

Handwritten scribble

WE MOETEN SPELEN —

Handwritten scribble



*wat onderwijs aan
een verkenning van
onze natuur heeft*

*uitgave: NIVOZ
tekeningen & ontwerp:
Mark Schalken*

— ROB MARTENS

1

Spel is niet wat het lijkt . . . 13

Een spelende hond . . . 16

Hoe biologen en evolutiepsychologen kijken . . . 25

2

Een gevaarlijk spelletje . . . 26

Hoe pakt de evolutiepsychologie het aan? . . . 28

De onderzoeksmatige aanpak en uitgangspunten . . . 31

Niet reductionistisch of deterministisch . . . 34

3

Spel is meer dan het lijkt . . . 39

Hoe dan ? (1) . . . 42

Onzichtbaar spel . . . 44

De voetbalsupporter . . . 46

4

De sociale kant van spel . . . 51

Het volleybalspel . . . 53

Environment of Evolutionary Adaptiveness . . . 57

Van spel tot kunst en religie . . . 61

Kunst en techniek . . . 66

De stiltecoupé . . . 68

Je laten zien in spel . . . 69

5

De lerende kant van spel . . . 75

Spel als basis voor de cognitieve psychologie . . . 76

De dubbele bodem in spel . . . 77

Begrijpen . . . 83

Het onnozele spelletje . . . 96

The Wolf of Wall Street . . . 97

Samengevat: hoe spel ons laat leren . . . 101

6

Spel als aanjager van creativiteit . . . 105

De moderne mens toont zijn creatieve kant in spel . . . 106

Spel, kunst en creativiteit . . . 116

Van damspel tot aan auto's sleutelen . . . 120



***De relatie tussen spel
en intrinsieke motivatie . . . 125***



De spelregels . . . 135

Spelbrekers . . . 137

Nog een rondje spel . . . 147

Ja, maar . . . 156

Zijn mensen een soort gaffelbokken? . . . 158



De onderschatting van spel . . . 163

Consequenties voor school en onderwijs . . . 169



Spel in de klas . . . 172

Hoe dan? (2) . . . 178

De moderniteit van Bauhaus . . . 184

Vluchtende onderwijsvernieuwers . . . 188

Democratische scholen . . . 191

Agora . . . 196

Kunst op Essential Schools en Vathorst College . . . 199

Wat leer je dan, als het niet verplicht is? . . . 203

Enige voorzichtigheid . . . 206



Dus . . . 211

Professionals en spel . . . 211

Kinderen en spel . . . 216

De denkfout hersteld . . . 219

Literatuur . . . 224

*... MEER OVER AUTEUR,
TEKENAAR EN UITGEVER
OP BLZ. 229*

VETO

RWET

ORNT

Voorwoord

9

Voor je ligt een boek dat indruk maakt, al lijkt het thema, spel, niet zoveel aanleiding te geven om indruk te maken. En dat is nu precies het thema: wat wij doorgaans zien als ‘van kinderen’ of als ‘iets dat ons afleiding biedt of vermaakt’, blijkt hier direct te voeren naar de vraag of wij onszelf wel goed verstaan. We sturen onze kinderen naar school om te leren (niet om te spelen) en zelf gaan wij naar ons werk, of aan het werk (en dat is geen spel). Dit terwijl in spel of spelenderwijs veel geleerd wordt en werken vaak het karakter van spelen nadert als we door uitproberen en toetsen, door gissen en missen problemen proberen op te lossen. De tegenstelling die we gecreëerd hebben tussen spelen en leren en maken klopt niet en heeft nooit geklopt, met de nodige problemen voor opvoeding en met name onderwijs als gevolg. De motivatie- en dus aanpassingsproblemen van onze jeugd in onze scholen en opleidingen zijn een notoir voorbeeld.

Het is de grote verdienste van Rob Martens dat hij in een zeer toegankelijke tekst het fundamenteel ongerijmde, het niet-natuurlijke van de tegenstelling spelen – leren en maken overtuigend aantoonst. Spel en spelen zijn fenomenen die onze ontwikkeling schragen en ons in al onze activiteiten vergezellen. In een pedagogisch-antropologisch hoofdstuk over spel schrijft de vermaarde Duitse pedagoog Andreas Flittner:

“Das Spielen scheint tief im Menschen verankert zu sein und kann in allen Regionen menschlichen Seins sich erstrecken. ... Das Spiel scheint eine ‘primäre Lebenskategorie’ zu sein, ein ‘Urpfenomen’ das uns in allen Erscheinungen des Lebens begegnen kann” (zie p. 16-17).

