

EN VERDER



SPEL IN HET ZEER MOEILIJK LEREND (ZML) ONDERWIJS

Een bekende uitspraak van zml-leerkrachten is: 'de leerlingen hebben plezier gehad'. Echter, er is naast de sociale ontwikkeling ook een (senso)motorische en een cognitieve ontwikkeling noodzakelijk. Vanwege de zml-leerlingpopulatie is het moeilijk de verschillende spelen zo aan te bieden dat de grootst mogelijke winst op alle drie de ontwikkelingsgebieden (senso)motorisch, cognitief en sociaal behaald kan worden. Voor zml-scholen bestaat er nog geen lesmethode die zich hierop richt. Daardoor beheersen veel groepsleerkrachten in het zml-onderwijs de verschillende aspecten van spelleerlijnen niet of niet volledig. Dit artikel biedt inzicht en handvatten in spelvormen voor het zml-onderwijs, die deze drie ontwikkelingsgebieden stimuleren. Door: Dorien Kleine Rammelkamp en Jaap Verhagen

Allereerst zal worden ingegaan op de verschillende ontwikkelingsgebieden in samenhang met de zml-leerlingpopulatie. Vervolgens wordt deze informatie aan de hand van een aantal concrete (praktijk)voorbeelden praktisch gemaakt. Ook de spelleerlijn wordt schematisch weergegeven waarbij er ingegaan zal worden op concrete tips. Tenslotte wordt er een aantal praktijkvoorbeelden beschreven.

ZML-LEERLINGPOPULATIE

Het zml-onderwijs richt zich over het algemeen op kinderen met een IQ van 60 of lager. Dit houdt in dat de leerlingen zich de (les)stof niet tot langzaam eigen maken. Daarnaast spelen ook andere problemen vaak een grote rol, zoals beperkte sociale redzaamheid, geringe intrinsieke motivatie, matige weerbaarheid, problemen in het verbeeldingsvermogen, ondergemiddelde kwalitatieve en kwantitatieve motoriek, beperkt concentratievermogen, beperkte zelfstandigheid/blijvende afhankelijkheid, moeite met het structureren van de eigen leefwereld en problemen in de taalverwerking (zwakkere verbale en non-verbale communicatie).

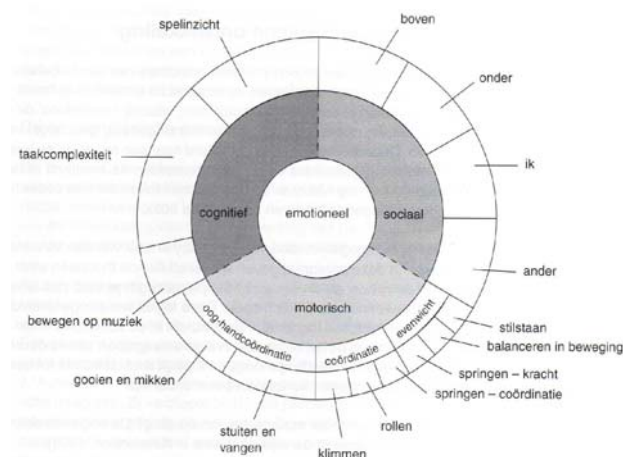
ALGHELE ONTWIKKELING

Hermans (1981) (bron is onbekend, Wim van Gelder (2002) verwijst ernaar in zijn

LVS-boek) onderscheidt in de ontwikkeling van een kind een kern (emotionele ontwikkeling) en naast deze kern drie gebieden die elkaar overlappen en beïnvloeden: de (senso)motorische, cognitieve en de sociale ontwikkeling. De kern, de emotionele ontwikkeling, vormt de basis voor de overige drie gebieden. Bij de emotionele ontwikkeling worden drie deelgebieden onderscheiden: emotioneel vrij zijn (zich veilig voelen), nieuwsgierig zijn én zelfvertrouwen hebben. Als één deelgebied een achterstand heeft opgelopen is dat merkbaar in een ander deelgebied. Hetzelfde geldt voor de algehele ontwikkelingsgebieden; alle ontwikkelingsgebieden staan namelijk in verband met elkaar.

