

Spel in groep 3

Een praktische aanpak
voor een geleidelijke overgang
van groep 2 naar groep 3



Colofon

Ontwikkeling

Desiree van Reeuwijk
Liesbeth Delgijer (redactie)

Met dank aan

Inge van Brugge, OnderwijsAdvies

Vormgeving

Xavier Troost, Pixel:ID, Rotterdam

ISBN: 978-90-5676-074-8

©2020, CED-Groep, Rotterdam

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opname, of op enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

Spel in groep 3

Een praktische aanpak
voor een geleidelijke overgang
van groep 2 naar groep 3

Inhoudsopgave

1	Inhoudsopgave
2	Inleiding
3	Leren door spel
6	Vorbereiden m.b.v. het format
10	Format van een thema
12	Didactische tips
18	Uitgewerkt voorbeeldthema
32	Literatuur

Inleiding

Dit katern kan gebruikt worden als hulpmiddel bij de inzet van spel in groep 3. Het uitgangspunt is om spel in groep 3 effectief en doelmatig in te zetten naast de reguliere lesmethodes.

Het katern bevat een uitgewerkt thema, *De bakkerij* en een format om zelf een thema voor te bereiden. Verder vind je praktische tips voor de begeleiding van spel. Het voorbeeldthema *De bakkerij* is uitgewerkt aan de hand van het format en is direct inzetbaar in de periode tussen de herfst- en de kerstvakantie.

De aanleiding voor het ontwikkelen van deze uitgave was dat veel scholen in groep 3 minder resultaat behalen dan zij verwachten op grond van gegevens in groep 1 en 2. De ontwikkeling van leerlingen staat in begin groep 3 vaak even stil. Deze stilstand in de ontwikkeling wordt onder andere veroorzaakt door onvoldoende aansluiting van de didactische werkvorm in groep 2 op de didactische werkvorm in groep 3. Tevens sluit de didactische werkvorm in groep 3 meestal niet aan bij de ontwikkelingsfase van de leerlingen in groep 3. De overgang van groep 2 naar groep 3 is niet alleen voor scholen een heikel punt. Leerlingen die deze overgang doormaken kunnen ook moeilijkheden ondervinden.

Spel wordt in veel onderzoeken gezien als de oplossing voor een geleidelijke overgang van groep 2 naar groep 3. Een spelgerichte aanpak in de eerste maanden van groep 3 sluit aan bij de ontwikkelings-

fase van de leerlingen in groep 3 en op de didactische werkvorm die veelal wordt gehanteerd in groep 2. Bovendien biedt spel leerlingen de kans om verbindingen te leggen tussen formele schooltaken en ervaringen uit de wereld om hen heen, wat bijdraagt aan de begripsvorming. Dit katern maakt het makkelijker, overzichtelijker en efficiënter om spel in groep 3 aan te bieden. Het is met name te gebruiken in het eerste half jaar van groep 3. Voor de beste uitkomsten dien je spel in te zetten vanaf de start van groep 3.

Leren door spel

Informeel en formeel leren

Voor kinderen, ouders en leerkrachten is de overstap van groep 2 naar groep 3 vaak een mijlpaal in de schoolcarrière van een kind. Sommigen zeggen dat kinderen dan eindelijk mogen beginnen aan het echte leren. De stap over de drempel van groep 3 betekent voor veel kinderen in Nederland de overstap van informeel naar formeel leren. Informeel leren en formeel leren zijn twee verschillende manieren van leren die sterk van elkaar verschillen in didactiek.

Informeel leren betekent meestal 'leren door spel'. Een leerkracht creëert samen met leerlingen rijke spelsituaties. In rijke spelsituaties grijpt de leerkracht kansen, waardoor kinderen op een informele manier ervaringen opdoen, die aansluiten bij de ontwikkelings- en leerdoelen. Zo verbreden kinderen hun kennis over de wereld en bereiken zij hun vaardigheden. Formeel leren staat lijnrecht tegenover informeel leren en betekent in veel gevallen per vak een klassikale uitleg en vervolgens een verwerking aan de hand van opgaven met weinig context in bijvoorbeeld een werkboek. Zo vullen leerlingen als het ware een denkbeeldige rugzak met gereedschappen om later te kunnen functioneren in de maatschappij.

Een te grote stap

Huidige inzichten laten steeds vaker zien dat de stap van informeel naar formeel leren bij overgang van groep 2 naar groep 3 te groot is. Kinderen bevinden zich tijdens de overgang van groep 2 naar groep 3 meestal nog in de overgang van kleuter naar schoolkind. Tijdens de overgang van kleuter naar schoolkind zal een leerling voortdurend schakelen tussen de twee ontwikkelingsfasen om uiteindelijk (vaak halverwege groep 3) de definitieve overstap naar schoolkind te maken. Formeel leren doet in deze periode een groot beroep op het denkvermogen van leerlingen. Hierdoor vallen de resultaten aan het begin van groep 3 vaak tegen en ontstaat er bij een groot aantal leerlingen een vertraging of stagnatie in de ontwikkeling. De vertraging of stagnatie in de ontwikkeling gaat dikwijls gepaard met een dalende motivatie voor school en stress. Kleuters die in groep 2 nog stonden te springen om bijvoorbeeld aan een uitdagende bouwopdracht te beginnen, zijn in groep 3 ineens niet meer te enthousiasmeren om dezelfde soort blokkenbouwsels te analyseren tijdens een rekenles op het platte vlak. Groep 3-leerlingen denken soms ook dat zij in één keer moeten kunnen lezen, schrijven en rekenen, terwijl zij in groep 2 bijvoorbeeld alleen nog maar hun naam konden schrijven. Zij geven vaak aan dat zij het spelen op school

missen. Een steeds grotere groep leerkrachten en het ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap wil zich daarom inzetten om de overgang van groep 2 naar groep 3 vloeiender te laten verlopen.

