



# Het Toverbos

Omgaan met emoties in de kleuterklas deel 2

*1 december 2021*

*De Kiem*

# Overzicht



## Vorige keer (oktober)

1. Eerste kennismaking met het Toverbos en de dieren
2. Ontstaan Toverbos
3. Pijlers - fases van een Toverbos sessie + (kort) oefenen verschillende onderdelen
4. Eerste blik op belangrijke rol van Grote Vogel: veiligheid bieden - observeren - meespelen - ontwikkelingsgericht begeleiden



# Overzicht



## Vandaag

1. Uitdiepen van belangrijke rol van Grote Vogel:  
**veiligheid bieden** - observeren - meespelen -  
**ontwikkelingsgericht begeleiden**
2. Spelthema's & betekenis
3. Meertalige kleuters



# 1. Uitdiepen rollen GV p. 121-143



1.

veiligheid bieden

Observeren

Meespelen

Ontwikkelingsgericht  
stimuleren

2.

3.

4.



# 1. Uitdiepen rollen GV p. 121-143



1.

veiligheid bieden

As Nabijheid - Afstand

Observeren

Meespelen

Er is geen spel

Ontwikkelingsgericht  
stimuleren

Tools!

2.

3.

4.



# Rol 1: Veiligheid (boek p. 130 e.v.)



## Letterlijk

- Binnen tafels – Toverbos blijven
- Ingrijpen bij gevaar; bv. als een dier een kind pijn doet
- Extra: wat mag wel, wat mag niet (bv. op tafels lopen: afhankelijk van de kls (en jezelf))



# Rol 1: Veiligheid



## Figuurlijk

- Je bent GV, je bent niet juf of meester
- Veilige baken voor elk kind: nood erkennen: *wat heb JIJ nodig? GV is er voor JOU.*
- **Thema nabijheid en afstand (bv.: afstand is ok (is wat jij nodig hebt) maar ik ben er wel voor jou**
- Ook bij conflicten: *wat heeft elk kind nodig?*  
Conflicten mogen maar GV houdt het wel veilig. PLUS: *hoe lossen we dit op?*



# As Afstand - Nabijheid



- Kleuter / dier klampt zich (onbewust) aan je vast
  - Dier voelt zich niet veilig
  - Rol GV: niet 'vluchten', maar nood erkennen:
    - Aankondigen dat je weggaat + belofte dat je terugkomt (en ook echt terugkomen)
    - Meenemen op je vleugels, bij jouw spel betrekken
    - Proberen betrekken op andere dieren hun spel, **maar...**





# As Afstand – Nabijheid: dier ontwijkt je



- Verbinding proberen maken, maar nood erkennen.
  - Oogcontact vanaf op afstand, zwaaien
  - Contact maken door kind ‘weg te sturen’ maar wel vragen terug te komen
    - ‘Kip, wil jij eens kijken wat ze daar aan het spelen zijn en het me dan vertellen? Ik kan niet alles zien hé.’*
  - Nabespreking: Wat heb jij gespeeld? Ik heb het niet gezien, ik ben nieuwsgierig.



# Rol 2: Observeren p. 121 >< 126



- Dieren observeren
  - Objectieve en neutrale houding
  - Handelend observeren
  - Pas op voor
    - selectieve waarneming
    - Projectie
    - Oordelen en veroordelen
- Spel observeren
  - Hoe het spel evolueert qua vorm
  - Naar de inhoud van het spel en evolutie van inhoud



## Rol 3: Meespelen p. 126 >< 130

- Weer spelen als een kleuter
- **Volgen, niet sturen**
- Eigenschappen van het dier bevestigen





# Kleuters komen niet tot spel



- Maak contact, benoem wat je ziet
- Bevraag nood: heb jij iets nodig?
- Bied alternatieven: wil je graag met mij mee? Wil je met X mee? Een nee is ok.
- **Kondig je eigen vertrek aan (jouw nood / die van de anderen). Dier mag je roepen / jij komt zeker terug.**



