

meer spelen, gezond opgroeien

het recht

op spelen

borgen

REDACTIE

Ton Liefwaard

Louise Berkhout

Froukje Hajer

Pauline van der Loo

Ieder kind verdient een veilige en uitdagende leefomgeving, waarin het zelfstandig kan spelen en gezond kan opgroeien. Platform Ruimte voor de Jeugd (RvdJ) wil dat kinderen zich evenwichtig kunnen ontwikkelen, met ruimte voor spel, zelfstandige mobiliteit en een volwaardige plaats in de samenleving. RvdJ baseert zich daarbij op het Internationaal Verdrag inzake de Rechten van het Kind en in het bijzonder op artikel 31 dat het recht op spelen waarborgt.

Platform Ruimte voor de Jeugd is een interdisciplinair netwerk van professionals met passie voor het spelende kind. In ons netwerk zitten deskundigen op het gebied van jeugd, (natuurlijk) spelen, speelgoed, gezondheid, welzijn, onderwijs, kinderopvang, sport, verkeer, stedenbouw en jeugdbeleid. Zowel onderzoek als beleid en praktijk zijn vertegenwoordigd. Bij RvdJ wisselen wij kennis en ervaringen uit. We gaan in gesprek over actuele ontwikkelingen en maken plannen voor gezamenlijke actie. Samen komen wij op voor de belangen van het spelende kind. RvdJ heeft een onafhankelijke positie in het maatschappelijk debat en kan zich vrij uitspreken.

Deze essaybundel is tot stand gekomen onder verantwoordelijkheid van Ruimte voor de Jeugd en op initiatief van RvdJ-werkgroep Kennispalet/Speelforum.
www.ruimtevoordejeugd.nl



meer
het recht
spelen,
op spelen
gezond
borgen
opgroeien

REDACTIE

Ton Liefwaard

Louise Berkhout

Froukje Hajer

Pauline van der Loo

Colofon

© 2026, Platform Ruimte voor de Jeugd

ISBN 9789090419527

Alle rechten voorbehouden. Verwijzen naar essays onder vermelding van bron en auteur.
Tekst- en datamining van (delen van) deze uitgave is uitdrukkelijk niet toegestaan.

REDACTIE: Ton Liefwaard, Louise Berkhout, Froukje Hajer en Pauline van der Loo

TEKSTREDACTIE: Marian Schouten

VORMGEVING: Grafisch ontwerpbureau Noordenwind, Wageningen

FOTOVERANTWOORDING: Foto's en afbeeldingen zijn aangeleverd en/of gemaakt door de redactieleden en auteurs, tenzij anders vermeld. Indien personen auteursrechtelijke aanspraken menen te hebben, kunnen zij contact opnemen met de redactie via Ruimte voor de Jeugd, info@ruimtevoordejeugd.nl

Met grote dank aan iedereen die heeft meegewerkt aan de totstandkoming van dit document! Een bijzonder woord van dank voor Jantje Beton, Stichting Kinderpostzegels en de Branchevereniging Spelen en Bewegen voor hun financiële bijdragen.



Inhoudsopgave

Voorwoord.....	7
----------------	---

Inleiding en reflectie

Ton Liefwaard, Louise Berkhout, Froukje Hajer en Pauline van der Loo, redactie.....	9
---	---

Hoofdstuk 1. Het recht op spelen in Nederland..... 15

ESSAY 1. Het kinderrecht op spelen

Ton Liefwaard.....	16
--------------------	----

ESSAY 2. Maatschappelijke participatieregelingen voor kinderen: een pleister op de wonde?

Merel Jonker.....	29
-------------------	----

Hoofdstuk 2. Spelen voor fysieke en mentale gezondheid.....41

ESSAY 3. Binnen naar buiten: oog op gezondheid

Vasanthi Iyer en Marjolijn Quaak.....	42
---------------------------------------	----

ESSAY 4. ‘Spelen is geen luxe maar een levensbehoefte’

Heidi Lesscher en Marijke Achterberg.....	49
---	----

Hoofdstuk 3. Spelen in de digitale wereld..... 59

ESSAY 5. Het kind als spelende consument

Simone van der Hof en Ton Liefwaard.....	60
--	----

ESSAY 6. Videogames & Positieve Effecten op de Mentale Gezondheid

Sander Bakkes.....	76
--------------------	----

ESSAY 7. De dubbelrol van digitale technologie: bedreiging of bondgenoot van buitenspelen?

Sanne de Vries en Gerben Helleman.....	84
--	----

Hoofdstuk 4. Spelen in de woonomgeving..... 95

ESSAY 8. Ruimte maken voor Opgroeien!

