.

## 2.2 Algemene observatiewijzer voor spel

Naam leerling	Groep		
Leeftijd	School		
Datum observatie	Naam observant		
Spelgebied (aankruisen):	Manipuleren	Combinatiespel	
	Sensopatisch spel	Constructief spel	
	Functioneel spel	Symbolisch spel	
	Rollenspel	Regelspel	

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

Kies en kruis het vakje aan: 1 sluit het meest aan bij linkerkant en 4 bij de rechterkant

Spelkwaliteit	1	2	3	4
Komt niet tot spel				
Oefent steeds hetzelfde, speelt herhalend				
Past geleerde spelwijze niet toe				
Uit zich niet via het spel				
Laat geen plezier bij het spel zien				
Speelt onder het ontwikkelingsniveau				
Speelt impulsief				

Spelkeuze	1	2	3	4
Wacht af tot er iets aangeboden wordt				
Kiest meestal onder of boven eigen niveau				
Speelt alleen met bekend materiaal				
Speelt altijd met hetzelfde materiaal				
Weigert bepaald spelmateriaal				

Spelduur	1	2	3	4
Pakt/doet steeds een ander spel				
Is snel afgeleid				
Maakt een spel niet af				
Geeft snel op als iets niet lukt				
Kan korte tijd met iets spelen (5 minuten)				

Contact tijdens het spel	1	2	3	4
Maakt geen gebruik van communicatie tijdens het spel				
Speelt alleen of naast een ander				
Kan niet voor zichzelf opkomen tijdens het spel				
Kan materiaal niet delen				
Reageert niet op spelinitiatief van een ander				



### 3. Vervolgwijzer

Als het beeld harmonisch is en er geen urgente problemen zijn, is deze wijzer overbodig. De vragenlijst kan gebruikt worden wanneer er spelproblemen zijn. Deze problemen kunnen onduidelijk zijn en behoeven verdere observatie. De vervolgwijzer is een hulpmiddel voor de leerkracht om het probleem beter in kaart te kunnen brengen. Via de weg van het uitsluiten van factoren, die het spelgedrag kunnen beïnvloeden en via het bevragen op onderliggende problemen, wordt het beeld aangescherpt.

Een probleem dat veel voorkomt bij observeren, is dat de observator bepaald gedrag te snel interpreteert, omdat de verwachtingen ten aanzien van een leerling vaak al vast liggen. Leerlingen die snel steun zoeken en huilen, wanneer ze in conflict komen met anderen, worden – bijvoorbeeld – minder ernstig genomen als zij komen klagen. Als deze leerling niet tot spel komt, omdat er in werkelijkheid een onveilige situatie is, thuis of op school, dan kan deze ondoorzichtige factor niet herkend worden, terwijl dit juist de oorzaak voor het spelprobleem kan zijn. Het is daarom heel belangrijk om gericht vragen te stellen.

De eerste vragen die gesteld zouden moeten worden, zijn:

- *In welke ontwikkelingsfase zit deze leerling en past het spelprobleem bij deze fase?*  
Als een leerling materiaal niet kan delen en de leerling een ontwikkelingsleeftijd heeft van 2 jaar, dan is dat geen spelprobleem
- *Zijn er additionele problemen die dit spelprobleem kunnen veroorzaken?* Als een leerling aandachtsstoornissen heeft, is het niet vreemd wanneer deze leerling maar heel kort met iets kan spelen.

Het vroegtijdig trekken van conclusies, zonder allerlei factoren uit te sluiten, blijkt in de praktijk veel voor te komen. Er is meestal genoeg handelingservaring, maar de tijd om te onderzoeken en te observeren is er vaak niet. De leerkrachten signaleren deze spelproblemen, maar kunnen ze niet altijd oplossen. Om beter om te kunnen gaan met allerlei spelproblemen, die niet direct verband houden met de ontwikkelingsleeftijd, is de vervolgwijzer een mogelijk hulpmiddel.

Middels de vragen in de vervolgwijzer is het mogelijk om meer te zicht te krijgen op onderliggende factoren die spelproblemen kunnen veroorzaken. De lijsten zijn niet compleet, het zijn voorbeeldvragen die ieder kan aanvullen met gerichte vragen voor de betreffende leerling.

Voorbeelden van het gebruik van een vervolgwijzer:

- Lennart is 7 jaar en kiest elk keuzemoment voor boetseren. Als de leerkracht hem iets anders aan biedt of tussen twee andere dingen laat kiezen, weigert hij halsstarrig. Dit is al twee jaar aan de gang. De vragen die hierboven gesteld zijn, geven een bepaald beeld: Lennart heeft een ontwikkelingsleeftijd van een driejarige, er zijn geen additionele problemen. De groep is veilig, buiten speelt hij naast anderen en is geïnteresseerd in het spel van anderen. Tijdens het boetseren breekt hij kleine stukjes klei af en kijkt om zich heen. Speelt hij thuis ook met klei? Nee, nooit was het antwoord. Is zijn spel thuis gevarieerd? Nee, vertelde zijn vader, hij speelt thuis voornamelijk met bouw materiaal, stapelt en bouwt in plat vlak met

groot constructiemateriaal. Verder kijkt hij veel televisie en speelt spelletjes op de computer. Na het uitsluiten van allerlei factoren, blijkt de onbekendheid met ander materiaal een belangrijk gegeven en blijkt hij vast te houden aan gewoontes die hem zekerheid bieden. Omdat hij al zolang met hetzelfde materiaal speelt, hebben we gekozen voor begeleid spel door een klassenassistente, 10 minuten per dag. Klei wordt het uitgangspunt. Dit spel wordt veelzijdiger door met de klei te rollen en te knijpen. Vervolgens wordt het spel uitgebreid met stokjes, vorken, lepeltjes om te prikken, te kerven en in de klei te steken. Daarna worden materialen gebruikt om de producten te versieren. Na verloop van tijd wordt dat andere materiaal steeds belangrijker en langzaam maar zeker komen er andere materialen in beeld zonder dat er nog omgekeken wordt naar klei. Er worden andere sensomotorische materialen aangeboden en daarnaast ook ander spel materiaal. Lennart gaat tijdens de keuzelessen met andere, bekende materialen spelen.