Duidelijker kun je haast niet zeggen hoe wezenlijk spelen voor ontwikkeling, leren en het dagelijks leven van een mens is, en dus voor zijn opvoeding. En moest Flittner zich nog bedienen van beschrijving, Martens kan al bogen op empirische bewijsvoering

vanuit de evolutiepsychologie, die laat zien hoe spel 'de motor tot leren' is. Martens' tekst geeft alle aanleiding iets anders over onszelf, onze samenleving en over opvoeding en onderwijs te gaan denken.

Het meest gegronde argument ligt in de betekenis van het Engelse begrip *the fittest*. We kennen het van de geveugelde term *the survival of the fittest*, meer dan eens begrepen als het overleven van de sterkste, de beste, de hoogste in de prestatiehiërarchie. Maar het begrip verwijst typisch niet naar de beste prestatie, maar naar wie zich het beste kan aanpassen aan wisselende situaties. Voor opvoeding en onderwijs maakt dat nogal wat uit. Wil je je kinderen vooral 'de eerste' laten worden, voed je ze op in het competitie-model, of streef je ernaar dat ze situaties snel en goed begrijpen, andere mensen verstaan en passend kunnen handelen omdat ze voorstellingsvermogen (*a playful mind*) en zelfvertrouwen hebben ontwikkeld?

10

In de evolutie van de mens zijn het deze laatste kwaliteiten die de beste kansen hebben geboden om individueel en als groep te overleven. Deze kwaliteiten maakt een jonge mens zich eigen in zijn spontane, zelf gekozen, onbevreesde, spelende omgang met zijn wereld, waarin uitdagingen worden aangegaan, grenzen worden ontmoet en waarin hij zichzelf en zijn spelgenoten leert kennen in hun kracht en hun twijfel en zich daartoe leert verhouden. Maar vooral ziet de jonge mens zich al spelend bevestigd in zijn succes-ervaring van een actieve, van binnenuit gemotiveerde verhouding tot zijn omgeving, de basis voor ontwikkeling en leren.

Hoe kunnen we deze basale, intrinsieke motivatie in onze opvoeding en in ons onderwijs bewaren? We hoeven er maar een beroep op te doen. Dat vraagt een passende uitdaging, vrijwillig aan te gaan in een veilige omgeving, kenmerkend voor spel. Waarom zouden onze scholen dat klimaat niet kunnen bieden, zonder hun opdracht en hun doelstellingen te veronachtzamen? Martens geeft met dit opstel een overtuigend antwoord: er is geen goed gefundeerde reden te vinden.

Er zijn meer goede redenen om dit essay te lezen en te waarderen. Het heeft meerdere lagen. Zo getuigt het van een andere mensopvatting dan gangbaar in het georganiseerde onderwijs en gangbaar in de sociale wetenschappen. Martens impliceert met zijn opvattingen over spel en spelen het primaat van het handelen als primaire bestaansmodus (Varela, 1999). Dit in tegenstelling tot het

kennisprimaat waarmee wij allen zo vertrouwd zijn, maar dat ons in ons formele onderwijs altijd heeft afgehouden van de ‘levende ervaring’ als basis voor ontwikkeling en leren. Het formele leren zou zoveel mogelijk kenmerken hiervan moeten inhouden om effectief en duurzaam te zijn. Een passende uitdaging en een levende ervaring bieden het kind intrinsieke motivatie. Resultaten behaald met vooral extrinsieke motivatie beklijven niet en competitie om het beste resultaat vernauwt het cognitieve perspectief van leerlingen, zoals we uit onderwijsonderzoek al lang weten.

11

De pedagogische betekenis van spel is van oudsher onderwerp van onderzoek en beschouwing. Het bemiddelt de ontmoeting en de concrete omgang met de materiële en immateriële (of sociale) wereld met zijn wetten, regelmatigigheden, regels, waarden en normen, waarin de jonge mens zichzelf vorm geeft en het beroep leert ervaren dat anderen en het andere op hem of haar kunnen doen, de basis voor ontwikkeling van verantwoordelijkheid. Deze bijdrage van Rob Martens voert dat inzicht verder, door de spelende mens in een evolutionair perspectief te plaatsen en, niet onbelangrijk, door de waarde van het virtuele spel, *gaming*, te introduceren.