Lia Karsten.....	96
------------------	----

ESSAY 9. Het vrije uitloopkind als indicator van een rechtvaardige straat Marco te Brömmelstroet en Jonne Silonsaari.....	103
ESSAY 10. De pedagogische waarde van risicovol spelen. Het belang van het perspectief van het kind Martin van Rooijen.....	112
ESSAY 11. Woonomgeving ontwerpen voor doelloos dwalend leren. Een pleidooi voor het ontwerpen van speelweefsels Dirk Vermeulen.....	124
ESSAY 12. Van buitenspel naar buitenspel: plek maken voor het perspectief van tienermeiden in de buitenruimte Hilde Wierda-Boer, Iris Willemsen, Linda Hooijer, Lieke Brouwer en Marion van Hattum..	136
Hoofdstuk 5. Zonder spelen geen groei.....	149
ESSAY 13. ‘In deze hut wil ik later wonen!’ Spelend leren in pedagogische vrijplaatsen Maike Kooijmans.....	150
ESSAY 14. Ruimte voor de stem van het kind - het gedachtegoed van Elly Singer. Dorian de Haan.....	160
ESSAY 15. Samen Spelen, Samen Groeien: Op Weg naar Inclusieve Speelomgevingen Manon Bloemen, Ryan Beekhuizen en Eline Bolster.....	168
Hoofdstuk 6. Meedoen in de samenleving – spelen verbindt.....	181
ESSAY 16. Toegang tot verbeelding - sterk door muziek en drama Louise Berkhout.....	182
ESSAY 17. Spel als tekensysteem, een nieuw perspectief Pim van der Pol.....	195
ESSAY 18. Meer dan een Glijbaan: Waarom de Speeltuin het Hart van de Wijk Is of Zou Moeten Zijn Joyce Weeland en Julia Steenwegen.....	204
ESSAY 19. A movement and play based psychosocial intervention: TeamUp Katia Verreault.....	212
Auteurs en redactie.....	223
Samen verder.....	227



Voorwoord

Ieder kind verdient een veilige en uitdagende leefomgeving, waarin het zelfstandig kan spelen en gezond kan opgroeien. Sterker nog: ieder kind heeft daar recht op. Er is echter reden voor grote bezorgdheid. Door knellende regelgeving, klachten over geluidsoverlast, overbescherming door volwassenen, angst voor aansprakelijkheid, toenemende druk op de ruimte door woningbouw en autoverkeer en onvoldoende toegankelijkheid van speelplekken, zijn vrij spelen en voldoende speelruimte niet meer vanzelfsprekend voor alle kinderen en jongeren. In het verlengde daarvan zijn er zorgen over de mentale gezondheid van kinderen en de negatieve gevolgen van overmatig schermgebruik. Vele beleidsterreinen beïnvloeden op verschillende manieren de speelmogelijkheden; tegelijk is er niet één partij die vanuit een interdisciplinair gedeelde visie integraal verantwoordelijk is voor de realisatie van het recht op spelen. De landelijke, provinciale en lokale overheden, evenals de verschillende maatschappelijke instellingen én marktpartijen behartigen elk maar een deel van de belangen van de spelende jeugd. Ook de kennis over spel is hierdoor versnipperd en niet goed vindbaar; er wordt onvoldoende voortgebouwd op bestaande kennis en ervaringen. Een goed samenspel tussen alle relevante disciplines in onderzoek, beleid en praktijk is nodig om het recht op spelen te borgen.

Platform Ruimte voor de Jeugd heeft tot doel deze zo noodzakelijke interdisciplinaire samenwerking te stimuleren en bruggen te slaan tussen praktijk, beleid en onderzoek. Met deze essaybundel willen wij die uitwisseling verder versterken. De publicatie van deze bundel is dan ook geen eindproduct, maar een aansporing om kennis te blijven verzamelen, delen en toepassen. Beter samenspel tussen volwassenen kan bijdragen aan betere speelkansen voor kinderen en jongeren.

Wij nodigen u van harte uit om mee te doen - als jeugdprofessional, ouder, buurtbewoner, politicus, ambtenaar, ontwerper, onderzoeker – in een rol die bij u past. Met lokale bijeenkomsten en landelijke debatten, in gesprekken met kinderen en jongeren, door het stimuleren van onderzoek, het maken van beleid of een goed ontwerp. Speelt u mee?

Namens platform Ruimte voor de Jeugd
Carolien Gelauff-Hanzon, voorzitter





Inleiding

Meer spelen, gezond opgroeien. Het recht op spelen borgen.

Ton Liefwaard, Louise Berkhout, Froukje Hajer en Pauline van der Loo

Spelen is een fundamenteel mensenrecht en inherent aan vrijheid. Door goed te spelen kunnen kinderen zich ontwikkelen tot veerkrachtige mensen, die om kunnen gaan met tegenslag en zo kunnen bijdragen aan een meer tolerante samenleving. Beperkingen in het spelen zijn van invloed op de ontwikkeling van kinderen en jongeren.

De essays in deze bundel zijn bijeengebracht vanuit het urgente besef dat kinderen bedreigd worden in hun ontwikkeling door een gebrek aan ruimte en tijd om te spelen. Dit is een direct gevolg van het onvoldoende respecteren van de rechten van het kind op effectieve realisatie van speelmogelijkheden. Hiermee bedoelen we bijvoorbeeld dat er voor jongeren nauwelijks nog trapveldjes of braakliggende terreinen zijn waar zij naar eigen inzicht fakkie kunnen stoken, hutten bouwen en invulling kunnen geven aan vrije tijd, zonder dat er door de omgeving geklaagd wordt over rommel en lawaai. Als er wél zo'n plek is, kan een pedagogische vrijplaats ontstaan waarin jongeren een nieuwe blik op zichzelf en de omgeving krijgen.

Waar het bij 'ruimte' gaat om fysieke ruimte, zoals speelplekken in een verdichte woonomgeving, gaat het ook om mentale ruimte die kinderen in staat stelt om zich te ontspannen en deel te nemen aan bijvoorbeeld culturele activiteiten. Voorwaarden die nauw verbonden zijn met het recht op een 'levensstandaard die toereikend is voor de lichamelijke, geestelijke, intellectuele, zedelijke en maatschappelijke ontwikkeling van het kind' (art. 27 van het Internationaal Verdrag inzake de Rechten van het Kind, IVRK). Bovendien hebben kinderen recht op tijd die zij zelf kunnen besteden en die niet wordt ingevuld door allerlei verplichtingen of door het gekluisterd zijn aan digitale diensten. De fundamentele waarde van het recht van ieder kind om te spelen kan niet worden onderschat en is direct verbonden met de positie die kinderen innemen in de maatschappij, waarbij het de vraag is of de stem van kinderen hoorbaar is, of er rekening wordt gehouden met hun belangen en of dit voor alle kinderen geldt.

