

Spelen in de spelhoek



In de huishoek pakken de reizigers hun koffers in en printen hun vliegtickets. Ondertussen maken de technici het vliegtuig in de themahoek klaar voor vertrek. De stewards en stewardessen controleren het eten en drinken en de piloot controleert de cockpit. De passagiers kunnen komen!

TEKST EN FOTO'S: ANKE VAN BOXMEER

Spel

Kinderen zijn van nature nieuwsgierig en willen de wereld steeds beter begrijpen. Spelen is het ordenen en rangschikken van de wereld. In spel kunnen kinderen hun fantasie kwijt, verwerken ze wat ze hebben meegemaakt of bereiden ze zich voor op iets wat komen gaat. Spelen is belangrijk!

Een kind speelt wanneer:

- het daar niets speciaals mee wil bereiken;
- het in enige mate actief is;
- het datgene wat het doet leuk vindt: er is plezier en betrokkenheid;
- het spelen een vrijwillige activiteit is, door het kind zelf gekozen en niet verplicht;
- het initiatief voor het spel bij het kind zelf ligt en het speelt zolang het spel boeit of het daar de kans voor krijgt.

Bron: KIJK - spelontwikkeling, 2018 ►

In de huishoek wordt een verjaardagsfeest voorbereid. 'Papa Simon' zorgt voor het gebak.

Spelen in de kleutergroep

In de kleutergroepen staat spel centraal, want jonge kinderen leren spelenderwijs. Als leerkracht bied je in het spel doelen aan en begeleid je de kinderen. In de meeste kleutergroepen vind je de standaard spelhoeken, zoals een huishoek, bouwhoek, zand-/watertafel, lees-/schrijfhoek en een atelier. Een themahoek of spelhoek is een aparte hoek waarin een spel kan worden gespeeld dat past bij het thema dat aan de orde is. Het voordeel van zo'n aparte spelhoek is dat er een wisselwerking tussen deze en de andere hoeken ontstaat. Denk aan een feestwinkel waarin de kinderen uit de huishoek benodigdheden voor het vieren van een verjaardag kopen en kinderen uit de bouwhoek slingers komen halen om hun bouwwerk te versieren. De situatie uit de echte wereld wordt op deze manier nagebootst. Een spelhoek hoeft niet daadwerkelijk een 'hoek' te zijn. Een winkel kan bijvoorbeeld al bestaan uit een winkelstelling en een tafel met een kassa. Een plek bij een kast of muur, midden in het lokaal of op de gang is goed mogelijk. Let erop dat je zicht houdt op de hoek, zodat je kunt observeren en meespelen.

Het kiezen van een thema

Denk bij het kiezen van een thema aan iets wat dicht bij de belevingswereld van de kinderen staat. Een dierentuin, trein en supermarkt spreken tot de verbeelding. De kinderen weten wat hier gebeurt, er zijn rollen te verdelen. Wat je er kunt spelen is duidelijk en stopt niet na één keer. Een thema als eenhoorns of ninja's klinkt misschien leuk, maar hoelang kun je hiermee bezig zijn en hoe kun je variatie aanbrenge in het spel? Wat zijn de rollen?

TIP!

Op jufanke.nl vind je rollenkaarten voor de huishoek en verschillende themahoeken. Met de rollenkaarten weten de kinderen welke rollen er in het spel zijn en kunnen ze deze verdelen. Bijvoorbeeld bij het thema de trein: machinist, conducteur, reizigers.



De inrichting en de doelen

Het wisselen van thema is een hele klus in de kleutergroep. Je moet alles van het vorige thema opruimen en dan kun je de klas omtoveren in de sfeer van het nieuwe thema. Maar vanaf nu kan dat anders!

Bij de start van het nieuwe thema is in de huishoek alleen de basisinrichting aanwezig. De spelhoek is leeg. Introduceer het thema in de kring. Bespreek met de kinderen wat ze willen spelen en wat daarvoor nodig is. Bereid het thema zelf ook voor. Bedenk wat voor spelhoek je wilt inrichten en welke doelen daarin aan bod komen. Bij het thema *boerderij* kun je de huishoek als woonhuis van de boer inrichten en de spelhoek als plek waar de dieren wonen. In deze hoek worden de dieren verzorgd. Dat gebeurt op vaste tijden (omgaan met het begrip tijd). De dieren krijgen een bepaalde hoeveelheid voer (tellen en wegen), de kinderen rapen de eieren bij de kippen (tellen) enzovoort.