- Bram is 9 jaar en kan niet in de kring een spel spelen. Bram heeft de indicatie ADHD. Ligt het aan de spelvorm? Is het aanbod op zijn niveau? Is de les afwisselend genoeg voor hem? Hij kan met andere lessen ook niet stil zitten in de kring. Hij heeft een ontwikkelingsleeftijd van 5 jaar. Zit hij op de goede plek, wat leidt hem precies af, hoelang kan hij naast bepaalde leerlingen geconcentreerd blijven luisteren? Luistert hij wel in een kleiner groepje? Luistert hij wel als hij steeds dezelfde plaats heeft in de kring, luistert hij beter als hij naast de leerkracht zit, die hem non-verbaal direct kan corrigeren? Uiteindelijk blijkt de laatste vraag, het juiste antwoord op te leveren. Hij kan 5 minuten stil zitten en luisteren. Met het invoeren van een visueel middel dat de tijdsduur van de spelletjes laat zien, kan Bram na training 15 minuten in de kring blijven mee doen aan een spel.

Om een leerling goed te kunnen begrijpen is kennis van de spelontwikkeling belangrijk. Het is ook heel belangrijk om te weten hoe je spel kunt stimuleren als het vastloopt.

In de *spelbegeleidingswijzer* wordt hier verder op in gegaan.

### 3.1 Vervolgwijzer: Spelkwaliteit

Spelkwaliteit	Stel nieuwe vragen, bijvoorbeeld:	
Komt niet tot spel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Welke materialen worden aangeboden</li> <li>• Hoe is de kwaliteit van de omgeving</li> <li>• Hoeveel ruimte wordt aangeboden</li> <li>• Op welke tijd wordt er spel aangeboden</li> </ul>	Verander zo mogelijk één omstandigheid en observeer. Maak de observatie 'klein', onderzoek één enkel aspect, sluit bepaalde factoren uit om tot betere conclusies te komen. Zie inleiding.
Oefent steeds hetzelfde, speelt herhalend	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Heeft de leerling kennis genomen van andere mogelijkheden</li> <li>• Is er voldoende veiligheid</li> <li>• Hoe is het aanbod van materiaal</li> <li>• Welke additionele problemen van de leerling kunnen van invloed zijn</li> <li>• Is de cognitie ontoereikend om tot iets nieuws te komen</li> </ul>	
Past geleerde spelwijze niet toe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Is er voldoende geoefend met de nieuwe vaardigheid of spelwijze</li> <li>• Is de transfer te groot</li> <li>• Is er op een andere manier geprobeerd de spelwijze of vaardigheid aan te leren</li> <li>• Is er voldoende veiligheid om het alleen te kunnen uitvoeren</li> </ul>	
Uit zich niet via het spel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Heeft de leerling een aan autisme verwante contactstoornis</li> <li>• Heeft de leerling andere problemen (thuis, pijn)</li> <li>• Uit de leerling zich via beeldend werken</li> <li>• Uit de leerling zich wel op andere gebieden</li> </ul>	
Laat geen plezier bij het spel zien	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Welke additionele problemen van de leerling kunnen van invloed zijn</li> <li>• Is er voldoende veiligheid</li> <li>• Biedt de aanwezigheid van een volwassene of leerling wel plezier</li> <li>• Sluit het spelmateriaal voldoende aan bij de belevingswereld van de leerling</li> <li>• Sluit het spelmateriaal voldoende aan bij het niveau van de leerling</li> <li>• Heeft de leerling andere problemen (thuis, pijn)</li> </ul>	
Speelt onder het ontwikkelingsniveau	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Welke additionele problemen kunnen van invloed zijn</li> <li>• Is er voldoende veiligheid</li> <li>• Is de leerling bekend met spelmateriaal</li> <li>• Is het spel voorheen op een hoger niveau geweest</li> </ul>	

Speelt impulsief	<ul style="list-style-type: none"><li>• Welke additionele problemen kunnen van invloed zijn</li><li>• Sluit het gedrag aan bij zijn ontwikkelingsleeftijd</li><li>• Is de algemene concentratie voldoende</li><li>• Is de ruimte te prikkelend</li><li>• Is de keuze te groot</li><li>• Vindt de leerling het moeilijk om afspraken te maken</li><li>• Kan de leerling zich aan afspraken houden</li><li>• Loopt het spel altijd grillig en zonder plan</li></ul>	