Het belang van dit recht reikt verder dan huidige generaties kinderen en kan niet los worden gezien van de verantwoordelijkheid van de overheid en de bredere samenleving voor kinderen en hun rechten en belangen (Liefwaard, 2022¹).

In zes hoofdstukken die elk meerdere essays bevatten, reflecteren onderzoekers vanuit verschillende disciplines (recht, geneeskunde, stedenbouw, sociale wetenschappen) op vraagstukken die als uitgangspunt het recht op spelen hebben. Auteurs doen aanbevelingen of roepen op tot actie. Duidelijk zichtbaar daarbij is de overlap tussen verschillende beleidsterreinen; gaat het bijvoorbeeld over fysieke en mentale gezondheid dan gaat het óók over speelplekken, toename van bijziendheid en obesitas door schermgebruik, of over knellende veiligheidsmaatregelen bij risicovol spel.

Het doel van de essaybundel is dat er meer bewustwording rond het recht op spelen ontstaat, dat verantwoordelijkheden duidelijk worden en dat er een basis ontstaat voor gezamenlijke, interdisciplinaire actie. Ook beoogt de bundel een rijke schat aan kennis beschikbaar te maken en te delen, als basis voor concrete maatregelen en de ontwikkeling van een brede beleidsagenda die het recht op spelen voor elk kind in Nederland borgt. De bundel is bedoeld voor degenen die speelkansen mede mogelijk maken en verantwoordelijk zijn voor een gezonde ontwikkeling van kinderen: lokale, provinciale en landelijke overheid; opvoeders zoals ouders, vrijwilligers en professionals in jeugdwerk, sport, onderwijs, kinderopvang en zorg. Initiële opleidingen in pedagogische beroepen. Kennisinstituten. Overheidsinstellingen zoals mbo- en hbo-raad, de ministeries van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap en van Volksgezondheid, Wetenschap en Sport. Brancheorganisaties en beroepsverenigingen.

Reflectie op de essays

De bevindingen uit de essays leveren een rijke oogst op waarin wij ordening aanbrengen door verschillende aspecten te onderscheiden: kinderen en jongeren, kennis, opleidingen en overheidsbeleid.

Kinderen en jongeren

Kinderen bevinden zich in de verschillende leefwerelden van gezin, buurt, school, opvang en vrije tijd, waarbij offline en online in elkaar overlopen en waarin verschillende regels en

¹ Liefwaard T. (2022), Het recht op onderwijs vanuit internationaal kinderrechtelijk perspectief: preadvies Vereniging voor Onderwijsrecht. In: Schoonhoven R. van (Ed.), Onderwijskansen en de rechten van het kind. Den Haag: Boom juridisch/Vereniging voor Onderwijsrecht. 37-66.

opvattingen gelden. Er spelen belangrijke vragen als: hoeveel tijd mogen kinderen besteden aan digitale technologie? Welke speelplekken kunnen ze zelfstandig bereiken en hoe risicovol mogen ze spelen? Hebben ze toegang tot sport en cultuur?

Uit de essays blijkt dat het recht op spelen voor kinderen in Nederland beslist niet vanzelfsprekend is. Voor enkele groepen kinderen is de situatie extra nijpend; kinderen die in armoede leven of in instellingen of asielzoekerscentra verblijven, blijken weinig of geen gebruik te kunnen maken van voorzieningen die voor andere kinderen wel beschikbaar zijn.

Ook is er onvoldoende toegang tot fondsen die spelen (en sport) voor deze kinderen mogelijk maken omdat volwassenen de weg niet weten om financiële ondersteuning aan te vragen of omdat zij andere barrières ervaren. Hiermee staat het recht op spelen voor deze kinderen op de helling en dat wringt met het recht van ieder kind om in gelijke mate te kunnen profiteren van dergelijke belangrijke activiteiten.

Een tweede belangrijke bevinding van deze bundel is dat de stem van jongeren op verschillende (beleids-)terreinen veel beter gehoord zou moeten worden. De invloed van kinderen op de vormgeving van het recht op spelen in de praktijk is daarmee te beperkt, terwijl kinderen wel het recht hebben om te participeren in beleidsontwikkeling op nationaal en lokaal niveau. Hierbij kan gedacht worden aan invloed op het inrichten van buitenruimte voor meiden, op het faciliteren van informele uitingen van jongeren zoals muziek en dans vanuit een eigen culturele achtergrond en invloed op andere gebieden. Het inbedden van kinderparticipatie is daarbij cruciaal en vraagt om een professionele aanpak.

Kennis

Het is gelukt om in de essays gezichtspunten en kennis vanuit verschillende disciplines te belichten waardoor steeds duidelijker wordt hoe een werkelijk begrip én werkelijke erkenning van spelen, synergie en samenwerking vereisen. Tegelijkertijd blijkt dat er ook lacunes zijn in onze kennis over spelen en dat meer onderzoek nodig is. Er is bijvoorbeeld veel praktijkkennis over spel - zoals in het kinder- en jongerenwerk, het vrijwillig jeugdwerk, in de kinderopvang en in de cultuursector - die niet ontsloten wordt. Kennisinstituten zoals het Nederlands Jeugdinstituut, het Landelijk Kenniscentrum Cultuureducatie en Amateurkunst en het Kenniscentrum Sport en Bewegen brengen weliswaar kennis bij elkaar over specifieke onderwerpen, maar de afstemming en synergie tussen instituten als het om het recht op spelen gaat is een punt van aandacht.