# Kleuters komen niet tot spel



- Herhaald? Gebruik voorbespreking
- Plots? Ook buiten het TB?
- Pas op: niet verwarren met solospel; stille kinderen:



# Andere spelproblemen

- Inleven is moeilijk (jonge kleuters)
- Dier zit daar maar te zitten
- Er is geen betekenisvol spel



# Rol 4: Ontwikkelingsstimulerende begeleiden p. 130 >< 148



= Groeimogelijkheden bieden op socio-emotioneel vlak

= Probleem- en conflict-oplossend vermogen bevorderen:  
alternatieven voor 'geweld'

# Rol 4

= **Groeimogelijkheden bieden** p 131

- Nieuwe rollen
- Nieuwe oplossingen
- Nieuwe kinderen om mee samen te spelen





# Rol 4

= **Probleemoplossend vermogen bevorderen** p. 133

- Hoe lossen we dat op?
  - Kls zoeken zelf naar oplossingen
  - Meerdere oplossingen vragen
  - Pas in tweede instantie als GV suggesties en alternatieven aanbrenge
- Streven naar gemeenschappelijk verhaal
- Materiaalaanbod



# Tools voor rol 4 (niet in handboek)

A.

*Wat / wie heb je nodig?*

B.

*Hoe lossen we dit op?*

C.

As verantwoordelijkheid - vrijheid

(jij - wij - ik)

D.

Vergeet-mij-nietje



# A. Wat / wie heb je nodig?

- Gedrag benoemen + erkennen van nood  
*Leeuw, je bijt in mijn snavel. Heb je iets nodig?*
  - Vanuit noden kan het gedrag immers begrepen worden.
  - Stimuleert zelfempathie bij het kind → contact met eigen noden en behoeften.
  - Stimuleert empathie naar andere kinderen toe. X doet zo ... omdat X ... nodig heeft.
  - Ontdekken van primaire gevoelens (bv. angst) i.p.v. zich verliezen in secundaire gevoelens (bv. boos)



## B. Hoe kunnen we dit oplossen?

- Hierbij geef je het kind mee dat er mogelijkheden zijn om in een behoefte te voldoen. Je zoekt samen naar diverse mogelijkheden. Werkt het ene niet? Dan proberen we het andere...
- Er zijn altijd meerdere alternatieven!  
(Versterkt weerbaarheid; preventie suicide)



# C. jij-wij-ik: a s verantw. - vrijheid



Vanuit:

- ik erken je nood;
  - nu echter is er een andere nood die telt  
(bv. jij wil nog in Toverbos blijven, maar dit lokaal wordt straks als refter gebruikt)
1. Zal het lukken om dit **alleen** te doen?
  2. Doen we het **samen**? Jij en GV? Jij en een ander dier?
  3. **GV** neemt over want het lukt jou **NU** niet alleen.



# D. Vergeet-me-nietje

## Vergeet-me-nietje-gesprekstechniek

### 1 Focus op de kleuter zelf

- Contact maken
- Spiegelen / dubbelen / actief luisteren
- Nagaan of wat je dubbelt, spiegelt klopt
- **Gevoel / nood - behoefte erkennen: wat heb jij nodig?** welke nood toon jij met dit (onaanvaardbaar) gedrag?

### 5 Bekwaam maken: vertrouwen schenken

- Uiten dat je vertrouwt op het kind

### 2 Focus op de ander (die nadeel ondervindt)

- Bewust maken van effect van daden op een ander
- Empathie stimuleren voor gevoelens / nood - behoefte v.d. ander

### 4 Keuze + (gedeelde) verantwoordelijkheid

- Nagaan bij alle partijen: keuze ok?
- **Lukt het alleen/ samen / ...**
- Wat / wie heb je nodig om dit te kunnen? Wie kan je helpen?
- Voordelen uitspreken



### 3 Probleem- en conflictoplossend denken

- **Hoe lossen we dit op?**
- Alternatief gedrag stimuleren
- Beseffen dat er meer dan 1 opl. bestaat voor een 'probleem'
- Beseffen dat je hulp mag en kan vragen aan een ander

HET TOVERBOS  
UITGETEST IN DE KLEUTERKLAS





## D. Vergeet-me-nietje

1

Focus op de kleuter zelf

- Contact maken
- Spiegelen / dubbelen / actief luisteren
- Nagaan of wat je dubbelt, spiegelt klopt
- **Gevoel / nood - behoefte erkennen: wat heb jij nodig?** Welke **nood** toon jij met dit (onaanvaardbaar) gedrag?