Eigenlijk behelst het essay van Martens een fundamentele cultuurkritiek, voor zover wetenschappelijke kennis en formeel leren maatschappelijk hoog worden gewaardeerd. Maar wetenschappelijke kennis is niet de eerste inspiratie voor de manier waarop wij onze kinderen opvoeden en streven naar een vreedzame en duurzame samenleving. Dan komt het eerder aan op elkaar verstaan en op verantwoordelijkheid willen dragen.

De inzichten van Rob Martens bieden een gefundeerd uitgangspunt voor het noodzakelijke pedagogische gesprek over de betekenis van spel en spelen voor een mens en zijn samenleving en de huidige virtuele spelcultuur waarin onze kinderen groot worden.

>> Luc Stevens

*Emeritus hoogleraar orthopedagogiek UU
voormalig directeur NIVOZ*



" BUITENSPELEN
ZOU EEN VAK OP SCHOOL
MOETEN ZIJN "

→ JOHAN CRUYFF

Spel is niet wat het lijkt

Als je het woord ‘spel’ opzoekt in de Van Dale, zie je dat het opvallend veel betekenissen kent. Van het spel van een kind tot toneelspelen, speelveld, schouwspel, speelruimte, schaakspel, liefdesspel en muziekspel. Opmerkelijk is dat die verschillen in betekenis in veel talen te zien zijn, en dus niet toevallig zijn. In de Van Dale zie je ook dat bij de verklaring van veel spelbegrippen de naam Johan Huizinga vaak wordt genoemd. Hij heeft misschien wel het meest expliciet uitgewerkt dat spel veel meer omvat dan iets wat alleen kleine kinderen doen.

Spel, kunst, leren en creativiteit lopen in ons leven heel sterk samen op. Maar we lijken dat vergeten te zijn en er amper consequenties aan te verbinden. ‘Buitenspelen zou een vak op school moeten zijn’, zei Johan Cruijff eens. In zijn paradoxale uitspraken schuilt vaak waarheid. Immers, ons woord ‘school’ komt van het Griekse woord ‘scholè’, wat vrije tijd betekent. Spelen verwijst als begrip ook naar vrijheid (speelruimte). En tegelijkertijd heeft het alles te maken met leren. Maar we zijn, vreemd genoeg, datgene wat kinderen het liefste doen, vrij spelen, en het verplichte leren dat plaats moet vinden op school, als twee bijna tegengestelde begrippen gaan opvatten. Iedere school heeft een speelplaats buiten de school, daarmee symboliserend dat je het schoolgebouw moet verlaten om te spelen.

‘Stop met gamen en ga je huiswerk maken’ weerspiegelt misschien wel het grootste pedagogische conflict van deze tijd. Jongeren vervelen zich op school of krijgen faalangst. Ze doen hun huiswerk met tegenzin en leren voornamelijk omdat iets verplicht is en het cijfer meetelt. De gemiddelde motivatie op school, zo blijkt uit onderzoek van bijvoorbeeld de Onderwijsinspectie, scoort hooguit een vijfje. Terwijl diezelfde jongeren onstuitbaar gemotiveerd zijn als ze gamen. Het contrast is enorm.

In dit boek probeer ik te laten zien dat het een misvatting is als

je denkt dat spelen en leren op school tegengestelde zaken zijn. Ik laat zien wat de gevolgen van die denkfout zijn. Deze denkfout ontstaat als we niet goed begrijpen wat spel echt is. Je kunt het ook positief formuleren: als we spel beter begrijpen, zien we veel kansen ontstaan om kinderen te laten leren en gemotiveerd te houden. Er ligt speelruimte klaar die nu nog ongebruikt is.