Tijdens de werkles gaan de kinderen aan de slag. Ze maken de benodigdheden voor de spelhoek. Ze knutselen een konijnenhok, maken een legnest voor de kippen en een mand voor de hond. De weilanden omheinen ze met blokken uit de bouwhoek.

Van thuis brengen de kinderen knuffels van boerderijdieren mee. Na ongeveer een week is de spelhoek klaar en kunnen ze er spelen. Doordat de kinderen veel zelf hebben gemaakt, zijn ze voorzichtiger met het materiaal én hebben ze aan ontwikkelingsdoelen gewerkt.

TIP!

Maak foto's van de dingen die de kinderen tijdens een thema maken. Denk aan een groentetuin in de zandtafel en een koe van Clics. Bewaar deze foto's in de portfolio's. Deze foto's vervangen de verplichte knutsels die elk kind tijdens een thema maakt.

Suggesties voor spelhoeken

De bakkerij

In de bakkerij verkopen de kinderen tijdens het thema *feest* taart en gebak voor het vieren van een verjaardag in de huishoek. Ze maken donuts, cupcakes en taarten van klei. Ze beschilderen grote kartonnen cirkels en toveren deze om tot vlaaien. Van bollenkarton maken ze chocoladebollen. Een kartonnen doos wordt de oven.

TIP!

Gebruik de app *Little Zebra Shopper* als kassa. Deze app scant streepjescodes en toont kassabonnen.

In het vliegtuig

Schilder op een grote doos een vliegtuig. Dit is de afscherming van de spelhoek. Achter de doos zet je stoelen neer. Gebruik de partijlinten uit de speelzaal als gordel. Voor de entertainmentschermen tekenen de kinderen figuren uit televisieprogramma's op vellen papier. Ze tekenen ook het knoppenpaneel van de piloot. Laat ze lege flessen mee van huis meenemen en zet deze op de kar van de stewards. Laat enkele kinderen een reiskoffer mee naar school nemen. In de huishoek kunnen ze die vullen met kleding die al op school aanwezig is.



De fietsenmaker

Zet in de spelhoek een kleuterfiets waaraan de kinderen mogen sleutelen. Vraag aan een fietsenmaker fietsbanden, gereedschap en accessoires. Kinderen kunnen deze ook zelf maken. Gereedschap kunnen ze zelf knutselen, net als een 'muur' met contouren van het gereedschap en haakjes om het gereedschap aan op te hangen. Laat ze briefjes 'schrijven' waarop staat wat er moet worden gerepareerd, met daarbij het telefoonnummer van de klant. Ga met de kinderen naar een echte fietsenmaker om te zien wat hij/zij doet.

De ijsbaan

Maak op de gang of om een groepstafel in het lokaal een ijsbaan door pionnen neer te zetten. Laat de kinderen de schaatsen die je op karton hebt getekend versieren. Van elk paar krijgt de ene schaats een cijfer en de andere een getalbeeld met stippen. De kinderen combineren de schaatsen en vormen zo een paar. Voor de koek-en-zopiekraam nemen ze lege pakken chocolademelk en blikken erwtensoep mee van huis. In de huishoek kleden ze zich warm aan en vertrekken dan naar de schaatsbaan, waar ze een toegangskaartje kopen bij de kassa.

TIP!

Zorg voor volop karton. Kartonnen platen en dozen zijn handig voor elk thema. De kinderen kunnen er van alles mee maken. Laat ze dit zelf doen met het gereedschap van Makedo. Dit zijn handige zagen en schroevendraaiers waarmee jonge kinderen in karton kunnen zagen.

Anke van Boxmeer is specialist jonge kind en groepsleerkracht van groep 1-2 op basisschool Roald Dahl in Sint-Michielsgestel. Daarnaast ontwikkelt zij lesmateriaal voor Kleuteruniversiteit, uitgeverij Lemniscaat en jufanke.nl en schreef zij het boek *Spelen met prentenboeken*.