Het zou goed zijn als het belang van spelen breder onderkend wordt en opgenomen in onderzoeksprogramma's van universiteiten, hogescholen en andere kennisinstellingen en bij voorkeur niet beperkt is tot een bepaalde discipline. Het instellen van een Leerstoel Spelen biedt de kans kennis te ontsluiten, bij elkaar te brengen en nieuw onderzoek naar (het belang van) spelen te initiëren. Zo'n leerstoel kan helpen om hiaten in de kennis op te heffen en succes- en faalfactoren voor goed speelbeleid te analyseren. Een nationale onderzoeksprogrammering waarin spelen uitdrukkelijk centraal staat en waarin alle relevante disciplines bijeen worden gebracht om kennis en kunde te bundelen, zou een belangrijke stap voorwaarts zijn. Kennis ligt ook aan de basis van de opleiding van professionals, wat ons bij het volgende overkoepelende aspect van deze bundel brengt.

Opleidingen

In verschillende essays komt duidelijk naar voren dat kennis over spel ontbreekt in pedagogische opleidingen op mbo- en hbo-niveau. Er is onvoldoende inzicht in het gegeven dat jonge kinderen door te spelen zich belangrijke vaardigheden eigen maken op fysiek, emotioneel, sociaal, cognitief en spiritueel niveau en dat deze ontwikkeling altijd door kan gaan, ook op latere leeftijd.

Voor studenten en professionals die met kinderen te maken hebben, is het aanleren van een speelse houding waarin vaardigheden als flexibiliteit, oplossend vermogen, empathie en sociale verbondenheid centraal staan, van groot belang.

De Onderwijsraad, een onafhankelijk adviesorgaan voor de overheid, zou op basis van bestaand onderzoek naar de waarde van spel het mbo en hbo moeten adviseren om spelen in het curriculum op te nemen. Maar ook breder zou het belang van spelen voor kinderen aandacht moeten krijgen in opleidingen van professionals en onderzoekers. Niet alleen in het sociale domein maar ook in opleidingen voor ontwerpers en stedenbouwkundigen en in andere relevante fysieke sectoren.

Overheidsbeleid

Uit de essays blijkt eens te meer dat spelen aan zoveel gebieden van de samenleving raakt dat een gemeenschappelijk gedragen visie op het belang van spelen noodzakelijk is. Een dergelijke visie zou moeten worden ingebed in een nationaal actieplan gericht op de rechten van het kind, waarbinnen het recht op spelen een centrale plaats inneemt. Het probleem is echter dat bestaande overheidsregelingen, die van invloed zijn op het recht op spelen, belegd zijn bij verschillende ministeries, in het bijzonder bij de ministeries van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap (OCW) en van Volksgezondheid, Welzijn en Sport (VWS), waartussen onvoldoende uitwisseling plaatsvindt. Op provinciaal en lokaal niveau

kan dit leiden tot uiteenlopende regelingen. Daarnaast is de minister van Volkshuisvesting en Ruimtelijke Ordening aan zet als het gaat om regelingen voor de woonomgeving en infrastructuur. Als gevolg hiervan zijn voorzieningen en subsidieregelingen versnipperd. Ook bestaan er grote verschillen tussen gemeenten in de wijze waarop ze omgaan met het recht op spelen en zijn maatschappelijke initiatieven vaak gericht op specifieke aspecten van spelen in plaats van op een brede strategie die dit recht voor alle kinderen borgt.

Nationaal Speelplan

We constateren dat ‘spelen van iedereen is en daarom van niemand’. Idealiter zou in wet- en regelgeving die het leven van kinderen raakt, een paragraaf over spelen - of beter nog over het recht op spelen - moeten worden opgenomen. Dit vraagt om samenwerking tussen beleidsmakers, onderzoekers en mensen in de praktijk.

Een Nationaal Speelplan onder regie van de rijksoverheid waarin het recht op spelen voor alle kinderen is opgenomen en waaraan kinderen zelf hebben kunnen meewerken, is daarbij onontbeerlijk. De implementatie daarvan moet voor Nederland en de overzeese gebiedsdelen een realiteit worden. Niet alleen voor de kinderen van nu, maar ook voor de generaties die na ons opgroeien.

Er zijn voorbeelden in andere landen waar het recht op spelen in overheidsbeleid is opgenomen, zoals in Wales waar sinds 2014 een overheidsvisie op spelen bestaat (Welsh Government, 2025)² en waar concrete voorstellen zijn gedaan voor een nationale strategie voor het recht op spelen (Raising the New Play Commission, 2025). Dit soort initiatieven getuigt van een overheid die haar verantwoordelijkheid voor de rechten van kinderen serieus neemt en begrijpt dat alleen een gedeelde visie en integraal beleid kunnen leiden tot meer spelen en gezonder opgroeien.

Bestaande allianties en samenwerking met lokale en landelijke partners, eventueel aangevuld met particuliere initiatieven, kunnen bijdragen aan meer speelkansen voor de gehele jeugd.

Wij hopen dat de bundel inspireert en aanzet tot concrete samenwerking ten behoeve van dit voor kinderen zo belangrijke recht. Het is het begin van een proces dat vraagt om meer bijdragen vanuit andere disciplines en invalshoeken.

[naar inhoudsopgave](#)

² Welsh Government (2025), Ministerial review of play progress report, February 2025, 5 March 2025
<https://www.gov.wales/ministerial-review-play-progress-report-february-2025-html#:~:text=to%20May%202026-,Introduction,and%20progresses%20the%20play%20agenda.>



1

Het recht op spelen in Nederland

ESSAY 1. Het kinderrecht op spelen

Ton Liefwaard

ESSAY 2. Maatschappelijke participatieregelingen voor kinderen: een pleister op de wonde?

