

ROB MARTENS

Zullen we gaan SPELEN?

Het leek wel een 1 aprilgrap. Want op die datum kopte de NRC: 'Advies: laat het kind met zakmes spelen'. Dat advies was afkomstig van het Adviescentrum voor Veiligheid dat vindt dat kinderen meer risico's moeten kunnen nemen als ze spelen. Maar spelen met een - liefst scherp - zakmes is toch vragen om ongelukken? En bovendien, wat leert een kind daar nu van? Leren doe je op school, liefst gestructureerd in directe instructie, nietwaar? Steeds meer onderzoek wijst echter op het belang van spelen. Tijd voor een verkenning.



Misschien wel het moeilijkste van spel is de definitie ervan. Zo vond fysicus Niels Bohr het begrijpen van kwantumfysica kinderspel vergeleken met het begrijpen van kinderspel. Essentieel is dat spel niet echt is. Iets is alleen een echt spel als je buiten het spel niet wordt afgerekend. Daarom lijkt het nutteloos. Maar het heeft veel nut en dat heeft te maken met leren. Alle zoogdieren spelen en hoe slimmer ze zijn, hoe meer ze spelen. Biologen zijn het erover eens dat spel te maken heeft met voorbereiding op het echte werk. Jonge wolfjes (en hun gedomesticeerde neefjes, onze honden) zijn dol op spelletjes. Ze doen het van nature. Vrijwel altijd in onderlinge interactie. Met spel ontwikkelen ze zowel motoriek als jachtstrategieën. In *Free to learn* van evolutiepsycholoog Peter Gray, misschien wel het beste boek dat ooit over spel is geschreven, staat veel over spelgedrag. Jonge chimpansees oefenen al spelend klimavonturen van opklimmende

moeilijkheidsgraad. Spel heeft klaarblijkelijk te maken met grenzen opzoeken en verleggen. In spel worden meestal rollen ingenomen. Het is sterk symbolisch en kent veel perspectiefwisselingen. Vaak wordt een spel ook opzettelijk ruw, een beetje gevaarlijk of spannend gemaakt. Gray geeft als voorbeeld dat veel kinderen het leuker vinden achtervolgd te worden bij tikkertje (je bent dan eigenlijk een prooi) dan om 'hem te zijn'.

Altijd vrijwillig

Een heel belangrijk kenmerk van spel is dat het altijd vrijwillig is. Zodra volwassenen een kind verplichten een spel te doen is het geen spel meer in de ogen van een kind. Competitie is leuk, maar niet als die wordt afgedwongen. En omdat spel vrijwillig is lukt het alleen als iedereen het leuk vindt. Kinderen die samen spelen zijn daarom, zo schrijft Gray, veel tijd kwijt aan het onderhandelen over de regels van het spel



(Wanneer ben je af? Doen we met of zonder vliegende keep?). Onderhandelen moet ook omdat vrij spel meestal in *mixed age* groepen plaatsvindt, dus met deelnemers met verschillende vaardigheden. Je hebt immers zelden alleen maar leeftijdsgenoten in je straat of op de camping. Omdat kinderen het zo graag willen, proberen ze het spel voor iedereen leuk te houden. De betere voetballer zal zich daarom een beetje inhouden. Uit onderzoek weten we dat kinderen vooral rekening houden met anderen als het leeftijdsverschil groter wordt dan twee à drie jaar. Ieder kind dat speelt zal dus net als een spelende hond instinctief de regels van het spel aanvoelen en weten wanneer

zich in te houden. Een hond die het leuk vindt dat je hem achtervolgt, zal uitdagend net zo lang liggend wachten tot je bijna bij hem bent. Het doel is namelijk niet om te vluchten, maar om achtervolgingsgedrag te oefenen. Als aan deze regels wordt voldaan, zie je duidelijk wat spel echt is: een leermachine waar een context wordt gecreëerd waarin kinderen iets nabootsen uit de 'echte' wereld. Maar omdat een kind buiten het spel niet wordt afgerekend en iedereen weet

dat het maar een spelletje is en zich inspannt om het voor iedereen leuk te houden, ontstaat er veiligheid om dingen uit te proberen. Om talent te ontdekken en mentale en fysieke grenzen te verleggen. Leren is niets anders dan het nieuwe exploreren en zo grenzen verleggen. Verplichting werkt niet omdat je alleen maar zelf kunt bepalen of de uitdaging en de context veilig genoeg is om de sprong te wagen. Zodra iemand je dwingt te springen is het niet meer leuk.