In dit boek gaan we het begrip spel veel dieper verkennen. Maar alvast het volgende: als iemand zegt ‘het is maar een spelletje’, dan weet je al dat het voor hem nergens om gaat. Buiten het spel om rekt hij je niet op het resultaat of wat er gebeurt af. Ik heb dit boek geschreven met een *playful mind*. In mijn werk als hoogleraar heb ik te maken met de soms angstige academische ‘*publish or perish*’ afrekencultuur. Strengere reviewers beoordelen je manuscripten en subsidieaanvragen. Iedere denkstap moet zoveel mogelijk met literatuurbewijs worden onderbouwd, bijna juridisch sluitend en moeilijk leesbaar. De studie van spel leent zich eigenlijk heel moeilijk voor deze benadering. Ik verken een begrip dat niemand namelijk helemaal begrijpt, inclusief ikzelf. Daarom is deze tekst niet opgezet als een wetenschappelijk betoog, een verantwoording van iets, een poging je iets te verkopen of een filosofisch vertoog. Ik probeer geen sluitend bewijs te presenteren, want dat is er niet. Dit is een schetsboek.

Ik denk dat een tekst veel rijker wordt als hij geschreven is vanuit nieuwsgierigheid en als de lezer wordt meegenomen in dat onderzoek. De spelregel die ik van je vraag, is afstand te nemen van wat je al lang weet of denkt te weten en met verbazing te kijken naar jezelf en naar alle spelende én tegelijk lerende mensen om je heen.

Ik probeer een overdaad aan referenties te vermijden, zoals je die gewoonlijk tegenkomt in wetenschappelijke teksten. Ik refereer slechts daar waar een verwijzing het verstaan van de tekst echt ondersteunt. Hier, aan het begin van dit boek, wel al twee namen die cruciaal zijn geweest bij deze verkenning: Peter Gray en Johan Huizinga. De Amerikaan Peter Gray is evolutiepsycholoog, schrijver van standaardwerken in de psychologie en bovenal auteur van het boek *Free to Learn*, waarin hij het belang van ‘spelend leren’ bepleit. Duizendpoot Huizinga (1872-1945) was historicus, cultuurfilosoof en antropoloog. We zijn in Nederland in de gelukkige omstandigheid dat zijn fascinerende werk *Homo Ludens* – de spelende mens – in onze eigen taal is geschreven. Dat helpt om zijn prachtige, maar ook al wat moeilijker leesbaar geworden originele

tekst goed te begrijpen en op volle waarde te schatten. Ik citeer er af en toe uit.

We moeten spelen is geen samenvatting van de boeken van Gray of Huizinga. Daarvoor kun je ze veel beter zelf lezen. Beide auteurs hebben moeite gedaan om hun werk toegankelijk te maken. Gray zei te schrijven met een *playful mind* en Huizinga vond dat hartstocht bij het schrijven onontbeerlijk is, anders wordt een tekst onleesbaar. In de inleiding van *Homo Ludens* (1938) verontschuldigt hij zich voor het soms improviserende karakter van zijn werk: ‘*Het werd voor mij nu schrijven of niet schrijven. Van iets dat mij zeer ter harte ging. Dus ik heb geschreven*’. De impact van Huizinga op spelonderzoek is imponerend, tot op de dag van vandaag. Vrijwel alle auteurs in het recente *Handbook of the study of play* refereren aan de Engelse vertaling (uit 1955) van zijn werk.

In het boek dat je als lezer nu voor je hebt, combineer ik het werk van anderen met mijn eigen werk als psycholoog en motivatie-onderzoeker. Huizinga onthield zich in *Homo Ludens* van ‘de psychologische interpretatie van spel’ en behandelt ‘het niet vanuit of niet in de eerste plaats als een biologische functie’ (p. 27). Ik vind dat een gemis. Het cultuurfilosofische denken van Huizinga treffen we aan de andere kant niet aan in het werk van Peter Gray. In *We moeten spelen* probeer ik die aspecten te verbinden en verder te brengen.

De verkenningen van Huizinga en anderen hebben al lang geleden op overtuigende manier duidelijk gemaakt dat spel niets minder is dan de motor onder leren, de motor onder cultuurontwikkeling en misschien wel datgene wat ons als mens het meest karakteriseert. Maar je moet eerst afstand nemen om dat te zien. Daartoe nodig ik je uit in dit boek, via deze verkenning. Om afstand te nemen van dingen die we zo gewoon vinden dat ze ons niet meer opvallen, gaan we een wat aparte methode gebruiken: een evolutie-psychologische benadering. Daarover later meer.