Merel Jonker

ESSAY 1

Het kinderrecht op spelen

Ton Liefwaard

Universiteit Leiden, faculteit der Rechtsgeleerdheid

Introductie

Het recht van ieder kind om deel te nemen aan spel – het recht op spelen – is uitdrukkelijk neergelegd in het Internationaal Verdrag voor de Rechten van het Kind (IVRK). Het is daarmee direct verbonden met de notie dat een kind, net als ieder ander, mensenrechten heeft. Het recht op spelen is geen vrijblijvendheid, maar veronderstelt een proactieve rol van de overheid, in eerste instantie de rijksoverheid, om het recht te respecteren, te beschermen en te verwezenlijken. Nederland heeft zich in 1995 verbonden aan het IVRK en heeft deze verplichting daarom evenzeer.

Het recht op spelen ontleent zijn fundamentele belang aan het feit dat kinderen van nature spelen en dat spel van essentieel belang is voor de ontwikkeling van kinderen en voor hun rol in de samenleving. Het recht op spelen geldt als een fundamenteel recht dat direct verbonden is met alle andere rechten en vrijheden van het kind, met inbegrip van het recht op een gezonde en harmonieuze ontwikkeling (Lott, 2025).

De verwezenlijking van het recht op spelen begint met voldoende kennis over en inzicht in dit recht en met een adequate samenwerking en afstemming tussen verschillende overheden en tussen de overheid en andere actoren die invloed hebben op dit voor kinderen zo wezenlijke recht. Denk daarbij, naast de rijksoverheid, aan gemeenten en aan maatschappelijke actoren, private partijen, waaronder bedrijven en ook aan gezinnen. Dit essay reflecteert op de kernverplichtingen die horen bij het recht op spelen binnen de Nederlandse context en op de manier waarop het kan worden verwezenlijkt. De focus ligt hierbij op Europees Nederland, zonder voorbij te willen gaan aan het feit dat recht op spelen van belang is voor kinderen binnen het gehele Nederlandse Koninkrijk.

Artikel 31 IVRK nader bekeken

Artikel 31 IVRK

1. De Staten die partij zijn, erkennen het recht van het kind op rust en vrije tijd, op deelneming aan spel en recreatieve bezigheden passend bij de leeftijd van het kind, en op vrije deelneming aan het culturele en artistieke leven.
2. De Staten die partij zijn, eerbiedigen het recht van het kind volledig deel te nemen aan het culturele en artistieke leven, bevorderen de verwezenlijking van dit recht, en stimuleren het bieden van passende en voor ieder gelijke kansen op culturele, artistieke en recreatieve bezigheden en vrijetijdsbesteding.

Artikel 31 van het IVRK bouwt voort op de Verklaring voor de Rechten van het Kind uit 1959, waarin reeds stond dat een kind ‘de volledige mogelijkheid moet hebben om te spelen en te recreëren’ en dat ‘de samenleving en publieke autoriteiten zich zullen inspannen om de verwezenlijking van dit recht te bevorderen’ [vertaald uit het Engels door auteur]. Volgens het VN-comité voor de Rechten van het Kind (het VN-comité), dat toeziet op de naleving van het IVRK, is het recht op spelen een voorwaarde voor de bescherming van de unieke en zich ontwikkelende aard van kinderen (VN-comité 2013c, par. III). Het recht op spelen is van ‘fundamentele betekenis’ voor de kwaliteit van de periode van ‘kind zijn’, voor het recht van een zo optimaal mogelijke ontwikkeling en voor de bevordering van veerkracht en de verwezenlijking van andere rechten (VN-comité 2013c, par. III). Ieder kind heeft het recht om veilig en zonder zorgen te spelen, in de vrije tijd, alleen of samen met anderen, als een uiting van vrijheid, om te leren, te ontwikkelen of simpelweg om kind te zijn. Dit recht heeft ieder kind zowel offline als online – twee werelden die sterk verweven zijn.

Volgens het VN-comité (2013c, par. 14 (c)) gaat spelen over het volgende:

Children’s play is any behaviour, activity or process initiated, controlled and structured by children themselves; it takes place whenever and wherever opportunities arise. Caregivers may contribute to the creation of environments in which play takes place, but play itself is non-compulsory, driven by intrinsic motivation and undertaken for its own sake, rather than as a means to an end. Play involves the exercise of autonomy, physical, mental or emotional activity, and has the potential to take infinite forms, either in groups or alone. These forms will change and be adapted throughout the course of childhood. The key characteristics of play are fun, uncertainty, challenge, flexibility and non-productivity. Together, these factors contribute to the enjoyment it produces and the consequent incentive to continue to play. While play is often considered non-essential, the Committee reaffirms that it is a fundamental and vital dimension of the pleasure of childhood, as well as an essential component of physical, social, cognitive, emotional and spiritual development.

Breder kinderrechtenperspectief

Het recht op spelen moet worden begrepen in het licht van het bredere kinderrechtenperspectief dat besloten ligt in het IVRK. Op grond van het IVRK hebben kinderen een breed palet aan rechten en vrijheden die van belang zijn voor een gezonde en harmonieuze ontwikkeling (preambule bij het IVRK). Er zijn vier algemene beginselen (*general principles*) die een rol spelen bij de implementatie van alle andere rechten en vrijheden. Zo moet

1. ieder kind in dezelfde mate en vrij van ongerechtvaardigd onderscheid kunnen profiteren van haar of zijn rechten (art. 2);
2. bij alle maatregelen die kinderen betreffen het belang van het kind een eerste overweging vormen (art. 3 lid 1);
3. het recht op leven en ontwikkeling bij ieder kind worden gerespecteerd (art. 6);
4. ieder kind het recht hebben om zijn mening te geven over besluiten die haar of hem, in algemene of individuele zin, raken, waarbij aan die mening passend belang moet worden gehecht (art. 12).