(Senso)Motorische ontwikkeling

De (senso)motorische ontwikkeling, *de techniek*, kent drie



Figuur 1.9a Overzicht van en verbanden tussen verschillende ontwikkelingsgebieden en vaardigheden van een kind met betrekking tot bewegen en spelen

deelontwikkelingsgebieden: het evenwicht, de coördinatie en de oog-handcoördinatie. In deze drie deelontwikkelingsgebieden zijn negen vaardigheidsgebieden te onderscheiden, de zogenaamde elementaire bewegingsvormen: stilstaan, balanceren in beweging, springen-kracht, springen-coördinatie, klimmen, koprol, gooien en mikken, stuiten, vangen. Het leerlingvolgsysteem van Wim van Gelder (2002) laat hier een leeftijdsgebonden overzicht van zien.

Cognitieve ontwikkeling

Een andere benaming voor de cognitieve ontwikkeling is *spelinzicht*. Hieronder wordt verstaan het inzien van de beste mogelijkheden die de motorische vaardigheden bieden in een gegeven spelsituatie. Dit wordt bepaald door de complexiteit van een spel, zoals: het aantal taken, de grootte en de structurering van de ruimte, het aantal regels, de aard van het materiaal en de hoeveelheid en het niveau van de deelnemende spelers (de speler zelf, de tegenstander, medespelers).

Bij stagnatie van de cognitieve ontwikkeling worden zowel het spelplezier als ook de motorische vaardigheden belemmerd. Alle ontwikkelingen staan, zoals reeds eerder gezegd, in verband met elkaar. Als een leerling zijn volledige aandacht op de techniek richt is er slechts beperkte aandacht voor het spelinzicht. Deze zal zich dan weinig ontwikkelen.

Sociale ontwikkeling

De sociale ontwikkeling wordt ook wel de *speelvaardigheid* genoemd. Kinderen leren om plezierig en succesvol te spelen. Ze voelen zich veilig en ervaren plezier, herkennen eigen gevoelens en uiten deze. Ook herkennen en begrijpen de kinderen de gevoelens van anderen. Het eigen gevoel en het adequaat communiceren zal daar weer op aangepast worden. Belangrijke aspecten in deze ontwikkeling zijn, in de chronologische volgorde: het beleven, gevoelens uiten, waarnemen van eigen ik en omgeving, plannen en handelingen overdenken en dan uitvoeren, zichzelf waarderen en zichzelf kunnen inschatten, (adequaat) communiceren, zich inleven, samenwerken, samenspelen en zelf regels en afspraken maken (daarbij rekening houdend met de anderen).

DE ONTWIKKELING VAN EEN ZML-LEERLING

Over het algemeen doorlopen kinderen de (senso)motorische ontwikkeling in leeftijdsgebonden fasen (van Gelder, 2002). Deze fasen gelden echter niet zonder meer voor de zml-leerling. Er is naast een laag IQ ook vaak sprake van stoornissen in het autistisch spectrum, problemen met automatisering of problemen in het gedrag. Dit kan zich uiten in de moeite die kinderen hebben met het overschrijden van de denkbeeldige middenlijn, zoals bijvoorbeeld bij het maken van skisprongen. Ook de samenwerking tussen de verschillende hersendelen verloopt traag. De zml-leerling kan hierdoor problemen ondervinden bij het touwtjespringen, huppelen en klappen in ritme, of het vangen van een bal.