### 3.2 Vervolgwijzer: Spelkeuze

Spelkeuze	Stel nieuwe vragen bijvoorbeeld:	
Wacht af tot er iets aangeboden wordt	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Is de verwachting duidelijk</li> <li>• Kan de leerling opdracht en actie matchen</li> <li>• Weet de leerling wanneer er wel of niet materiaal mag worden gepakt en uit welke kast/ruimte</li> <li>• Is de leerling bang voor de ruimte of voor andere leerlingen</li> <li>• Is de leerling in andere situaties, lessen ook afwachtend</li> <li>• Kan de leerling thuis initiatief nemen</li> <li>• Is het materiaal uitdagend</li> </ul>	Verander zo mogelijk één omstandigheid en observeer. Maak de observatie 'klein', onderzoek een enkel aspect, sluit bepaalde factoren uit om tot betere conclusies te komen. Zie inleiding.
Kiest meestal onder of boven zijn niveau	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Is de leerling faalangstig</li> <li>• Wil de leerling bevestigd worden in het niet of wel kunnen van een opdracht (spiraalvorming)</li> <li>• Is de keuze gedreven door een bepaalde aantrekkingskracht van het materiaal</li> <li>• Is kiezen angstig, moeilijk (denk aan autisme bijvoorbeeld)</li> </ul>	
Speelt alleen met bekend materiaal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Is het nieuwe materiaal getoond middels een demonstratie- of instructieles</li> <li>• Heeft het nieuwe materiaal een vreemde geur</li> <li>• Herkent de leerling het nieuwe materiaal als speelgoed</li> <li>• Is de keuze niet te groot</li> <li>• Is de leerling bang voor onbekende dingen</li> <li>• Is de leerling gevoelig (tactiel)</li> </ul>	
Speelt altijd met hetzelfde materiaal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Heeft de leerling moeite met kiezen</li> <li>• Is de situatie in de groep onveilig</li> <li>• Zijn er via het vertrouwde materiaal nieuwe ontwikkelingen gestimuleerd middels voorbereide of begeleide spel</li> <li>• Leert de leerling van zijn ervaringen</li> <li>• Blijft de leerling na de spelbegeleiding hetzelfde materiaal kiezen</li> </ul>	
Weigert bepaald materiaal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Heeft de leerling een hekel aan de structuur van het materiaal</li> <li>• Weigert de leerling ook materialen die hier op lijken</li> <li>• Kan de leerling vanuit additionele problemen een afkeer van het materiaal hebben (autisme, tactiele problemen, enzovoorts)</li> </ul>	

### 3.3 Vervolgwijzer: Spelduur

Spelduur	Stel nieuwe vragen bijvoorbeeld:	
Pakt/doet steeds een ander spel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hebben de spelletjes te weinig mogelijkheden op het niveau van de leerling</li> <li>• Kan de leerling zich bij andere activiteiten ook moeilijk concentreren</li> <li>• Ligt er voor de leerling te veel materiaal</li> <li>• Is de omgeving te onrustig</li> <li>• Heeft de leerling een additioneel probleem zoals ADHD bijvoorbeeld</li> <li>• Zijn de regels duidelijk zichtbaar</li> <li>• Worden de regels begrepen</li> </ul>	<p>Verander zo mogelijk één omstandigheid en observeer.</p> <p>Maak de observatie 'klein', onderzoek een enkel aspect, sluit bepaalde factoren uit om tot betere conclusies te komen. Zie inleiding.</p>
Maakt een spel niet af	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ziet de leerling een begin en einde aan een spel</li> <li>• Is de leerling niet meer geïnteresseerd in het spel</li> <li>• Is het spel te moeilijk of te gemakkelijk</li> <li>• Is de leerling snel afgeleid</li> <li>• Ervaart de leerling een afgemaakt spel als een voldoening</li> <li>• Zijn de regels duidelijk zichtbaar</li> <li>• Worden de regels begrepen</li> </ul>	
Geeft snel op als iets niet lukt	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Is er genoeg feedback als iets gepresteerd is</li> <li>• Krijgt de leerling een beloning die het prettig vindt</li> <li>• Krijgt de leerling extra stimulansen tijdens het spel</li> <li>• Wordt de leerling middels aansluitend spel op andere ideeën gebracht/ geactiveerd</li> <li>• Maakt de leerling een vermoeide indruk</li> <li>• Wordt de leerling voldoende gestimuleerd om zelf problemen op te lossen</li> <li>• Voelt de leerling zich onhandig</li> </ul>	
Kan korte tijd (5 minuten) met iets spelen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Heeft de leerling besef van tijd</li> <li>• Kan de leerling zich tijdens andere activiteiten (langer) concentreren</li> <li>• Kunnen er afspraken gemaakt worden voor een korte tijd</li> </ul>	

### 3.4 Vervolgwijzer: Contact tijdens het spel

Contact tijdens het spel	Stel nieuwe vragen bijvoorbeeld:	
Maakt geen gebruik van communicatie tijdens het spel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Heeft de leerling een additioneel probleem zoals PDD-NOS bijvoorbeeld</li> <li>• Is de leerling faalangstig door spraak-taalproblemen</li> <li>• Voelt de leerling zich veilig (ruimte, andere leerlingen in de buurt)</li> <li>• Zijn er thuis problemen</li> <li>• Is de leerling te druk met de exploitatie van zijn spel</li> <li>• Speelt de leerling liever alleen</li> </ul>	Verander zo mogelijk één omstandigheid en observeer. Maak de observatie 'klein', onderzoek een enkel aspect, sluit bepaalde factoren uit om tot betere conclusies te komen. Zie inleiding.
Speelt alleen of naast een ander	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Is dit gedrag overeenkomstig met zijn ontwikkelingsniveau</li> <li>• Zijn de medespelers te dominant, sluit het karakter aan</li> <li>• Spelen de medespelers op een ander niveau</li> <li>• Hebben medespelers dezelfde interesse voor spel</li> <li>• Zijn de regels duidelijk</li> </ul>	
Kan niet voor zichzelf opkomen tijdens het spel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Heeft de leerling additionele problemen</li> <li>• Is de leerling bang voor de andere leerling(en)</li> <li>• Kan de leerling verbaal of anderzijds duidelijk maken wat hij wil</li> <li>• Zijn de medespelers bereid samen te spelen en te delen</li> <li>• Zijn er thuis problemen</li> <li>• Heeft de leerling een negatief zelfbeeld</li> <li>• Weet de leerling hoe hij een probleem moet oplossen</li> </ul>	
Kan materiaal niet delen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Begrijpt de leerling het verschil tussen 'mijn en dijn'</li> <li>• Heeft de leerling additionele problemen, zoals bijvoorbeeld PDD-NOS</li> <li>• Is de leerling thuis gewend om speelgoed te delen</li> <li>• Zijn er duidelijke afspraken gemaakt</li> </ul>	
Reageert niet op spelinitiatief van een ander	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Heeft de leerling additionele problemen, zoals bijvoorbeeld PDD-NOS</li> <li>• Speelt de leerling liever alleen</li> <li>• Voelt de leerling zich veilig</li> <li>• Begrijpt de leerling wat de ander wil</li> </ul>	