De rechten van het kind dienen in belangrijke mate om de belangen van het kind te beschermen. Een bijzonder belang is het recht op een gezonde ontwikkeling dat wordt erkend in artikel 6 van het IVRK. Tegelijkertijd mogen de rechten van het kind niet terzijde worden geschoven met een beroep op het belang van het kind (VN-comité 2013a, para. 4). Voor het recht op spelen geldt dit evenzeer. Volgens het VN-comité is het recht op spelen in het belang van het kind. Het is dan ook niet mogelijk om kinderen het recht op spelen te ontfangen, omdat dit bijvoorbeeld niet in hun belang zou zijn. De gedachte is eerder dat wordt nagedacht hoe je kinderen de vrijheid kunt bieden om te spelen en daarmee invulling te geven aan hun recht, en hoe je randvoorwaarden kunt scheppen voor kinderen om te spelen zonder dat hun belangen in het geding komen. Het mag duidelijk zijn dat hier altijd een beoordeling aan vooraf gaat, waarbij verschil van inzicht kan bestaan over wat wel of niet goed is voor kinderen of wat wel of niet een aanvaardbaar risico is. Verschil van inzicht kan bovendien bestaan tussen volwassenen en tussen volwassenen en kinderen zelf. Vanuit kinderrechten bezien legt de stem van het kind bijzonder gewicht in de schaal bij de beoordeling van het belang van het kind. Dit raakt direct aan het recht van ieder kind om te worden gehoord, het vierde algemeen kinderrechtenbeginsel. Voor de beoordeling wat precies in het belang van het kind is, wijst het VN-comité verder op rechten die verband houden met de identiteit van het kind, de relatie van het kind met ouders en familie, zorg voor en bescherming van het kind, gezondheid en onderwijs (VN-

comité 2013a, par. 52 e.v.). Juist bij het recht op spelen zouden kinderen in het bijzonder de vrijheid moeten hebben om invulling te geven aan hun spel. Anders wordt de gehele kern van dit recht ondermijnd. Laat onverlet dat het recht op spelen alleen kan worden gerealiseerd als er feitelijk ‘ruimte’ voor wordt gemaakt door volwassenen.

“Juist bij het recht op spelen kan worden gesteld dat kinderen in het bijzonder de vrijheid moeten hebben om invulling te geven aan spel. Anders wordt de gehele kern van dit recht ondermijnd.”

Artikel 2 van het IVRK bepaalt dat bij de rechten van het kind geen ongerechtvaardigd onderscheid mag worden gemaakt tussen kinderen en dat in de kern ieder kind in gelijke mate moet kunnen profiteren van rechten, zoals het recht op spelen. Dit heeft direct betekenis voor beleidsthema's als armoede, kansengelijkheid en de bejegening van kinderen die als vluchteling of migrant naar Nederland zijn gekomen of van kinderen met een handicap. Deze bepaling is ook van betekenis voor de vraag hoe we omgaan met verschillen binnen het Koninkrijk der Nederlanden, nu immers het hele Koninkrijk verbonden is aan het IVRK en het Rijk daar een gezamenlijke verantwoordelijkheid voor heeft. In de kern worden landen bij het IVRK opgeroepen om voldoende oog te hebben voor kwetsbare groepen kinderen, waaronder kinderen met een handicap, kinderen die gescheiden zijn van hun ouders, kinderen die met justitie in aanraking komen (als verdachte of als slachtoffer) of migrantenkinderen. Ook deze kinderen hebben het recht om te spelen.

Uitoefening van het recht op spelen

Op grond van dit kinderrechtenperspectief komen aan ieder kind rechten en vrijheden toe en zoals gezegd vormt het recht op spelen een voorbeeld van een recht dat niet zonder vrijheid kan. Dit veronderstelt dat ieder kind dit recht moet kunnen uitoefenen op een manier die past bij haar of zijn ontwikkelingsfase. Dat brengt ons bij het dynamische concept van ‘de zich ontwikkelende vermogens van het kind’ dat uitdrukkelijk is opgenomen in het IVRK. Dit concept, neergelegd in artikel 5 van het IVRK, heeft betrekking op de rol van ouders en opvoeders bij de uitoefening van de rechten van hun kinderen. De basisgedachte is dat ouders hun kind helpen en bijstaan bij de uitoefening van hun rechten. Dit is bijzonder logisch bij heel jonge kinderen, die erg afhankelijk zijn van hun ouders. Maar naarmate kinderen ouder worden en zich meer ontwikkelen, moeten ouders

rekening gaan houden met de vraag hoe hun kind zelf uitoefening zou willen geven aan rechten. Kort gezegd komt dit erop neer dat er meer ruimte komt voor de autonomie van kinderen en hun eigen keuzes. In de context van het recht op spelen betekent dit dat er altijd gezocht moet worden naar de optimale vrijheid voor kinderen om te spelen, waarbij