We kijken steeds beter naar kinderen. Naar wie ze echt zijn en naar wat ze nodig hebben. Dat was ooit anders. Nog maar ruim 150 jaar geleden – eind negentiende eeuw – kwam in mijn woonplaats Maastricht op grote schaal kinderarbeid in de keramische industrie voor. Net als lijfstraffen op scholen is zo iets nu, in beschaafde landen, ondenkbaar. In de Verenigde Staten is Peter Gray een veelgevraagd spreker en zijn ideeën over de noodzaak van spel vinden steeds meer gehoor. Spelonderzoeker Johnson (2015): ‘*This*

upswing in awareness and appreciation of play's importance is surprising, even striking. Ik denk dat dat komt omdat we meer aandacht hebben voor kinderen en meer in hun belang denken. Spel is daarbij een onvermijdelijk sleutelwoord.

Het lezen van dit boek en beter begrijpen van het begrip spel is geen lineair, stapsgewijs pad. We draaien soms rondjes, zodat we spiralend langzaam maar zeker in een duistere, onbekende grot afdalen. Daar ligt de complexe wereld van spel verborgen. Daar zien we dat eigenlijk heel weinig is wat het lijkt.

16

Een spelende hond

De manier waarop mensen als Huizinga en Gray spel beschouwen, maakt het tot een enorm complex begrip. Spel is sterk symbolisch, vaak uiterlijk passief, speelt zich voornamelijk in het hoofd af en is dus vaak onzichtbaar. En bovenal: in spel is iets meestal niet wat het lijkt.

Het is daarom onhandig om onze verkenning van wat spel eigenlijk is te beginnen bij de manier waarop mensen met spel omgaan. Laten we eerst kijken naar hoe dieren spelen, dat is duidelijker. Daarmee kiezen we eigenlijk al een biologisch uitgangspunt. In navolging van Huizinga beginnen we de studie van spel door te kijken naar het spel van de hond, die al meer dan 30.000 jaar een van onze beste vrienden is. Dan zien we al snel dat spel eigenlijk heel opmerkelijke kenmerken heeft.

Het is opvallend dat vrijwel iedereen de pose herkent van een hond die uitnodigt tot spel: kop omlaag of een beetje scheef, door de voorpoten gezakt, kwispelend en uitnodigend, door afwachtend voor je te staan en je aan te kijken of naar een 'speeltje' te kijken, al dan niet ondersteund door een karakteristieke blaf. Dikwijls hebben honden die uitnodigen tot spel een voorwerp in de bek, zo'n speeltje, en proberen ze je uit te dagen dat te pakken te krijgen. Als je eraan probeert te trekken, zullen ze meestal terugtrekken en grommen. Maar het is, zoals Huizinga zegt, niet echt grommen. Ze doen alsof ze kwaad zijn. Als je achter de hond aan rent om het speeltje te pakken, zal het dier ook weer doen alsof het wegrent.

De essentie van dit spelletje is dat de hond *niet echt* wegrent. Natuurlijk zijn de meeste honden sneller dan jij. Daarom zullen ze steeds uitdagend liggen te wachten (figuur 1) tot je bijna bij hen bent, om dan pas weer enthousiast verder te rennen. Dat is een

EEN
BORDERCOLLIE
NODIGT UIT
TOT SPEL

①

17



aanwijzing waarin al heel veel besloten ligt over spel.

Als je aandachtig kijkt naar spelende honden of spelende wolven (er zijn ook fascinerende filmpjes van wolven en beren die met tamme honden spelen; blijkbaar herkennen ze het spelgedrag ook bij elkaar), dan zie je hoe merkwaardig de bewegingen van een spelende hond eigenlijk zijn. Een jagende wolf die achter een prooi aanzit is strak, uiterst efficiënt en naar voren gericht. Maar een spelende hond kwispelt, waarbij het hele lijf beweegt. En dat lijkt tegengesteld aan strak en doelgericht bewegen.

Als een hond speelt of schijnvecht, wipt hij ook overdreven op en neer of wiegt inefficiënt heen en weer. Eigenlijk slaat die beweging nergens op. Zo kun je niet jagen of vechten. Strak en doelgericht worden honden wel als ze bijvoorbeeld razendsnel achter een bal aan rennen. Het is dan duidelijk dat het een spel is. Vaak zal een hond daarna opnieuw enthousiast proberen je uit te nodigen de bal weer weg te werpen, via zijn spelhouding. Het kwispelen betekent in dit geval dat hij plezier heeft en signaleert dat hij een spel aan het spelen is. Kortom, de hond zorgt dat altijd duidelijk is dat het een spel is.