Bij de cognitieve ontwikkeling is er een tweetal punten waar rekening mee gehouden moet worden. Ten eerste hebben

zml-leerlingen een korte concentratieboog en nemen de aangeboden leerstof niet tot nauwelijks op. Een leerling is daarom niet of nauwelijks in staat meerdere taken tegelijk of vlak na elkaar te spelen; het is óf de ene taak óf de andere taak. Een voorbeeld is het samenspelen óf het afgooien, het verlossen óf iets veroveren. Ten tweede bepaalt de fysieke ruimte de mate waarin de leerling de gegeven uitleg opneemt. Wanneer de ruimte vol staat met materiaal levert dat te veel prikkels op waardoor er weinig concentratie meer is om te luisteren naar de leerkracht. Wanneer er echter geen materialen in de ruimte staan moet er een beroep gedaan worden op de eigen fantasie, welke vaak afwezig is of een eigen weg gaat.

Alle drie de ontwikkelingen staan in verband met elkaar. Als een leerling zijn volledige aandacht op de techniek richt is er slechts beperkte aandacht voor het spelinzicht, deze zal dan weinig ontwikkelen. De techniek vraagt de volledige aandacht van de leerling en daardoor is er een te beperkte aandacht voor het spelinzicht. Er kan daarom het beste gespeeld worden in kleine homogene groepen (3 - 4 leerlingen).

Een reguliere leerling is in staat om de aspecten van de sociale ontwikkeling op een juiste manier te doorlopen. Een zml-leerling doorloopt deze aspecten vertraagd, waardoor het kan voorkomen dat een bepaald niveau een aantal jaar later wordt behaald dan bij een reguliere leerling. Daarnaast is het mogelijk dat een leerling blijft steken in de ontwikkeling óf deelaspecten overslaat en bijvoorbeeld nooit tot het deelaspect van samenwerken komt. Dit verschilt per leerling. Om die reden moet er bij elke les uitgegaan worden van leerlingen op alle niveaus in de sociale ontwikkeling. Dit vraagt om een individuele aanpak, waarbij er geprobeerd wordt om elke leerling een stap in de goede richting te laten zetten.

Andere punten in de sociale ontwikkeling waar zml-leerlingen vaak moeite mee hebben zijn het plannen, het overzien van meerdere handelingen en het inschatten van zichzelf. Ze hebben moeite om zich de situatie voor te stellen en daardoor ook zichzelf in te schatten. Hierdoor wordt het inleven in anderen ook bemoeilijkt.

SPELLEERLIJN

In de ontwikkeling van een zml-leerling kan globaal de volgende indeling gemaakt worden, rekening houdend met de mogelijkheid dat de leerling niet de volledige ontwikkelingslijn doormaakt. In de *onderbouw* ligt het accent op de motorische vaardigheden die nodig zijn om een spel te kunnen spelen (gooien en mikken, stuiten en vangen). In de *middenbouw* worden de motorische vaardigheden in spelvorm, en indien nodig als los onderdeel, aangeboden. Het accent ligt daarbij op het bevorderen van het spelinzicht. In de *bovenbouw* ligt het accent op de speelvaardigheid. In het voortgezet onderwijs ligt het accent op de techniek van de spelvormen in combinatie met de motorische vaardigheden, het spelinzicht en de speelvaardigheid. De 'echte' spelen zoals basketbal, volleybal, handbal, etc. komen hier aan bod.

Leerlijn	Spelidee	Basisregels	Aantal variabelen	Opmerking
tikspelen	tikspel met tikkers	af = af	<ul style="list-style-type: none"> • schuilplaats creëren (o.a. kast, hoepel) • wijze van bevrijden 	<ul style="list-style-type: none"> • de ruimte (beeld) is veranderd • tikkers moeten meer samenspelen
jagerbalspelen	de jagers gooien de hazen af	<ul style="list-style-type: none"> • als de bal je raakt ben je af • jager mag lopen met de bal 	<ul style="list-style-type: none"> • vrijplaatsen (hoepel) • hazen verplaatsen zich in tweetallen door bijv. een stok vast te houden waarmee ze mogen afweren 	<ul style="list-style-type: none"> • de ruimte (beeld) is veranderd • hazen moeten samenspelen
trefbalspelen	iets afgooien met een bal vanuit eigen gebied	als de voorwerpen aangeraakt / omgegooid zijn is het spel afgelopen	<ul style="list-style-type: none"> • bij een directe vangbal is de gooier af • (vrij) overloopgebied 	<ul style="list-style-type: none"> • afweren mag niet meer • strategisch spelen
lijnspelen	een voorwerp bij de andere partij op de grond krijgen	het voorwerp mag niet bij jouw partij op de grond komen	één, twee of drie keer overgooien binnen eigen partij, dan moet het over de lijn/net	samenspelen
doelspelen	de bal moet bedoeld worden in een duidelijk doel of meerdere doelen	door middel van overspelen moet de bal in het doel komen	<ul style="list-style-type: none"> • manier van overgooien bepalen • aantal keren overspelen • opdracht uitvoeren alvorens er bedoeld mag worden • kameleon inzetten 	<ul style="list-style-type: none"> • hoe meer regels, hoe ingewikkelder het spel wordt • kameleon is verwarrend, wanneer hoort hij nu wel/niet bij het team