# 4. Spelbegeleidingswijzer

## 4.1 Inleiding

In deel 1, in de hoofdstukken 5 en 6 zijn de achtergronden van de observatiewijzer beschreven. Met behulp van de leerlijnen spel uit de Vijfwijzer en met een door ons aangepaste werkwijze voor spelbegeleiding, is een nieuwe wijzer ontstaan die een bron voor de spelbegeleiding kan bieden.

De wijzer is gemaakt in de vorm van een matrix, waarbij aan de rechterkant de mogelijkheden voor spelbegeleiding zijn beschreven. Deze items zijn niet bedoeld om star te volgen. Spelbegeleiders of leerkrachten kunnen na observatie van een leerling zelf bepalen voor welke begeleiding zij kiezen. De indeling is opgebouwd en volgt de weg van het begeleide spel, via het aansluitende spel naar het voorbereide spel. De items uit de wijzer zijn een vrije interpretatie van een uitvoerig begeleidingsplan uit 'Het werkboek voor de speciale spelbegeleiding' (zie literatuurlijst).

### De Werkwijze

- Lees de items aan de linkerkant
- Stel door observatie vast in welke uitvoeringsfase een leerling speelt. Dit kan worden vastgesteld voor meerdere spelgebieden, bijvoorbeeld voor constructief spel en symbolisch spel.
- Stel na observatie vast aan welke begeleiding de leerling behoefte heeft en noteer dit met de naam van de leerling op de juiste plaats in de matrix
- Door het invullen van deze lijsten voor meerdere leerlingen, kan vastgesteld worden welke leerlingen in bepaalde fases zitten en hierdoor kan een plan gemaakt worden voor in de klas (groepsplan) of een handelingsplan voor een of meerdere leerlingen. Op deze manier wordt inzichtelijk wat een leerling nodig heeft en hoe dat eventueel met een groepje gerealiseerd kan worden. Op deze manier komt er zicht op de bandbreedte van de spelbehoefte bij de leerlingen.

### Aanwijzingen en voorbeelden met betrekking tot de items voor spelbegeleiding:

Lees bij leerkracht ook spelbegeleider/volwassene en bij 'hij', ook 'zij' en andersom

#### Het spelmateriaal uitvoerig laten onderzoeken

Laat de leerling zelf ontdekken. Zet materiaal neer en kijk wat er gebeurt. Op deze manier ontstaat een beeld van de mogelijkheden van de leerling en kan geobserveerd worden op welk spelniveau een leerling speelt.

Bijvoorbeeld:

Zet een trein van Duplo op tafel, leg rails neer genoeg voor een ronde gesloten baan, zet verder enkele poppetjes op tafel en leg wat blokjes en steentjes neer.

Gaat de leerling de rails in elkaar zetten? Gaat de leerling het materiaal in de trein leggen? Manipuleert hij met een steentje? Onderneemt de leerling niets? Laat hij de poppetjes met elkaar praten?

Al deze waarnemingen bieden een beeld van de spelontwikkeling van de leerling.

### Plaatsvervangend uitvoeren

Als de leerling niet tot spel komt, kan het nodig zijn om tot begeleid spel over te gaan. Door voordoen en afwachten tot er actie ondernomen wordt en dit zonodig te herhalen, kan het spel op gang gebracht worden.

Door in de plaats van de leerling het spel te spelen, kan de leerling leren hoe je met iets kunt spelen.

Bijvoorbeeld:

In een doosje zitten twee blokjes, de spelbegeleider/leerkracht haalt de blokjes eruit en tikt ze tegen elkaar. Daarna doet de leerkracht de blokjes weer in het doosje, wacht af en herhaalt dit zonodig.

### Stimuleren tot gedeeltelijke uitvoering

Het is goed om aan te sluiten bij het bekende. Als de leerling de nieuwe spelvaardigheid nog eng vindt, of het niet begrijpt en afwacht, kan de leerkracht de activiteit gedeeltelijk uitvoeren en de leerling complimenteren met wat hij gedaan heeft.

Bijvoorbeeld:

De leerling borstelt de haren van de pop. De leerkracht zegt 'Wat heeft de pop nou prachtige haren, wat heb je dat mooi geborsteld!' Daarna stel de leerkracht voor om een speld in het haar te doen en laat de leerling een speld kiezen. Vervolgens schuift de leerkracht de speld in het haar van de pop.

### Vaardigheden aanleren, oefenen binnen meerdere toepassingen

Om een spelvaardigheid te beheersen is belangrijk om de spelvaardigheden vaak te herhalen. Voor een goede transfer en om de mogelijkheden uit te breiden is het oefenen van de vaardigheid met andere materialen of in andere situaties ook nodig.

Bijvoorbeeld:

De leerling oefent het omrollen met een bal van drie plastic kegels.

Nadat de leerling dat verschillende keren geoefend heeft en de vaardigheid beheerst, varieert de leerkracht door de kegels te vervangen met plastic flessen met water gevuld. Variatie met dezelfde materialen is ook aan te bevelen: met de kegel wordt de bal voortgeduwd.