- *Leeuw luister eens naar mij?*
- *Ik hoor dat jij Muis hebt geslagen.*
- *Ben je misschien boos op Muis? Ja? Kan je mij vertellen hoe dat komt?*
- *Ik begrijp dat je boos bent, het is niet fijn als je niet in muis haar huis mag en als je zelf geen huis hebt is dat moeilijk , je hebt vast ook een huis nodig om in te wonen.*



# Waarom geen waarom-vraag?



## ~~Leeuw, waarom heb jij Muis geslagen?~~

- Via hun spel vertellen kinderen wat hen bezighoudt . Het is een veilige context. Vragen naar het waarom van het spel, verbreekt die **veiligheid**.
- Spel brengt onbewuste noden naar boven. Vragen naar het waarom kan **moeilijk** te beantwoorden zijn voor kleuters.
- Wel: zelf polsen naar de onderliggende nood en het onderliggende gevoel (eerste stap vergeet-me-nietje)







## D. Vergeet-me-nietje

2

Focust op de ander (die nadeel ondervindt)

- Bewust maken van effect van daden op een ander
- Empathie stimuleren voor gevoelens / nood - behoefte v.d. ander

*Nu heeft Muis wel pijn en is ze heel boos op jou, jij hebt haar geslagen hé. Begrijp je dat? Dat ze boos is op jou?*





3

## D. Vergeet-me-nietje

Probleem- en conflictoplossend danken

- **Hoe lossen we dit op?**
- Alternatief gedrag stimuleren
- Beseffen dat er meer dan 1 opl. bestaat voor een 'probleem'
- Beseffen dat je hulp mag en kan vragen aan een ander

*In het TB is de afspraak dat dieren ja of nee mogen zeggen als je klopt. Als je nog eens niet binnen mag, en je wordt boos, wat kan je dan nog doen? (meerdere alternatieven)*

*En / of: is er iets dat de andere dieren of Grote vogel voor jou kunnen doen als je voelt dat je boos wordt?*

*(Leeuw kan naar GV komen om te vertellen hoe kwaad hij is, hij kan het ook zeggen tegen Muis dat het niet leuk is, hij kan een keer hard brullen als een Leeuw om het boos-gevoel te verjagen, enz...)*





## D. Vergeet-me-nietje

4

Keuze + (gedeelde) verantwoordelijkheid

- Nagaan bij alle partijen: keuze ok?
- **Lukt het alleen/ samen / ...**
- Wat / wie heb je nodig om dit te kunnen? Wie kan je helpen?
- Voordelen uitspreken

LET TOVERBOS  
UITGETEST IN DE KLEUTERKLAS

*Zal het jou lukken? Als je het zo doet, zijn de andere dieren niet boos op jou.*





## D. Vergeet-me-nietje

5

Bekwaam maken: vertrouwen schenken

- Uiten dat je vertrouwt op het kind

*Ik weet dat jij dat kan. Jij bent de Leeuw.*

*Gaan we dat proberen? Ik ben zeker dat het zal lukken.*

*Super dat jij dat wil proberen. Ik vind dat echt cool van jou.*





# Casestudy

Schildpad wil een feest geven, maar de anderen willen niet komen, omdat ze naar de zee gaan. Schildpad weent.

Alle baby's zijn 'op'. Uil is boos en scheldt de anderen uit.





# Dubbel vergeet-me-nietje bij conflicten

- Hond en Kat willen allebei de bordjes. Hond hamstert, er komt ruzie van en Kat komt klagen bij GV.





# Oefeningen



Je krijgt een situatie. Verdeel de rollen, speel de situatie, oefen de tools (per vier).



