



## De Schijf van Vijf

Geen kind speelt om zich te ontwikkelen. Het ontwikkelt zich door te spelen.

Wij kunnen veel doen om spelen, speelwaarde voor de ontwikkeling te geven door spelen leuk en goed te laten zijn. Bijvoorbeeld door aandacht te geven aan de ruimte waarin kinderen kunnen spelen en door te bedenken hoe en waarmee kinderen kunnen spelen.

De schijf van vijf is een hulpmiddel.

De schijf van vijf bestaat vijf aandachtspunten:

- **Creatief spelen en speelgoed;** hierbij is het proces belangrijker is dan de prestatie. Gewoon lekker zingen zonder tekst, kleuren op gevoel, vrij rennen, zo maar wat aan elkaar passen of op elkaar stapelen.
- **Constructief spelen en speelgoed.** Waarbij we uit gaan van de prestatie...toewerken naar een gewenst eindresultaat; een opdracht uitvoeren, het probleem oplossen, iets te maken volgens plan.
- **Cognitief spelen en speelgoed;** gericht op leren, kennen, denken, inzicht, spelen met verstand.
- **Sociaal spelen** doe je met of voor elkaar.
- **Motorisch spel** heeft als belangrijkste kenmerk de aandacht voor bewegen. Bewegen kan fijn of grog motorisch gericht zijn, binnen en buiten plaatsvinden, met groot en klein speelgoed.

Deze schijf van vijf geldt voor alle leeftijden, jongens en meisjes.

Een harmonisch aanbod van de schijf van vijf geeft speelgoed en spelen variatie, afwisseling, uitdaging en inspiratie.

De schijf is op vijf manieren te gebruiken:

1. **Bij de inrichting van speelruimte** met speelhoeken en de bijbehorende indeling van speelgoedkasten.
2. **Bij het kiezen van speelgoed.** Alle kinderen kunnen, willen en zouden op zijn tijd moeten kunnen construeren, bewegen, creatief bezig zijn, hun verstand gebruiken, alleen en met elkaar.
3. **Voor het gebruik van speelgoed.** Met alles is op minstens vijf manieren te spelen. Een auto is bijvoorbeeld rond te rijden (motorisch), een verhaal te verzinnen (creatief), een plan uit te voeren of een auto maken of er iets bij maken (constructief), samen te spelen (sociaal) en iets van te leren (cognitief).
4. **Activiteiten variatie.** Bijvoorbeeld voor de indeling van de dag. Iedere dag tussen bijvoorbeeld 9 en 10 iets aan bewegen, daarna iets cognitiefs, daarna iets creatiefs...enz. Een thema is altijd op minstens vijf manieren uit te werken. Bijvoorbeeld thema heks; heksenhoed maken (constructief), heks beleven (creatief), heksen spel spelen (sociaal), iets over heksen leren (cognitief) en heksen uitbeelden (motorisch)
5. **Uitdaging voor interesseondersteuning.** De schijf van vijf kan anticiperen op interesse van kinderen. Bijvoorbeeld; een poppenwagen stimuleert rondrijden met een pop, een lap creatief met pop spelen + verkleed, een opdracht uitvoeren met pop is constructief, iets leren over pop of verzorging is cognitief en sociaal, vader en moedertje spelen is sociaal en creatief.

Bron: *Adviesbureau Spelen en Speelgoed – Marianne de Valck uit Leusden*