### Meespelen en leiden

In deze begeleidingsfase, sluit de leerkracht aan bij het spel van de leerling(en), ook wel het aansluitende spel genoemd. De leerkracht blijft in deze fase grotendeels in de buurt en activeert, stimuleert het spel van de leerling, door verwoorden, naast de leerling te spelen of door ingrijpen, een rol te spelen, enzovoorts.

Bijvoorbeeld:

De leerkracht gaat, naast de leerling die bouwt met duplo-materialen van de boerderij, met dieren spelen, waarbij zij de dieren laat slapen, eten geeft en de dierenoppasser laat praten tegen de dieren. Als de leerling spontaan mee gaat doen, sluit de leerkracht aan op wat de leerling zegt. De leerkracht blijft in de buurt en neemt weer initiatief als het spel stil ligt.

Ook in de themahoek/poppenhoek is aansluitend spel vaak stimulerend.

### Stimuleren tot eigen activiteit

De leerkracht brengt de leerling(en) op ideeën, stimuleert ze tussendoor, reikt ze dingen aan, helpt meedenken en voorbespreken of geeft instructie. Daarna spelen de leerlingen het spel. De leerkracht houdt het spel in de gaten en brengt het spel op gang als het dreigt vast te lopen of stopt. Er is al sprake van voorbereid spel.

Bijvoorbeeld:

De leerkracht speelt met twee verschillende poppen en enkele attributen een poppenkastspel. Ze laat de leerlingen om de beurt de poppen vasthouden en geeft instructie hoe je een pop kunt bewegen met je hand. Twee leerlingen, die het spel zojuist gezien hebben, mogen met de poppenkast spelen. Alle attributen staan er nog. Als het spel dreigt vast te lopen stelt de leerkracht vragen aan de poppen, waardoor het spel wordt voortgezet.

### Op afstand meespelen

De leerkracht houdt van een afstand het spel in het oog en grijpt alleen in om het spel extra stimulans te geven. Dat kan door iets neer te leggen, door iets even mee te spelen of door tussendoor een opmerking te maken.

Bijvoorbeeld:

De leerkracht ziet hoe leerlingen in de themahoek 'de sportwinkel' sportschoenen verkopen. De leerkracht loopt de winkel binnen en vraagt om een leuk sportcadeau voor haar jarige kind. Wat raadt de verkoper aan?

### Opstarten en aan het einde van het spel feedback geven

De leerkracht start het spel door bijvoorbeeld het voorbespreken van hoelang, waar, waarmee en met wie gespeeld kan worden of legt materialen klaar en laat de leerlingen kiezen. Na afloop van het spel bespreekt de leerkracht hoe de leerlingen het spel ervaren hebben, met aandacht voor producten en mogelijkheden van het spel, maar ook door het bespreken van de voorkeuren en ontdekkingen van een leerling.

Bijvoorbeeld:

De leerlingen hebben een huis gebouwd met planken, tafels, waslijnen, wasknijpers en lappen. De leerkracht vraagt wat ze leuk vonden aan dit spel en hoe ze het huis gebouwd hebben. Ze vraagt bijvoorbeeld of ze een plan hadden en wat ging er goed, wat ging er mis. Hoe was de samenwerking? Het is ook heel leerzaam om leerlingen op een eigen weektaak zelf te laten evalueren (door middel van bijvoorbeeld een 'smiley' te plakken). Spel kan een onderdeel zijn van zo'n weektaak.

## 4.2 Spelbegeleidingswijzer

<b>Exploiratie</b>  <b>4.3 Mouthing</b> Bij mouthing denken we aan het verkennen met de mond, tong en lippen. Bijvoorbeeld: de leerling doet speeltjes in de mond, sabbelt op speeltjes, likt er aan, bijt erop	Het spelmateriaal uitvoerig laten onderzoeken	Plaatsvervangend uitvoeren	Stimuleren tot gedeeltelijke uitvoering	Vaardigheden aanleren, oefenen binnen meerdere toepassingen	Meespelen en leiden	Stimuleren tot eigen activiteit	Op afstand meespelen	Opstarten en aan het einde van het spel feedback geven
Het kind kan de tastbehoefte van de mond bevredigen								
De leerling kan een voorwerp onderzoeken met de mond								
De leerling kan een voorwerp eerst bekijken voordat het met de mond wordt onderzocht								
De leerling kan naast de tastbehoefte van de mond, zich richten op een andere lichamelijke prikkel								

<b>Exploiratie</b>  <b>4.4 Visuele verkenning</b> Bij visuele verkenning gaat het om kijken naar speelgoed of het bekijken van spelmateriaal dat rondgedraaid wordt of beweegt	Het spelmateriaal uitvoerig laten onderzoeken	Plaatsvervangend uitvoeren	Stimuleren tot gedeeltelijke uitvoering	Vaardigheden aanleren, oefenen binnen meerdere toepassingen	Meespelen en leiden	Stimuleren tot eigen activiteit	Op afstand meespelen	Opstarten en aan het einde van het spel feedback geven
De leerling kan kijken naar een niet bewegend voorwerp								
De leerling kan een horizontaal bewegen voorwerp volgen								
De leerling kan een zwaaiend en bewegend voorwerp volgen								
Het gezichtsveld wordt verbreed								
De leerling weet dat een voorwerp buiten het gezichtsveld aanwezig kan zijn								

<b>Exploiratie</b>  <b>4.5 Primitieve manipulatie</b> Het gaat hier om het verkennen van spel materiaal dat niets te maken heeft met de aard van het voorwerp. Bijvoorbeeld: zwaaien met een speeltje, bonken, op de grond slaan, schudden, schuiven, wrijven, aaien, geven of laten zien.	Het spel materiaal uitvoerig laten onderzoeken	Plaatsvervangend uitvoeren	Stimuleren tot gedeeltelijke uitvoering	Vaardigheden aanleren, oefenen binnen meerdere toepassingen	Meespelen en leiden	Stimuleren tot eigen activiteit	Op afstand meespelen	Opstarten en aan het einde van het spel feedback geven
De leerling kan één en dezelfde handeling verrichten met een speeltje en is betrokken.								
De leerling breidt de handelingen uit en is betrokken								
De leerling manipuleert met een voorwerp en betreft de omgeving								