Een hond die geen zin meer heeft om te spelen (figuur 2), laat dat duidelijk merken. Hij gaat misschien liggen, neemt geen spelhouding meer aan, kijkt niet meer naar zijn speeltje en kwispelt niet meer.

Het kwispelen van een hond kun je vergelijken met het lachen van een mens. Het is een schijnbaar overbodige en remmende beweging. Wie echt moet lachen, is weerloos en kan eigenlijk niets meer zeggen of doen. Wie moet huilen van het lachen, kan niet meer praten en valt bijna om. Het communiceert, net als kwispelen, plezier en het is 'niet echt'.

Lachen is ook een geruststellend signaal. We lachen vaak om een grap, waarin vrijwel altijd iets 'echts' in een verrassende perspectiefwisseling wordt gezet, vaak naar iets 'niet-echts'. Ik kom er nog op terug, en misschien vind je het nog vreemd, maar er is een opvallende overeenkomst tussen (de functie en bedoeling van) lachen en kwispelen. Zowel in betekenis als in de situaties waarin het gebeurt. Het slaat nergens op en gaat nergens over en drukt vaak plezier uit.


Zoals gezegd, mensen en honden herkennen instinctief bij elkaar als er gespeeld wordt. We voelen het aan. Om het minder ingewikkeld te maken, om eens te kijken wat de essentie van spel is, is het dus een handige manier om onze verkenning te beginnen bij het spel van dieren.

Wat zijn nou de belangrijkste kenmerken die we steeds terugzien bij spelende dieren (Burghardt, 2015), maar ook in de literatuur over spel van mensen (Einsiedler, 1991; Gray, 2015; Huizinga, 1938)?

- 1 Het spel is *vrijwillig*, de deelnemer aan spel kiest er zelf voor, moet uitgenodigd worden. Huizinga: '*Alle spel is allereerst en bovenal een vrije handeling. Bevolen spel is geen spel meer.*' Een hond nodigt uit tot spel en kan er zelf altijd voor kiezen te stoppen.
- 2 Spelen gaat gepaard met plezier, betrokkenheid en inzet. Vaak zit er het element in van humor of lach, maar ook van ernst. Het is *meeslepend* en spannend.
- 3 De speler neemt en houdt zelf het initiatief en blijft spelen zolang het boeiend is. Wanneer bijvoorbeeld de vermoeidheid te groot wordt, stopt het spel. Spel is *vrijheid*, aldus Huizinga. De speler ervaart autonomie.
- 4 Spel dient geen duidelijk extern doel. Het doel lijkt in het spel zelf besloten te zitten, dus in het proces. Buiten het spel zelf gaat het nergens anders om. Spel is daarom meestal *ymbolisch*. Huizinga: '*Spel is niet het gewone leven.*'
- 5 In spel leef je je, omdat het 'niet echt' is, vaak in een *rol* in.
- 6 Spel kent een fysieke of mentale *begrenzing*, in tijd en plaats.



② DE HOND
IS MOE EN
GEEFT AAN
TE STOPPEN
MET SPELEN



Het spel kan fysiek waarneembaar zijn als object, zoals bij een puzzel of ganzenbord, of het is terug te zien in bepaald gedrag, zoals bij sporten of gamen. Maar spel kan ook iets zijn dat alleen in je hoofd zit. Bijvoorbeeld als je een speels rijmpje bedenkt. Dat maakt het soms een verwarrend begrip. Spel en spelen worden door elkaar gebruikt. Ik bedoel steeds de speelse houding, een *playful mind*.

Er is geen twijfel over mogelijk dat, hoewel het nog moeilijk precies vast te pinnen is, spel iets is wat bij veel 'slimmere' zoogdieren in het hoofd zit. Het is ook iets is dat ze tamelijk moeiteloos herkennen en wat ze van nature graag doen. Huizinga: *'eder denkend wezen kan zich die realiteit – spel, spelen – terstond als een zelfstandig, eigen iets voor ogen brengen, ook al zou zijn taal er geen algemeen woordbegrip voor bezitten. Het spel is onloochenbaar'*. (p.30).