© MARTIN HUP, HET WOESTE WESTEN

rekening wordt gehouden met het gegeven dat jonge kinderen anders spelen en willen spelen dan adolescenten en dat de autonomie van kinderen in dit verband van nature 'messy' is (Van Praagh 2021, p. 217). Het inperken of het reguleren van het recht op spelen is dan ook niet gelegitimeerd zonder rekenschap te geven van de behoeften en de ontwikkelingsbehoeften van het individuele kind (Van Praagh, 2021, p. 217). Het IVRK benadert kinderen en hun recht op spelen derhalve op een genuanceerde manier, waarbij het niet alleen gaat om bescherming, maar ook om erkenning van vrijheden en een groeiende autonomie. Van de overheid mag worden verwacht dat zij ouders en opvoeders bijstaat, om te beginnen met informatie over het recht op spelen in relatie tot de verantwoordelijkheid én het recht van ouders om de opvoeding van hun kind vorm te geven. Het IVRK benadrukt in artikel 18 dat ouders dat recht hebben, maar

onderstreept ook dat dat recht invulling dient te krijgen op een wijze die kinderen als rechtssubject respecteert. Van de overheid wordt voorts verwacht dat zij ouders ondersteunt (artikel 18 lid 2 IVRK), ook in materiële zin, hetgeen bijvoorbeeld in situaties van armoede een rol van betekenis heeft (zie artikel 27 lid 3 IVRK).

Verkenning van rollen en verantwoordelijkheden – General Comment nr. 17

De implementatie van het recht op spelen vraagt, zoals hiervoor werd aangegeven, om een genuanceerde aanpak, waarbij de rechten en belangen van kinderen, en van verschillende groepen kinderen, scherp voor ogen worden gehouden en kinderen zelf moeten worden betrokken.

Overheid

Het VN-comité gaat in zijn General Comment nr. 17 over artikel 31 IVRK specifiek in op wat van de overheid mag worden verwacht (VN-comité 2013c, par. 54 e.v.). Zo vloeit uit artikel 31 IVRK voort dat voorkomen moet worden dat het recht op spelen wordt ingeperkt door de overheid zelf zonder dat daar een specifieke rechtvaardiging voor is (het recht op spelen moet gerespecteerd worden) of dat inbreuk op dit recht wordt gemaakt door anderen dan het kind zelf (het recht op spelen moet worden beschermd). De overheid is verplicht voorwaarden te scheppen voor de bescherming van het recht op spelen in relatie tot niet-statelijke actoren, zoals het bedrijfsleven, maatschappelijke organisaties en ook ouders en opvoeders (zie uitgebreid VN-comité 2013b)). Verder wordt van de Nederlandse overheid verwacht dat zij door middel van wetgeving, beleid en andere maatregelen (zie art. 4 IVRK) proactief werk maakt van de bescherming van het recht op spelen en alle kinderen in staat stelt om van dit recht ‘optimaal’ te profiteren (het recht op spelen moet verwezenlijkt worden). Het VN-comité denkt hierbij onder meer aan het vergroten van kennis over en bewustzijn van het recht op spelen, ondersteuning van ouders en opvoeders over hoe kinderen vrij en zelfstandig of met anderen kunnen spelen, het wegnemen van barrières voor kinderen in armoede, meisjes, kinderen met een handicap etc., en het voorkomen van onveilige situaties in de offline en online wereld.

Bedrijfsleven

Specifiek in de online wereld heeft het bedrijfsleven een belangrijke invloed op het respecteren en beschermen van het recht op spelen (zie het essay van Van der Hof en Liefwaard in deze bundel; zie ook VN-comité 2021); daarmee zou de overheid zich ook moeten richten op het bedrijfsleven. Vanuit Europa worden bijvoorbeeld in toenemende mate regels gesteld aan het gebruik van digitale technologieën en het aanbieden van

digitale diensten. Deze regels zijn juridisch bindend voor Nederland en dragen ook bij aan het beschermen van het recht op spelen van kinderen (zie Van der Hof en Liefwaard 2025). Er zou verder een nationaal speelbeleid moeten zijn, verankerd in wetgeving, interdepartementale samenwerking en een specifieke begroting, gericht op het realiseren van het recht op spelen in het hele land. De overheid zou verder moeten investeren in het verzamelen van data relevant voor spelen en onderzoek, waarin overheidsbeleid geëvalueerd wordt.

Gemeente

Van lokale overheden op gemeenteniveau mag worden verwacht dat wordt ingezet op onder meer de aanwezigheid van veilige en toegankelijke spelvoorzieningen, voldoende groenvoorzieningen en verkeersmaatregelen die veilig spelen in de directe woonomgeving van kinderen mogelijk maken. Ook wordt van gemeenten verwacht dat zij kinderen die niet zonder meer toegang hebben tot spelvoorzieningen, bijvoorbeeld omdat daar kosten aan verbonden zijn, bijstaan zodat ook die kinderen gebruik kunnen maken van beschikbare voorzieningen.

Onderwijs

Verder worden ook scholen genoemd, omdat zij een belangrijke rol spelen in de verwezenlijking van het recht op spelen, onder meer door ruimte in te bouwen voor spel in het dagprogramma. Ook zouden scholen buiten de schooluren niet alleen ruimte kunnen bieden voor huiswerk en buitenschoolse activiteiten, maar ook voor spelen. In dit verband is van belang te onderstrepen dat uitdrukkelijk voorbij de fysieke toegang tot spelvoorzieningen moet worden gedacht. Kinderen kunnen op verschillende manieren barrières ervaren die moeten worden weggenomen. En in de context van het onderwijs is van belang dat men scherp voor ogen houdt dat spel als educatief middel iets anders is dan vrij spel dat in artikel 31 van het IVRK centraal staat.