<p><b>Exploiratie</b></p> <p><b>4.6 Gerichte manipulatie</b></p> <p>Hierbij denken we aan onderzoeken en uitproberen van functie en mogelijkheden van een speeltje. Bijvoorbeeld: steekt een vinger ergens in, houdt iets op zijn kop, zodat er iets uitvalt.</p>	Het spelmateriaal uitvoerig laten onderzoeken	Plaatsvervangend uitvoeren	Stimuleren tot gedeeltelijke uitvoering	Vaardigheden aanleren, oefenen binnen meerdere toepassingen	Meespelen en leiden	Stimuleren tot eigen activiteit	Op afstand meespelen	Opstarten en aan het einde van het spel feedback geven
De leerling kijkt wat het met een speeltje kan en is onderzoekend bezig								
De leerling herhaalt bewust een gerichte handeling met het speeltje.								

<b>Exploiratie</b>  <b>4.7 Relationale manipulatie</b> Het gaat hier om het kunnen combineren van spel materiaal, ook wel combinatiespel genoemd.	Het spel materiaal uitvoerig laten onderzoeken	Plaatsvervangend uitvoeren	Stimuleren tot gedeeltelijke uitvoering	Vaardigheden aanleren, oefenen binnen meerdere toepassingen	Meespelen en leiden	Stimuleren tot eigen activiteit	Op afstand meespelen	Opstarten en aan het einde van het spel feedback geven
De leerling kan materiaal overpakken van de ene hand naar de andere hand								
De leerling kan met beide handen materiaal vastpakken								
De leerling kan twee speeltjes met elkaar in contact brengen								
De leerling kan spel materiaal in- en uitpakken								



<p>Functioneel en/of relationeel spel</p> <p><b>4.8 Functioneel spel</b></p> <p>Visueel geleid manipuleren van een speeltje op een functionele manier. Het voorwerp wordt steeds gebruikt waarvoor het bedoeld is. De leerling kent de functie en het gaat steeds om het voorwerp.</p> <p>Bijvoorbeeld de leerling rijdt met de trein, trommelt op de trom.</p>	Het spelmateriaal uitvoerig laten onderzoeken	Plaatsvervangend uitvoeren	Stimuleren tot gedeeltelijke uitvoering	Vaardigheden aanleren, oefenen binnen meerdere toepassingen	Meespelen en leiden	Stimuleren tot eigen activiteit	Op afstand meespelen	Opstarten en aan het einde van het spel feedback geven
De leerling kan op een functionele wijze spelen met een voorwerp.								
De leerling imiteert eenvoudige spelhandelingen van andere leerlingen								
De leerling speelt met concrete, dagelijkse voorwerpen, zoals het bedoeld is								
De leerling speelt uit zichzelf met grote spelmaterialen								

<p>Functioneel en/of relationeel spel</p> <p><b>4.9 Relationeel spel</b></p> <p>Twee of meer speeltjes worden met elkaar in relatie gebracht, deze relatie is functioneel.</p> <p>Bijvoorbeeld de leerling bouwt een toren, legt rails voor een trein, pakt een pan en zet deze op het fornuis.</p>	Het spelmateriaal uitvoerig laten onderzoeken	Plaatsvervangend uitvoeren	Stimuleren tot gedeeltelijke uitvoering	Vaardigheden aanleren, oefenen binnen meerdere toepassingen	Meespelen en leiden	Stimuleren tot eigen activiteit	Op afstand meespelen	Opstarten en aan het einde van het spel feedback geven
De leerling kan twee voorwerpen bij elkaar zetten vanwege hun functie								
De leerling kan een handeling verrichten die bij spelmateriaal hoort								

<p>Functioneel en/of relationeel spel</p> <p><b>4.10 Sequentieel-relatieve spel</b></p> <p>Er is een functionele relatie tussen opeenvolgende handelingen met twee of meer speeltjes, waarbij ook de relatie tussen de speeltjes functioneel is.</p> <p>Bijvoorbeeld de leerling legt een doek op de grond, pakt een kopje, zet het kopje op de doek, roert met een lepel, zegt 'voor jou' tegen de pop en geeft de pop te eten.</p>	Het spelmateriaal uitvoerig laten onderzoeken	Plaatsvervangend uitvoeren	Stimuleren tot gedeeltelijke uitvoering	Vaardigheden aanleren, oefenen binnen meerdere toepassingen	Meespelen en leiden	Stimuleren tot eigen activiteit	Op afstand meespelen	Opstarten en aan het einde van het spel feedback geven
De leerling kan een gebeuren uitspelen dat hoort bij één voorwerp in een reeks van handelingen								
De leerling kan een complexer gebeuren uitspelen dat bij meerdere voorwerpen hoort in een reeks van handelingen								

Symbolisch spel								
<b>4.11 Symbolisch spel - enactieve benaming<sup>1</sup></b> (Geen verdere uitleg, ook niet bij 10, 11, 12)	Het spelmateriaal uitvoerig laten onderzoeken	Plaatsvervangend uitvoeren	Stimuleren tot gedeeltelijke uitvoering	Vaardigheden aanleren, oefenen binnen meerdere toepassingen	Meespelen en leiden	Stimuleren tot eigen activiteit	Op afstand meespelen	Opstarten en aan het einde van het spel feedback geven
Er is een begin van een doen-alsof handeling, maar het symbolische karakter wordt niet duidelijk ondersteund door gebaren, geluiden en/of verbalisatie								

<sup>1</sup> Enactieve benaming komt van het Engelse 'Enactive naming' en betekent zoveel als 'er is een begin van een doe-alsof-handeling, maar het symbolisch karakter wordt niet duidelijk ondersteund door gebaren, geluiden en/of verbalisaties.

