

IN DE KEUKEN

AANDACHT FANTASIESPEL EXECUTIEVE FUNCTIES
 BUITEN BINNEN DREUMES PEUTER

Welke materialen?

Denk aan **plastic servies, speelgoedkookplaat** of gewoon een onderzetter, een **pan**, een **zeef** of **vergiet, pollepel, koksmuts**, plastic **bakjes** of **afwasteil**.



Waar zet je de materialen neer? Op een tafeltje of hang je bij een buitenkeuken wat aan de boom?

Kan je kind ook **kliederen met water**? Denk aan water in een plastic afwasbak of een oude metalen theepot.

Waar kan je kind mee koken? Met zand, pasta, kastanjes of eikels. Er is vast nog meer te verzinnen. **Wees creatief** en laat je fantasie gaan.

Als er al een **kant-en klare speelkeuken** staat in huis, maak hem aantrekkelijk met **nieuw spelmateriaal**, bijvoorbeeld met een beetje (harde) pasta of een oude pan met roerhout.

TIP!

Veel spelmateriaal is niet altijd beter. Sommige kinderen hebben veel materiaal nodig om tot spelen te komen, andere kinderen komen juist met weinig materiaal beter tot spelen.



BREINFEITJE

De kracht van het spel

Speel **fantasiespel**. Laat je kind ontdekken, uitvinden en plezier maken. Laat de fantasie de vrije loop. Spelen kan je kind nooit genoeg doen. In de USA is door wetenschappers het **onderwijsprogramma 'Tools of mind'** voor peuters en kleuters ontwikkeld. In het programma is fantasiespel een belangrijk onderdeel om de **ontwikkeling van de executieve vaardigheden** te bevorderen. Wetenschappelijke onderzoek laat wisselende resultaten zien, maar het lijkt erop dat fantasiespel een positieve invloed heeft.

Niveaus in de ontwikkeling van fantasiespel

NIVEAU 1

Doen alsof

Je kind kan nog niet duidelijk een rol spelen, maar gebruikt al wel materialen om te 'doen alsof'. Bijvoorbeeld als je kind belt met een speelgoedsmartphone of roert in een pan met een lepel. 'Doen alsof' met materialen ontwikkelt zich bij je kind rond 1,5 jaar.

NIVEAU 2

Fantasiespel met echt materiaal

Je kind heeft concreet (echt) materiaal nodig om fantasiespel te kunnen spelen. Bijvoorbeeld een kopje om thee te drinken.

NIVEAU 3

Fantasiespel zonder echt materiaal

Je kind kan ook fantasiespel spelen zonder materialen. Bijvoorbeeld een kopje thee naar de mond brengen zonder dat er een echt kopje is. Je kind kan 'doen alsof'. Kinderen kunnen nu ook materialen anders gebruiken dan waar het voor bedoeld is.

Tip!

Andere onderwerpen voor een dreumes of peuters zijn bijvoorbeeld een **winkel, dieren tuin, boerderij, vervoer, ziekenhuis**. Alles wat je maar kan verzinnen en in de belevingswereld van je kind past. Het gaat om wat jouw kind aantrekkelijk vind om te spelen.



Speelfeitse

Kinderen met kwetsbare hersenen hebben soms een **extra steuntje in de rug** nodig om tot spelen te komen. Mocht je kind heel veel fantasie hebben, **vat het verhaal kort samen** zodat jullie het beiden goed begrijpen. Mocht je kind juist geen verhaal kunnen verzinnen, help je kind dan met **korte vragen** en/of laat je kind **kiezen twee dingen**, bijvoorbeeld 'taartjes bakken' of 'soep koken'?

IN DE KEUKEN

(Fantasiespel à la 'Tools of mind')

In de spelen in 'Tools of mind' zijn een **aantal aspecten belangrijk: rollenspel, fantasie** en een spelverhaal met duidelijke **regels en afspraken**.

1 Bedenk een verhaal. Maak samen een kort spelverhaal. Laat de fantasie van je kind borrelen. Help je kind zo nodig om een kort verhaaltje te verzinnen. Het ene kind is hier beter in dan het andere kind. Bijvoorbeeld: De kok maakt een pan soep en de koning komt op visite om lekkere soep te eten. Maak samen duidelijke spelafspraken over wie wat gaat spelen. Wat gaat de kok koken? Wie speelt de koning? En wie de kok? Waar zit de koning? Etc.

2 Zoek samen de materialen. Bij ontwikkelingsniveau 2 heeft je kind nog materialen nodig om tot spel te kunnen komen. Bijvoorbeeld een pan met een lepel. Bij niveau 3 kan je kind ook 'doen alsof' het kookt, zonder materialen. Maar vaak vind je kind materialen bij het spelen wel leuk.

3 Herhaal kort het verhaal voor het spel begint.

4 Speel samen het verhaal. Maak een duidelijk **start**. Bijvoorbeeld door te zeggen: 'Het verhaal begint nu' en klap in je handen. Maak ook duidelijk dat het spel weer afgelopen is. Zeg: 'Dit is het **einde van het verhaal**' en klap weer in je handen.

Probeer je kind te houden aan de samen afgesproken **spelregels** van 'de koning komt soep eten'. Als je kind van het verhaal afwijkt, stop het spel dan even en **herinner je kind aan het verhaal**. Soms vergeet je kind de regels of heeft je kind moeite om zich hier aan te houden. Maak hier geen strijd van. Bedenk dat **samen met plezier** spelen het allerbelangrijkste is!