

Alle ruimte voor de spelles in het speellokaal

De kracht van de spelles

In de voormalige opleiding tot kleuterleidster kreeg de spelles veel aandacht: een zorgvuldig opgebouwde (fantasie)activiteit met tik-, zang- en bewegingsspel. De spelles is bij uitstek een activiteit voor in het speellokaal. In deze omgeving ligt een schat aan mogelijkheden om via spel en beweging de basis te leggen voor leren en zelfregulatie.

De spelles biedt rijke oefenkansen voor zelfsturing, samenwerken, taal, motoriek en emotie. In eenvoudige, speelse vormen ontwikkelen kinderen aandacht, ritme en melodie, geheugen en sociale afstemming. Leerkracht Lisette Sieliakus: "In het speellokaal ontwikkelden kinderen juist wat we nu executieve functies noemen – luisteren, wachten, concentreren, plannen, reageren. Vandaag de dag zie ik dat juist deze vaardigheden voor veel kinderen lastig zijn. Ik ervaar dat spellessen hiervoor ondersteunend zijn. Voor veel leerkrachten is dat de reden om de spelles

in het speellokaal weer wekelijks op de planning te zetten."

Een spelles biedt rijke kansen voor de brede ontwikkeling van jonge kinderen. Gerichte observaties leveren een schat aan informatie op om te verwerken in het kindvolgsysteem. Wanneer de vakleerkracht de les geeft, is het zinvol om per periode gerichte observatiepunten mee te geven. Observatiepunten zijn onder andere:

- **Sociaal-emotioneel:** durf om mee te doen, plezier tonen, op het gemak voelen en kunnen omgaan met winnen en verliezen.
- **Taal en auditieve vaardigheden** worden zichtbaar in het volgen van instructies en het herkennen of herhalen van woorden, klanken of ritmes.
- Op **muzikaal en ritmisch gebied** observeer je of het kind melodie, maat en tempo kan volgen en zich aanpast aan het groepsritme.
- **Motorisch** let je op vloeiende, gecoördineerde bewegingen, ruimtelijk bewustzijn en controle bij start- en stopsignalen.

► **Creativiteit en beleving** tonen zich in expressie, inleving en eigen inbreng binnen het spel.

► **Ruimtelijke oriëntatie** laat veilig bewegen, oriëntatiepunten herkennen zien.

► **Executieve functies**, zoals impulsbeheersing, werkgeheugen, concentratie, flexibiliteit, taakinitiatie en planning, worden ondersteund in het volgen van regels, omgaan met veranderingen, zelfstandig starten of volhouden van een taak.

Een spelles groeit met de kinderen mee: van fantasierijk en overzichtelijk tot dynamisch en vrij. Door bewust te variëren in moeilijkheidsgraad, materialen en rollen, ontwikkel je niet alleen de motoriek van kleuters, maar ook hun sociale vaardigheden, zelfvertrouwen en spelplezier. Wil je ook (weer) met een spelles aan de slag? Met de tips en een opbouw van zang- en tikspelen met voorbeelden kun je meteen aan de slag. In de rubriek 'Zo kan het ook' (op pagina 36) vind je een voorbeeld.

Tips

- Zorg dat kinderen in gymshoenen het speellokaal betreden zodat de ruimte schoon blijft. Draag zelf ook gymshoenen.
- Een spelles duurt ongeveer 45 minuten. Je kunt variëren in de lengte van de diverse onderdelen: een langere inleiding of juist verdieping in het tikspel, een extra zangspel of een langere afsluiting.
- Zing de liedjes samen in een rustig tempo. Dit ondersteunt het luistervermogen, taalbegrip en de zangontwikkeling. Voorbeelden via internet gaan vaak te snel en de melodie is te complex.



Over de auteur

Lisette Sieliakus is leerkracht bij PIT kinderopvang en onderwijs en geeft de spelles al jarenlang aan haar kleuterklassen, gebaseerd op de bundels *Zangspelen en Tikspelen* van Kamps & Tjoelker (1973), *Spelen met kleuters*, Muusses.

Zangspelen

Zangspelen combineren beweging, taal, ritme en emotie. Kinderen luisteren, zingen, bewegen, kijken en reageren op elkaar. Zo oefenen ze aandacht, concentratie en inlevingsvermogen, belangrijk voor hun muzikale, sociale en cognitieve ontwikkeling. Bovendien genieten kleuters van de herkenbare structuur, de herhaling en de fantasie die vaak in deze spelvormen zit. Door zangspelen stap voor stap op te bouwen, kunnen kleuters groeien in muzikale, taalbegrip, motoriek en sociale interactie. Het zangspel kun je vooraf

zingen in de groepsruimte, zodat de kleuters deze alvast kennen wanneer zij voor het eerst naar het speellokaal gaan. Veel zangspelen zijn al tientallen jaren oud. Ze bevatten verouderde woorden, stereotypen en onbekende beroepen. Je kunt desgewenst woorden aanpassen en tegelijkertijd een keuze maken voor de rijm en muziek. Deze zangspelen blijven waardevol cultureel erfgoed dat tradities tussen generaties doorgeeft.

Opbouw zangspelen

1 Luister- en meebeweegspel

De leerkracht zingt een lied met eenvoudige bewegingen. De kinderen bewegen mee in hetzelfde tempo. Dit kan in de groepsruimte en het speellokaal.

Voorbeelden: *Hoofd, schouders, knie en teen, In de maneschijn*

2 Bewegingslied met vaste structuur

De kinderen kennen de woorden en bewegingen en doen zelfstandig mee. Er komt ruimte voor expressie: ze kennen de tekst en durven met overtuiging mee te bewegen of te zingen. De leerkracht voert een rol, passend in het spel uit.