Speel de situatie verschillende malen (om ze in de vingers te krijgen)



1. Kat steelt alle bordjes van Hond en Pauw en wil ze niet terug geven. Hond en pauw komen klagen bij GV.
2. Spin komt binnen zonder kloppen, bij iedereen. De dieren komen klagen bij GV.
3. Lieveheersbeestje heeft gekookt voor GV. GV moet echter dringend naar Spin, die 3 poten heeft gebroken.
4. ***Rups terroriseert GV: bijt de hele tijd in zijn bek.***
5. Vlinder heeft een motor op zijn rug geïnstalleerd en is een straaljager geworden: hij scheurt met veel lawaai door de lucht. GV hoort zichzelf bijna niet meer spreken.
6. Koe heeft drie baby's. Tijger wil ook graag een baby. Koe wil geen baby afstaan. Tijger slaat Koe en Koe huilt hard.





# Overzicht



## Vandaag

1. Uitdiepen van belangrijke rol van Grote Vogel:  
**veiligheid bieden** - observeren - meespelen -  
**ontwikkelingsgericht begeleiden**
2. Spelthema's & betekenis
3. Meertalige kleuters



# Spelthema's

p. 149 > < 160

- De 6 spelthema's volgens Janssen-Vos (1996) 149 > < 150

*Sociale rollen uit de omgeving*

*Fantasiethema's*

*Activiteiten*

*Emotionele situaties uit de gezinssfeer/  
eigen leefsituatie*

*Oorlogen en schietpartijen*

*Activiteiten met kennissen en vrienden*



- Leeftijdsgebonden
- Kleuters houden van herhaling
- Spelthema's kunnen elkaar snel afwisselen



# Actiefase : Spelthema's

p. 149><160

- Spelthema's verbergen betekenissen  
→ Betekenissen expliciteren

*Vb.: Er was het verjaardagsfeestje van poes en de dieren die **dood** (= spelsituatie) gingen. We hebben **afscheid** (=betekenis) moeten nemen en soms is dat heel lastig.*

*Vb.: veel dieren hadden pijn. Het ene dier had **een dokter nodig** (= spelsituatie), het ander een kusje van GV. Als we ziek zijn, dan is het fijn dat er iemand **voor ons zorgt** ( betekenis).*



## p. 151

- Verjaardag  
Groot worden, ouder worden.  
Delen, geven
- Stelen  
delen, geven
- Papa, mama, eitjes broeden  
Zorg dragen voor
- Dokter, ziek  
Pijn, angst voor ziekte, verzorgd  
willen worden
- Gaan logeren  
Los van mama - thuis, spanning
- Dood  
Afscheid nemen
- Huisje kapot  
Zorg, onveilig gevoel



- Hetzelfde thema komt steeds terug?
- vreugde – agressie - verlies & dood 154 >< 160
- Urgente thema's
- Dood & levend
- Huilt GV soms ook?



# Verbonden afronden

- Als dier
- Als mens



# Overzicht



## Vandaag

1. Uitdiepen van belangrijke rol van Grote Vogel:  
**veiligheid bieden** - observeren - meespelen -  
**ontwikkelingsgericht begeleiden**
2. Spelthema's & betekenis
3. Meertalige kleuters





# Meertaligheid: basisfilosofie



1. **Vertrouw op het spel**, op de basis van het TB
2. **Dieren**: ondersteunen spel met **méér talen** dan eentalige kinderen
3. **GV**: ondersteunt spel met **méér talen** dan bij eentalige kinderen
  - enerzijds **'rijker in talen'** dan spel bij eentaligen
  - anderzijds **'uitdaging'**

→ **Vertrouw op het spel, op de dieren, op jezelf**



# 1. Vertrouw op het spel

- Hoe ervaren kls het Toverbos:
  - = we **MOGEN** met leuke dierenpoppen **SPELEN**  
(binnen **veilige** grenzen en afspraken en via veilige handpoppen en ja, er zijn wat op het eerste zicht vreemde afspraken, zoals: geen ruzie maken maar oplossingen zoeken, maar die nemen we er graag bij)
  - = we **MOGEN KIEZEN** wat we spelen
  - = juf of meester **SPEELT MEE** met **MIJN** zelf gekozen spel! Hoe vaak gebeurt dat in het gewone leven??
  - = = > **ENORM KRACHTIG MEDIUM**: kls staan open om te leren (durven en willen en ... kunnen?)