Onzichtbaar spel

Spellen zijn niet alleen zichtbaar en fysiek, maar kennen ook passieve vormen. Naar een poppenkastvoorstelling kijken bijvoorbeeld; letterlijk een schouwspel. Kinderen kijken graag naar iets oudere kinderen. Verhalen, dansjes of toneelstukken zijn net zoveel spel voor de uitvoerder als voor de toeschouwer. Voor films en boeken geldt hetzelfde. Het is geen toeval dat spellen en games vaak eng zijn. Sprookjes, zoals Hans en Grietje zijn soms bijna gewelddadig. Ook 'passief' spel draait om grenzen verleggen, maar nu met de nadruk op inleven in een ander. En weer geldt: omdat we weten dat het maar een spel is durven we ons te identificeren met personen die onze sympathie hebben. Spel doet dus een enorm beroep op vindingrijkheid en inlevingsvermogen. Altijd wordt iets van de echte wereld nagedaan, maar vaak symbolisch, met namaakkleding, gedrag of verzonnen dingen waarvan je weet dat ze niet echt zijn maar wat



Wie de autonomie weghaalt die bij het vrije spel hoort, maakt het spel kapot. En daarmee de leergierigheid.

SW

maakt dat je je erin durft te verplaatsen. Zelfs in een gruwelijke post-apocalyptische wereld met mensen etende zombies. Maar dan wel liefst met vrienden op de bank zodat je kunt lachen als iemand zo schrikt dat er een biertje omvalt. Want: spel is leuk, uiteindelijk ontspannend en kent vaak een component van humor. Spelende kinderen hoor je vaak lachen. Als een hond die kwispelstaart bij het stoeien en op die manier aangeeft: het is niet echt, we doen het omdat het leuk is, ik zal niet bijten.

Mensen hebben een zeer lange, uitgestelde jeugd. Die enorme evolutionaire investering gebruiken we ergens voor: zowel vanuit archeologisch, historisch als antropologisch onderzoek is er volgens Gray veel bewijs dat overal ter wereld kinderen die tijd gebruiken om te leren door vrij te spelen in *mixed age* groepen.

Van nature innovatief

Spellen zijn vaak adembenemend complex, zoals het schaakspel. Sterker nog: veel topwetenschappers zoals Einstein hadden een hekel aan schoolverplichtingen maar zagen de fysica als een groot avontuurlijk spel. Zelfs jonge hackers, die vaak een briljante ICT-kennis hebben, beschouwen hacken als een spel. Een hobby, bedreven met een *playful mind*. Kinderen spelen dus ongedwongen, met weinig toezicht van volwassenen. Ze exploreren hun omgeving, ontwikkelen zich fysiek, zoeken hun talenten op en bootsen de wereld van de volwassenen na. Interessant is dat uit Gray's onderzoek ook blijkt dat kinderen bij voorkeur spelen met innovatieve dingen. Zo zijn er heel veel jongeren die met computers spelen: van gamen, ontwerpen, programmeren tot vloggen, terwijl het voortgezet onderwijs dit soort competenties nog maar nauwelijks in zijn curriculum opneemt. Als de school er niet in slaagt kinde-

ren op de toekomst voor te bereiden doen ze het zelf wel. Vreemd genoeg lijkt deze fantastische leermotor uitgerekend in onze 'kennis-samenleving' te haperen. Zo erg dat dus zelfs het Adviescentrum voor Veiligheid zich zorgen maakt. Spelen doe je maar in je vrije tijd, huiswerk en school zijn om te leren. Wat vreemd is, want het woord school komt van het Griekse *scola*, wat staat voor aan leren bestede vrije tijd. Ouders vinden vrij spel eng, zien overal gevaren en vertrouwen hun kinderen dus eigenlijk niet. Met als gevolg dat kinderen nauwelijks nog spelen. Vanuit mijn eigen waarneming klopt dat beeld: ik zie veel minder kinderen zonder ouderlijk toezicht op straat of in de bossen spelen dan in mijn jeugd. Dat is zorgelijk, want steeds meer onderzoek wijst op de cruciale rol van spel. Maar dan onderschatten we de enorme natuurlijke drang tot spelen van kinderen. Want die brengen nog steeds uren per dag door met elkaar, doen soms ondeugende of gevaarlijke dingen en spelen in *mixed age* groepen. Ik zie het alleen minder, want ze doen het op hun schermpjes. Namelijk door te gamen, door - in onze ogen - flauwekullende vloggers te bekijken en door te snapchatten (geen facebook, daarop kijken ouders mee). Het is een digitale vlucht van school en huiswerk om datgene te doen wat jongeren instinctief willen doen, ongebreideld en zoveel mogelijk: samen spelen en zo leren. Kijk naar het enorme succes van de Neder-



landse game *Horizon Zero Dawn*.