Rollenspel

Rijke spelsituaties ontstaan rondom verschillende vormen van spel, maar rollenspel wordt gezien als het hart van spel. In rollenspel komen namelijk cognitieve, sociaal-emotionele en fysieke vaardigheden én alle aspecten van spel aan bod. Kinderen tussen de vier en zeven à acht jaar vertonen cultureel gebonden rollenspel. Bij cultureel gebonden rollenspel neemt een kind een rol aan uit een bepaalde culturele situatie. Een kind speelt bijvoorbeeld caissière in een supermarkt en oefent met alle vaardigheden die bij deze rol horen. Naarmate kinderen ouder worden, begint het rollenspel steeds meer op de werkelijkheid te lijken. Kinderen zoeken steeds meer naar mogelijkheden om de rol zo echt mogelijk te vervullen. Rollenspel is zodoende voor kinderen een natuurlijke manier om nieuwe vaardigheden aan te leren.

Andere spelvormen

Bewegingsspel, constructiespel en gezelschapsspellen vallen ook onder de noemer spel. Kinderen doen binnen deze spelvormen eveneens ervaringen op met nieuwe vaardigheden, los van de werkelijkheid. Regels bepalen veelal hoe bewegings-, constructie- en gezelschapsspellen moeten

verlopen. Deze regels hebben twee bijkomstigheden. Aan de ene kant beperken regels de mogelijkheden tot het uitbreiden van vaardigheden en kennis over de wereld dan rollenspel. Aan de andere kant stellen bewegings-, constructie- en gezelschapsspellen vaker een abstracte weergave van de werkelijkheid voor dan rollenspel, waardoor kinderen de gelegenheid krijgen om hun mentaal voorstellingsvermogen te ontwikkelen. Desalniettemin, begeleiding is van groot belang bij alle vormen van spel. Door het spel te begeleiden, houd je grip op de ontwikkeling van de leerlingen binnen de gestelde leerdoelen.

Spel in groep 3

Al met al zijn kinderen in groep 3 (op school) zelden betrokken in een rollenspel. In plaats daarvan leren ze lezen, schrijven en rekenen aan de hand van abstracte opgaven in werkboekjes. Dit heeft een historische achtergrond. Bij de inrichting van het onderwijs in Nederland is men namelijk lange tijd uitgegaan van de theorie van de ontwikkelingspsycholoog Jean Piaget. Volgens Piaget maken de kinderen rond de zesjarige leeftijd de overstap van kleuter naar schoolkind. Een schoolkind is in staat om abstracte schooltaken uit te voeren en complexe informatie voor langere tijd vast te houden en te verwerken. Dit zijn vaardigheden die vereist zijn voor formeel leren. In de wandelgangen valt vaak de term 'spelend leren in groep 3'. Op deze manier willen groep 3 leerkrachten (naast formeel

leren) tegemoet komen aan de informele leerbehoeften van leerlingen. Toch mondt spelend leren in groep 3 de praktijk nogal eens uit in verloren tijd. Het spel komt dan niet veel verder dan letters kleien, gezelschaps- of letterspelletjes of vrij spelen in een rollenspelhoek waar leerlingen dan alleen wat experimenteren met het materiaal. Efficiënte begeleiding van spel is een struikelpunt voor veel groep 3 leerkrachten. Zij weten niet goed hoe zij de groep 3 doelen terug kunnen laten komen in spel. Dit katern is een hulpmiddel om spel in groep 3 stapsgewijs voor te bereiden. Daarnaast bevat het katern tips voor efficiënte routines, klassenmanagement en spelbegeleiding. Op deze manier hopen wij je voldoende handvatten te geven voor spel in groep 3 (naast formele lestaken) als didactische bijdrage.

Vorbereiden van een thema

Een goede voorbereiding is van groot belang. Hierna vind je een format voor een volledige themaplanning met verschillende activiteiten voor ongeveer zes weken, gekoppeld aan de doelen uit groep 3. Hier lees je ook tips om de activiteiten efficiënt te begeleiden. Vanaf pagina 18 vind je een uitgewerkt (voorbeeld)thema, *De Bakkerij*.

De planning van de activiteiten bestaat uit twee delen: 'Themahoek' en 'Thematische activiteiten'. Zo komen verschillende soorten spel aan bod. Het eerste deel is de planning voor thematisch rollenspel. Het

tweede deel beschrijft overige thematische activiteiten. Denk bijvoorbeeld aan functionele taal-/schrijfp opdrachten, reken-/taalspellen of constructiespellen, ook aansluitend bij het thema.