Voorbeelden: *De wielen van de bus, Op een grote paddenstoel, Op een klein stationnetje.*

3 Zangspel met eenvoudige choreografie/tikspel

Het lied is een toneelstukje. Eén of enkele kinderen nemen een rol, terwijl de rest zingt en/of meebeweegt. Groeperingsvormen zijn de kring, in rijen of een sliert.

Voorbeelden: *Zakdoekje leggen, Zeg Roodkapje, Twee emmertjes water halen, Het regent op de brug.*

Variaties: *We maken een kringetje, Hinkel de Pinkel, Hokey Pokey, Ik heb een brillette, Jan Huigen in de ton, De zevensprong, Ik zou zo graag een ketting rijen, Groen is gras, Twee emmertjes water halen, De boom wordt al dikker, Hoepeldans*

Tikspelen

Tikspelen combineren ruimtelijk inzicht, reactievermogen en samsenspel. Een goede opbouw helpt kinderen de spelregels begrijpen, omgaan met winst en verlies, en zich veilig door de ruimte bewegen. In een tikspel bewegen ze vrij door de ruimte, concentreren ze zich op de tikker en passen ze tempo en richting voortdurend aan. Ze moeten de situatie kunnen overzien en hun handelen daarop afstemmen.

Observereer regelmatig om te zien in welke fase de kinderen zich bewegen. Differentiatie kan eenvoudig, bijvoorbeeld met vrijspeelplaatsen; ze kunnen kiezen hoe actief hun deelname aan het spel is of de situatie rustig observeren. Jonge kleuters moeten vaak nog ontdekken wat tikken of wegnemen betekent. Fantasierollen, zoals een reus of een poes, maken het spel aantrekkelijk en

begrijpelijk. Zet bij kinderen die een tikspel ontdekken en het spannend vinden een gecombineerd zang/tikspel in. De vaste structuur en tekst bieden houvast. Het tikken is daarnaast een nieuw element. Zo vloeien spellen in elkaar over.

Een tikker moet voor de kinderen duidelijk herkenbaar zijn. Jonge kinderen 'pakken' vaak in plaats van echt te 'tikken'. Laat hen ervaren wat getikt worden betekent door bijvoorbeeld op een vaste plek te gaan zitten. Zo blijft het spel overzichtelijk.

In de beginfase is het aantal getikte kinderen niet belangrijk. Wissel regelmatig van tikker en laat een nieuw spel starten met een kind dat het overzicht kan bewaren.



Opbouw tikspelen

1 Voorbereidend tikspel volgens

principe: één tikker en één loper.

Voorbeeld: *Reus en kabouter*

De kinderen zitten in een kring. De reus woont op een mat in de hoek van de zaal. De opening van de kring is aan de andere kant van het lokaal. De reus loopt naar de opening en vraagt de kabouter (in het midden) om te komen spelen. De kabouter zegt 'nee'.

De reus gaat weer slapen. Dan sluipt de kabouter naar de reus om hem wakker te maken en rent snel terug naar de kring. Daar is hij veilig. Andere voorbeelden: *Zakdoekje legen*, *Twee is teveel* en *Zeg Roodkapje*.

2 Basistikspel

Voorbeeld: *De poes en de muizen*

De poes woont op een mat in een hoek van de zaal. Aan de overkant wonen de muizen, afgebakend met een lijn of vak. De muizen sluipen richting poes. Zodra de poes wakker wordt, rennen de muizen zo snel mogelijk terug naar hun vak.

Varianten: *Vos kom uit je hol*, *Beer, ben je thuis?*

Je kunt de tikker ook laten slapen achter een kast. De kinderen reageren dan op het plotseling verschijnen van de tikker – een stap moeilijker dan wanneer ze hem voortdurend kunnen zien.

3 Overloopspel

Voorbeeld: *Inktvis-overloperij*.

Het lokaal is verdeeld in drie vakken: twee veilige zones aan de zijkanalen en een 'bedreigd gebied' in het midden.

Enkele kinderen zitten als inktvis in hoepels verspreid door de zaal. De andere kinderen proberen over te steken zonder getikt te worden door de inktvissen die hun armen uitsteken. Variant: *Chinese muur*.

Een bekend zangspel met overloopspel: *'Schipper mag ik overvaren'*. Weer terug naar dezelfde veilige zone: *'Moeder hoe laat is het?'*, op te bouwen vanuit bijvoorbeeld *'Annemaria Koekoek'*.

4 Tikspel met

vrijplaatsen

Er is één tikker. De overige kinderen kiezen of ze door het bedreigde gebied lopen of even rust nemen op een vrijplaats. Vrijplaatsen kunnen bestaan uit hoepels, matjes in de hoeken of vakken met tape.

Variatie: *De vloer is lava, alleen de vrijplaatsen zijn veilig*.

5 Tikspel met hindernissen

De vrijplaatsen veranderen in obstakels. Hoepels, maten of banken worden hindernissen waar de lopers omheen of over heen moeten manoeuvreren. Dit vraagt meer ruimtelijk inzicht en behendigheid.

6 Vrij tikspel

In deze fase kennen de kinderen de spelstructuur en regels. Ze bewegen vrij, zowel als tikker als loper. Er kunnen meerdere tikkers zijn.

Voorbeelden:

Wc-tikkertje: wie getikt is, hurkt neer met een arm omhoog. Een vrije loper kan hem 'doorspoelen' om hem te bevrijden.

Kat en muis: de kat probeert staarten (lintjes achter in de broek) af te pakken.

Vissen vangen: twee kinderen vormen samen een visnet door elkaars hand vast te houden en proberen zonder los te laten een andere 'vis' te vangen.

Variaties: *Slירתentikkertje*, *Spinnen en mussen*, *Herder laat je schaapjes gaan*.

Leonie Pijl en Aafke Bouwman