Symbolisch spel								
4.12 Symbolisch spel - doen alsof spel, de handeling is op zichzelf gericht	Het spelmateriaal uitvoerig laten onderzoeken	Plaatsvervangend uitvoeren	Stimuleren tot gedeeltelijke uitvoering	Vaardigheden aanleren, oefenen binnen meerdere toepassingen	Meespelen en leiden	Stimuleren tot eigen activiteit	Op afstand meespelen	Opstarten en aan het einde van het spel feedback geven
De leerling kan een handeling verbeelden, gericht op zichzelf, het spel wordt ondersteund door beweging, gebaar, geluid, verbalisatie								

Symbolisch spel								
4.13 Symbolisch spel - doen alsof spel, de handeling is gericht op een ander	Het spelmateriaal uitvoerig laten onderzoeken	Plaatsvervangend uitvoeren	Stimuleren tot gedeeltelijke uitvoering	Vaardigheden aanleren, oefenen binnen meerdere toepassingen	Meespelen en leiden	Stimuleren tot eigen activiteit	Op afstand meespelen	Opstarten en aan het einde van het spel feedback geven
De leerling kan een handeling verbeelden die gericht is op een ander, zoals een volwassene, een andere leerling, een pop of een voorwerp								

Symbolisch spel  4.14 Symbolisch spel - doen alsof spel met substitutie	Het spelmateriaal uitvoerig laten onderzoeken	Plaatsvervangend uitvoeren	Stimuleren tot gedeeltelijke uitvoering	Vaardigheden aanleren, oefenen binnen meerdere toepassingen	Meespelen en leiden	Stimuleren tot eigen activiteit	Op afstand meespelen	Opstarten en aan het einde van het spel feedback geven
De leerling kan een neutraal voorwerp met een andere betekenis, op een symbolische manier, inpassen in zijn spel.								
De leerling kan een neutraal voorwerp eerst op een functionele manier gebruiken en direct daarna met een andere betekenis, op een symbolische manier, inpassen in zijn spel.								
De leerling gebruikt geen materiaal, maar laat het symbolische karakter van het spel zien door gebaren en/of verbalisaties.								

Symbolisch spel								
4.15 Symbolisch spel - doen alsof spel met dubbele substitutie	Het spelmateriaal uitvoerig laten onderzoeken	Plaatsvervangend uitvoeren	Stimuleren tot gedeeltelijke uitvoering	Vaardigheden aanleren, oefenen binnen meerdere toepassingen	Meespelen en leiden	Stimuleren tot eigen activiteit	Op afstand meespelen	Opstarten en aan het einde van het spel feedback geven
Hetzelfde als 12 maar nu met meerdere neutrale, symboliserende voorwerpen.								



<p>Rollen- en fantasiespel</p> <p><b>4.16 Rollen- en fantasiespel, concreet en zonder afspraken vooraf</b></p> <p>Rolgebonden handelingen worden uitgevoerd, met nog weinig interactie tussen de leerlingen. De leerlingen zijn vooral gericht op hun eigen rol en de handelingen die daarbij horen. Voorwerpen worden nu ook gebruikt om iets anders kunnen verbeelden.</p> <p>Bijvoorbeeld de leerling speelt een moederrol, gebruikt een stokje als lepel om in een pan een zogenaamde soep te roeren.</p>	Het spelmateriaal uitvoerig laten onderzoeken	Plaatsvervangend uitvoeren	Stimuleren tot gedeeltelijke uitvoering	Vaardigheden aanleren, oefenen binnen meerdere toepassingen	Meespelen en leiden	Stimuleren tot eigen activiteit	Op afstand meespelen	Opstarten en aan het einde van het spel feedback geven
De leerling kan voorwerpen een andere rol of betekenis geven tijdens het spel								
De leerling imiteert het doen en laten van volwassenen en grotere kinderen (rolgebonden handelingen)								
De leerling voert rolgebonden handelingen uit binnen hun context								
De leerling voert rolgebonden handelingen uit naast andere leerlingen in dezelfde spelsituatie								

<p>Rollen- en fantasiespel</p> <p><b>4.17 Rollen –en fantasiespel, waarbij fantasie en emoties worden ingezet</b></p> <p>Voorafgaand aan het spel wordt besloten een bepaalde rol aan te nemen. Er wordt samen overlegd welke rol gespeeld wordt. Die rollen hoeven niet meer de alledaagse werkelijkheid te benaderen. Er worden emoties getoond. De fantasie gaat een rol spelen.</p> <p>Bijvoorbeeld de leerlingen overleggen wie vader of moeder speelt. Of ze spelen dat ze in een auto rijden naar oma en opa.</p>	Het spelmateriaal uitvoerig laten onderzoeken	Plaatsvervangend uitvoeren	Stimuleren tot gedeeltelijke uitvoering	Vaardigheden aanleren, oefenen binnen meerdere toepassingen	Meespelen en leiden	Stimuleren tot eigen activiteit	Op afstand meespelen	Opstarten en aan het einde van het spel feedback geven
De leerling neemt bewust een andere rol aan								
De leerling speelt met een andere leerling in dezelfde verbeelde situatie en hebben interactie met elkaar								
De leerling gebruikt zijn fantasie om rollen of situaties te verbeelden die niet echt bestaan.								
De leerling laat emoties zien tijdens zijn spel								
De leerling kan een rol spelen zonder de aanwezigheid van concrete voorwerpen								