Het is een perfecte uitwerking van de definitie van spel, een role-playing en open wereld game waarin spelers een toekomstige wereld verkennen en die wereldwijd nu al drie miljoen keer verkocht is (zie ook het VPRO-programma *Tegenlicht*). Of Google eens op het immens populaire *Minecraft*: de drang tot spelend exploreren is ongebroken.

Het dilemma van spel in het onderwijs

Wie risico's durft te nemen en te overwinnen, ontwikkelt zelfvertrouwen. Wie zelf het spel moet bedenken en aan de gang moet houden met andere kinderen, leert perspectief nemen, onderhandelen en consensus vinden. En leert dus burgerschapscompetenties en de 21e-eeuwse vaardigheden die we zo belangrijk vinden. Wie iets nieuws durft, die leert. Sommige onderwijsmakers zijn daarom geïnteresseerd in deze krachtige motor onder leren. Op dit moment bijvoorbeeld trekt de Open Universiteit een groot Europees consortium waarin assets worden gebouwd die gebruikt kunnen worden om kennis- en vaardighedenvererving via spelen makkelijker te maken (zie rageproject.eu).

Maar als je iets móet leren en dat wordt verplicht getoetst, verstoor je de intrinsieke motivatie en de wil iets nieuws te exploreren. Het grote probleem is dan ook het verplichte, afgetoetste curriculum. Wie de autonomie weghaalt die bij het vrije spel hoort, maakt het spel kapot. En daarmee de leergierigheid. En in het onderwijs leer je meestal 'om het echt'; als het

Het is dé paradox van spel: juist omdat spel nutteloos lijkt, is het zo nuttig.

niet goed is faal je, krijg je een onvoldoende of blijf je zitten. Dat is dus een lastig dilemma, want tegelijkertijd willen we dat kinderen allerlei verplichte kerndoelen halen. Directe instructie mag dan uitstekend werken (Ik vertel je wat je moet doen, ik laat je niet zelf exploreren of ontdekken, want dat is inefficiënt, dus ik bied je zo precies mogelijk de leerstof aan en onderwerp je aan een verplichte toetsing), maar volgens Yong Zhao (2017) zou er bij deze directe instructie een bijsluiter moeten: het werkt alleen op de korte termijn want het verstoort de wil tot leren.

Die wil is inderdaad ernstig verstoort, zo bleek uit de nieuwe *Staat van het onderwijs 2015-2016* van de Onderwijsinspectie, waarin het gebrek aan motivatie (weer) als zeer problematisch wordt omschreven. Wie niet meer wil leren heeft dus steeds meer verplichte directe in-

structie als hapklare brokken nodig. Het is als een slaapmiddel: het werkt op de korte termijn uitstekend, maar je hebt er steeds meer van nodig en het is verslavend. Dat dilemma zien we terug bij serious gaming in het onderwijs: gamen werkt alleen goed als het écht vrijwillig is. Als kinderen zelf kunnen kiezen om te gamen heb je een fantastisch leerinstrument. Maar ga niet het spel tot een verplichting maken waarop je iemand de hele tijd 'afrekent'. Het is dé paradox van spel: juist omdat spel nutteloos lijkt, is het zo nuttig.

Nu de vakantie nadert en kinderen niets 'hoeven' gaan ze zich waarschijnlijk eerst vervelen, maar daarna zullen ze vanzelf gaan spelen. Houd ze dan voorzichtig in de gaten maar bemoei je nergens mee en speel eens met de gedachte wat er zou gebeuren als scholen kinderen met hun natuurlijke behoefte om vrij te spelen centraal zouden stellen. En vandaaruit onderwijs ontwerpen. Dat zou pas een spannend spel worden.

Dit artikel verscheen eerder in *OnderwijsInnovatie*, nr. 2, juni 2017, www.onderwijsinnovatie.nl. Rob Martens is hoogleraar aan het Welten-instituut van de Open Universiteit. Zijn specialismen zijn onderwijsvernieuwing, motivatieprocessen en docentprofessionalisering. Hij is vakgroepvoorzitter van Teaching and teacher professionalisation.

n

Gray, P. *Free to learn, Why unleashing the instinct to play will make our children happier, more self-reliant and better students for life*, Basic Books, maart 2013.

Zhao, Y. (2017). *Wat works may hurt: side effects in education*. *Journal of Educational Change*, published online 4 february 2017.