Wat ook al snel duidelijk wordt, is dat spel een niet-materiële functie heeft. Het is er niet om voedsel te verzamelen of een schuilplaats te maken. Het doel, of het resultaat, zit in het hoofd. Je vindt het leuk, het sleept je mee, je kiest ervoor. In het spel kun je oefenen. Het is er blijkbaar om te leren. Het spant en ontspant. Spel verleidt tot het innemen van een rol (bijvoorbeeld prooi of jager, zoals honden vaak spelen). Spel is symbolisch, omdat het doel in het hoofd zit en buiten het spel nergens om gaat. Het is immers vaak niet echt. Er volgt niet een fysiek resultaat. Het balletje van de hond is niet eetbaar of voor iets anders bruikbaar.

We gaan dit punt later gedetailleerder bekijken en ook dieper in op (biologische en evolutionaire) verklaringen, maar het doel en de logica van spel worden misschien al duidelijker. De crux is namelijk dat je in het spel en bij het oefenen en leren fouten kunt maken. Immers, een complexe jachttechniek voor het eerst uitproberen op een gevaarlijke prooi is een slecht idee.

Welpen, en eigenlijk alle slimme zoogdieren, brengen een groot deel van hun jeugd spelend door. Ze oefenen met gedrag (fysiek en sociaal), kijken dingen af en proberen dingen uit. Dat kan alleen vanuit de veiligheid dat je fouten mag maken en dat je zelf bepaalt wanneer je ergens aan toe bent. Dat kan als je mag ontspannen als het te spannend of te intens wordt. En als degene die met je speelt, rekening houdt met wat je wel en nog niet kunt. Anders kan het niet. Ieder spelend dier weet dus wanneer het zich moet inhouden. Je hoeft daarvoor alleen maar een paar minuten naar

een volwassen hond te kijken die met een pup speelt.

Wanneer we straks naar mensen en spel kijken, zien we een overweldigende complexiteit. En juist daarom hebben we een onderliggend patroon nodig. Een patroon dat de biologie misschien kan leveren. We zien dan dat spel en spelen iets is dat volwassenen net zo veel en intensief doen als kinderen, mits ze de ruimte krijgen. Humor en muziek gaan dan een rol spelen, net als rituelen, schoonheid en kunst.

Nu dringt zich de vraag op: hoe gaan we dan kijken? Door veel te lezen? Er is namelijk heel veel geschreven over spel. Je kunt er boekenkasten mee vullen, je kunt je begraven onder citaten van Plato, Fröbel, Nietzsche en Rousseau, noem maar op (zie overzicht Van der Pol, 2005). De (historische) pedagogiek toont duidelijke verbanden en wederzijdse beïnvloeding aan. De psychologen Richard Ryan en Edward Deci, bekend van de *Self Determination Theory* (SDT), en vele andere motivatiewetenschappers schrijven over intrinsieke motivatie, wat heel sterk de essentie van spel raakt. Steeds worden er – ook door Ryan en Deci – aannames gedaan over de menselijke natuur.

En er wordt vanuit alle literatuur over spel tamelijk kritisch gekeken naar traditioneel onderwijs. Als Gert Biesta – bijzonder hoogleraar van de NIVOZ-leerstoel Pedagogische dimensies – het heeft over subjectificatie als doel van onderwijs, wat zou dat dan precies kunnen zijn en wat is de relatie met spel? Subject staat tegenover object, zo stelt Biesta. Wanneer de mens als object wordt gezien, is hij of zij een ding dat onderworpen is aan wat anderen met dat ding willen doen. Subject-zijn en subjectificatie verwijzen naar een situatie waar ieder mens als zelf handelend individu wordt gezien, in relatie tot anderen. Hij sluit daarbij aan bij veel andere pedagogische denkers, van Marinus Langeveld tot John Dewey.

Maar het is net of het niet beklijft op het moment dat we het begrip spel introduceren of een prominente plek geven. De oorspronkelijke ideeën van denkers zoals Friedrich Fröbel werden uiteindelijk gezien als iets kinderachtigs, iets wat niet echt serieus te nemen was. In Nederland werd tot in de jaren zestig de term *fröbelschool* gebruikt om een kleuterschool aan te duiden. Van de achternaam van de bedenker, Friedrich Fröbel, is het werkwoord fröbelen afgeleid: vrijblijvend creatief bezig zijn. Maar fröbelen draagt nu vrijwel altijd een denigrerende ondertoon.