Overzicht 1: Praktijkvoorbeelden

THEORIE IN DE PRAKTIJK

Nieuwe informatie wordt het beste onthouden door automatiseren: het herhaald aanbieden van exact dezelfde activiteit. Een zml-leerling heeft vaak moeite om zich een beeld te vormen van een nieuw aangeboden situatie: het overzien van de spelsituatie tijdens het spel zelf, het onthouden van de vele regels, het combineren van de motorische ontwikkeling met de cognitieve ontwikkeling. Daarom is het belangrijk dat een spel zo kaal mogelijk wordt aangeboden: het spelidee met de basisregels.

Een autist (een veel voorkomende problematiek in het zml-onderwijs) denkt vaak in beelden: klopt de activiteit met het beeld wat de autist had, dan is de situatie bekend. Wanneer er een verandering is in een aspect van de complexiteit van een spel, dan wordt opnieuw een 'beeld' gemaakt en begint het leerproces opnieuw. Een voorbeeld is de leerkracht die op een andere plek in de zaal staat, een andere indeling van de ruimte of een andere kleur of soort bal. Het kan voorkomen dat de leerling niet meer in staat is om met een bal te gooien omdat de bal afwijkt van zijn 'beeld'.

Om deze redenen is het aan te raden om in blokken te werken van een aantal weken, waarin per blok één spelreël wordt behandeld: tikspelen, jagerbalspelen, trefbalspelen, lijnspelen, doelspelen, stoeispelen of honkloopspelen. Als de basis wordt beheerst kunnen er variabelen aangebracht worden. Te denken valt aan de taak van de spelers, spelruimte, regels en materiaal. Hierbij kunnen maar één of twee deelaspecten

worden veranderd. Doordat het spel al snel als nieuw wordt ervaren zal er geen koppeling naar de kale versie met alleen het spelidee en de basisregels gelegd worden.

Over de auteurs

Dorien Kleine Rammelkamp studeerde aan de Fontys pabo te Tilburg. Ze werkt als (inval)groepsleerkracht op diverse speciaal onderwijs scholen in de regio Zuid-West Brabant. Ze is ook werkzaam als oproepkracht in Tilburg en omstreken bij woonvoorzieningen voor verstandelijk beperkte mensen.

Jaap Verhagen verzorgt samen met collega's voor Fontys Hogescholen en Centrum Onderwijs Ontwikkeling Avans Hogeschool de opleiding vakbekwaam bewegingsonderwijs en is daarnaast werkzaam als docent LO op de RSG Hoeksche Waard te Oud-Beijerland en voor zijn eigen bedrijf Veronon.nl.

Geraadpleegde bronnen

Gelder jr., W. van (2002). *Leerlingvolgsysteem bewegen en spelen*; over observeren, registeren en extra zorg. Maarsen: Elsevier

Gelder jr., W. van (1994). *Basislessen bewegingsonderwijs*; spel. Maarsen: Elsevier

Correspondentie: d.kleinerammelkamp@home.nl,
jpverhagen@hetnet.nl