## 2. Méér-talige dieren

- Deze kls zijn het **gewoon veel talen in hun spel in te zetten**: moedertaal, Nederlands, mimiek, lichaam, paraverbale ...: dat zullen ze nu ook doen... zeker willen en durven doen!
- = een vaardigheid, iets waar zij sterker in staan dan ééntalige 'dieren': WAW! Durven en willen **en kunnen!**
- *Houding t.o.v. moedertaal?*



### 3. Méér-talige GV

- Méér dan bij eentalige kls, zal GV:
  - alles **verwoorden** (wat GV doet; wat het dier doet, wat GV ziet gebeuren)
  - **spreekbuis** van de dieren zijn: verwoorden wat de dieren proberen te zeggen met hun talen
  - zijn / haar **eigen talen** inzetten: Nederlands, lichaam, mimiek, stem (toonhoogte, ...) + eventueel hulpmiddelen (gevoelensprenten)

**Nikki: onderschat impact van deze talen niet.**

**Ook al snappen ze niets van je ‘verbale’ taal:  
er gaat altijd ‘iets’ mee van wat je ‘zegt’.**



# Meertaligheid: conclusie

- Door aard en doelstellingen van de activiteit, zijn durven en willen en zelfs kunnen gegarandeerd.
- Vertrouw op het spel, op jezelf, op de kinderen
- Op zich qua taal niet moeilijker – zelfs gemakkelijker – dan gewone klaswerking...



Nikki:



“Het TB gaat niet om detecteren van problemen, om achterhalen wie een probleem zou hebben.



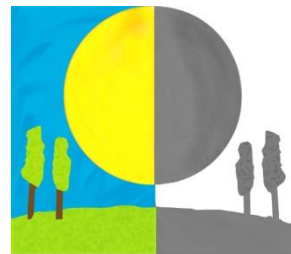
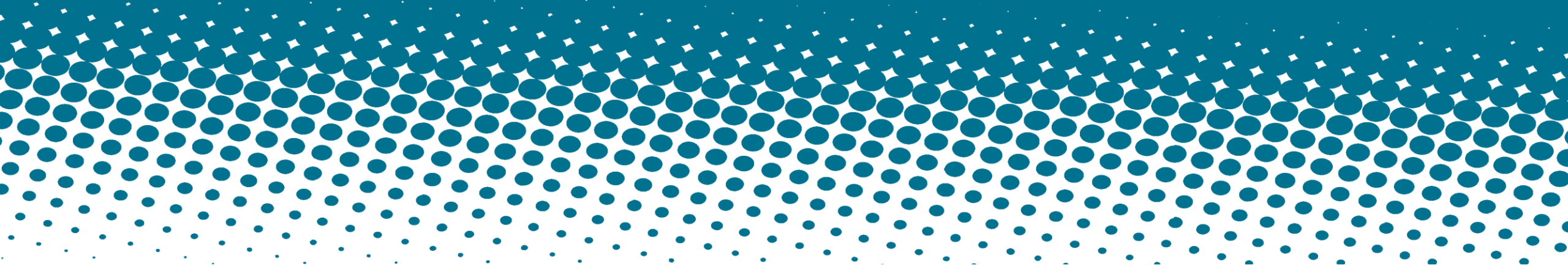
**Het TB is een cadeau van het kind: je mag meespelen in zijn verhaal, in zijn oefenmoment.**

En als surplus krijg je zo wel een beter zicht op het kind en op eventuele problemen.”



# WAT EEN DAG! (Alweer!)





**HET TOVERBOS**  
UITGETEST IN DE KLEUTERKLAS

UPC K.U.Leuven