<p>Constructief spel</p> <p><b>4.18 Exploratief spel met constructiemateriaal</b></p> <p>Materialen worden onderzocht, gestapeld en aan elkaar gezet. Bijvoorbeeld een leerling bouwt een toren van blokken en gooit de toren met veel plezier om.</p>	Het spelmateriaal uitvoerig laten onderzoeken	Plaatsvervangend uitvoeren	Stimuleren tot gedeeltelijke uitvoering	Vaardigheden aanleren, oefenen binnen meerdere toepassingen	Meespelen en leiden	Stimuleren tot eigen activiteit	Op afstand meespelen	Opstarten en aan het einde van het spel feedback geven
De leerling kijkt naar bouwwerken van anderen en is zelf bezig met het onderzoeken van constructiemateriaal								
De leerling kan materialen stapelen								
De leerling kan materialen vastmaken die op een manier bevestigd zijn								
De leerling maakt materialen aan elkaar vast die met verschillende handelingen te bevestigen zijn								

<p>Constructief spel</p> <p><b>4.19 Constructie-spel - Aandacht voor de producten</b></p> <p>Leerlingen beginnen een bouwwerk te maken. Aanvankelijk worden veel constructies in het platten vlak gemaakt en op elkaar gestapeld.</p>	Het spelmateriaal uitvoerig laten onderzoeken	Plaatsvervangend uitvoeren	Stimuleren tot gedeeltelijke uitvoering	Vaardigheden aanleren, oefenen binnen meerdere toepassingen	Meespelen en leiden	Stimuleren tot eigen activiteit	Op afstand meespelen	Opstarten en aan het einde van het spel feedback geven
De leerling kan materialen op een ondergrond naast elkaar bouwen								
De leerling kan materialen op een ondergrond omhoog bouwen								
De leerling kan ruimtelijk bouwen met materialen								
De leerling kan naar aanleiding van een zelfbedacht plan bouwen								
De leerling kan een constructie bouwen met behulp van een tekening of foto								

<b>Constructief spel</b>  <b>4.20 Constructie-spel - Doelgerichte constructies</b>  Zelf bedachte plannen worden ten uitvoer gebracht. Bijvoorbeeld een leerling kondigt aan dat hij een garage gaat maken. Als het bouwwerk klaar is, lijkt het nog niet helemaal, maar voor de leerling is het een garage, want vervolgens rijdt hij enkele autootjes naar binnen.	Het spelmateriaal uitvoerig laten onderzoeken	Plaatsvervangend uitvoeren	Stimuleren tot gedeeltelijke uitvoering	Vaardigheden aanleren, oefenen binnen meerdere toepassingen	Meespelen en leiden	Stimuleren tot eigen activiteit	Op afstand meespelen	Opstarten en aan het einde van het spel feedback geven
De leerling begint een constructie te maken met één soort materiaal, naar aanleiding van een zelf bedacht plan								
De leerling maakt een constructie met verschillende materialen, naar aanleiding van een zelfbedacht plan								
De leerling maakt samen met anderen een constructie, naar aanleiding van een gezamenlijk plan								
De leerling maakt samen of alleen een constructie dat hij bij andere vormen van spel kan inzetten								

<b>Regelspel</b>  <b>4.21 Regelspel – spelhouding en afspraken</b> Hierbij valt te denken aan eenvoudige regelspelletjes, gezelschapsspel, groeps- en wedstrijdspelen. Die spelen kunnen vaardigheden vereisen op bijvoorbeeld motorisch, cognitief of taalgebied. Het gaat op deze lijst vooral om het kunnen meespelen aan een regelspel.	Het spelmateriaal uitvoerig laten onderzoeken	Plaatsvervangend uitvoeren	Stimuleren tot gedeeltelijke uitvoering	Vaardigheden aanleren, oefenen binnen meerdere toepassingen	Meespelen en leiden	Stimuleren tot eigen activiteit	Op afstand meespelen	Opstarten en aan het einde van het spel feedback geven
De leerling kan gedurende het spel op de juiste plaats blijven of naar de juiste plaats gaan.								
De leerling kan stil zijn als dat nodig is.								
De leerling kan wachten tot hij aan de beurt is.								
De leerling kan een keuze maken.								
De leerling kan materiaal delen met andere leerlingen.								
De leerling kan voldoende omgaan met gevoelens tijdens verliezen en winnen.								

<b>Regelspel</b>  <b>4.22 Regelspel - spelregels en strategieën</b> Hierbij denken we aan cognitieve vaardigheden die specifiek bij spel horen. Bijvoorbeeld de leerling kan de stippen van een dobbelsteen tellen en weet dat hij evenveel stappen met zijn pion mag maken op het veld, te beginnen bij de volgende stip. De leerling begrijpt ook wanneer hij een beurt moet overslaan en wanneer hij een aantal plaatsen terug moet met zijn pion.	Het spelmateriaal uitvoerig laten onderzoeken	Plaatsvervangend uitvoeren	Stimuleren tot gedeeltelijke uitvoering	Vaardigheden aanleren, oefenen binnen meerdere toepassingen	Meespelen en leiden	Stimuleren tot eigen activiteit	Op afstand meespelen	Opstarten en aan het einde van het spel feedback geven
De leerling kan op het juiste moment reageren tijdens het spel.								
De leerling begrijpt een eenvoudig tik- en vangspel.								
De leerling kan eenvoudige spelletjes spelen met bijvoorbeeld vorm, kleur, aantal, snelheid of oriëntatie in de ruimte.								
De leerling kan regels begrijpen als 'af zijn, een beurt overslaan, ga terug, ga naar een bepaalde plek'.								
De leerling kan bedoelingen van een ander peilen tijdens het spel.								
De leerling kan meerdere regels toepassen.								
De leerling kan een eenvoudige strategie bedenken en toepassen.								