Dit alles onderstreept dat het recht op spelen voor ieder kind een opdracht is die verder strekt dan overheden en moet worden gezien als een taak voor de samenleving als geheel die de gezondheid, het welzijn en de ontwikkeling van kinderen centraal stelt en kinderen helpt hun ‘sociale positionering’ te begrijpen en te construeren (VN-comité 2013c, par. 9).

Referentiekader voor implementatie recht op spelen

Een bruikbaar referentiekader voor de implementatie van het recht op spelen is ontwikkeld door Naomi Lott op basis van de gesprekken tussen het VN-comité en de 196 verdragslanden bij het IVRK over de jaren heen (Lott, 2025). Zij stelt voor om het recht op

spelen te benaderen vanuit vier elementen: ruimte, tijd, acceptatie en respect voor kinderrechten. Dit helpt volwassenen te begrijpen hoe het recht op spelen moet worden begrepen en wat van de verantwoordelijk betrokkenen mag worden verwacht om dit recht te waarborgen.

In de eerste plaats is het nodig dat kinderen letterlijk de *ruimte* hebben om te spelen, een voorwaarde die nauw verbonden is met het recht op een adequate levensstandaard (art. 27 IVRK). Het gaat hierbij om fysieke ruimte, maar ook om mentale ruimte. In de tweede plaats is *tijd* van belang. Het VN-comité is bijvoorbeeld erg kritisch naar landen waarin kinderen worden beperkt in vrije tijd voor spel, tijd die door het kind niet zelf kan worden ingevuld, vanwege opgelegde intensieve en prestigieuze sportprogramma's, volle schoolcurricula of teveel nadruk op schoolprestaties. Het derde element dat Lott onderscheidt is *acceptatie*, waarbij het in de kern gaat om het serieus nemen van spel en daadwerkelijk en op effectieve wijze adresseren van de barrières die kinderen ervaren in relatie tot spel. Spel is geen verloren tijd, het is essentiële tijd waar kinderen zo veel mogelijk van moeten kunnen profiteren, op hun eigen wijze. Tot slot wijst Lott op het belang van de *erkenning* van de rechten van het kind voor de effectieve realisatie van het recht op spel. Dit onderkent dat het recht op spelen een mensenrecht is en daarmee buitengewoon serieus moet worden genomen.

Deze benadering onderstreept dat de mate waarin de andere rechten van het kind worden gerespecteerd van invloed is op de verwezenlijking van het recht op spelen. Een integrale kinderrechtenbenadering, zoals eerder in dit essay uiteengezet (zie ook Liefwaard, 2022), is daarmee een absolute randvoorwaarde. Ook zijn er voorbeelden in andere landen waar het recht op spelen in overheidsbeleid is opgenomen, zoals in Wales waar sinds 2014 een overheidsvisie op spelen bestaat (Welsh Government, 2025), of waar concrete voorstellen zijn gedaan voor een nationale strategie voor het recht op spelen (Raising the New Play Commission, 2025). In Nederland zou voor lokale strategieën voor het recht op spelen aansluiting kunnen worden gezocht bij het Child Friendly Cities Initiative van UNICEF, waaraan inmiddels zestien gemeenten deelnemen, waaronder Sint Eustatius, Bonaire en Saba (UNICEF Nederland, 2025).

Nadere reflectie op rollen en verantwoordelijkheden

Al met al ontstaat een beeld waarbij regievoering vanuit de rijksoverheid een belangrijk vertrekpunt vormt. Regie vanuit het rijk zou in de eerste plaats het fundamentele en interdisciplinaire karakter van het recht op spelen uitdrukkelijk moeten onderkennen. Het recht op spelen werkt door op verschillende beleidsterreinen en is daarmee een verantwoordelijkheid van verschillende ministeries tegelijkertijd. Interdepartementale

samenwerking, afstemming en regievoering zijn dan ook onontbeerlijk. Specifiek moet worden nagedacht over welk ministerie het best in de lead kan zijn. Hier wreekt zich dat Nederland, anders dan andere landen, geen specifieke minister of specifiek ministerie voor jeugd (meer) heeft, al hoeft dit regievoering niet in de weg te staan. Dat is immers een kwestie van het beleggen van rollen, verantwoordelijkheden en budgetten op rijksniveau.

Wetgeving

Nationaal beleid kan niet zonder wetgeving. Dit vraagt mogelijk om nieuwe wetgeving, maar zeker ook om een kritische analyse van bestaande wetgeving, waarbij de vraag centraal staat of en in hoeverre bestaande wetgeving de verwezenlijking van het recht op spelen van ieder kind bevordert dan wel in de weg staat. Ook op dit punt wordt duidelijk dat het om verschillende wetgevingsterreinen gaat, waaronder de Omgevingswet, de Woningwet, de Gemeentewet, de Jeugdwet, de Vreemdelingenwet, de Leerplichtwet en natuurlijk ook algemeen bestuursrechtelijke regelingen, zoals de Algemene Wet Bestuursrecht. De regulering van het bedrijfsleven in zowel de offline als online wereld vraagt ook om wet- en regelgeving, waarbij met name digitale dienstverlening en technologieën reeds vanuit Europees recht worden gereguleerd (zie ook eerder).

Samenwerking

Tegelijkertijd kan de verwezenlijking niet zonder concrete samenwerking met (en ook tussen) lagere overheden waarbij vanuit nationaal beleid een opdracht wordt geformuleerd aan gemeenten en/of provincies (en mogelijk ook waterschappen) om het recht op spelen voor alle kinderen te realiseren. Op gemeenteniveau zou vervolgens voldoende ruimte moeten zijn voor een progressieve en ook creatieve invulling en uitvoering van lokaal beleid gericht op het recht op spelen. Dit heeft uiteraard ook een budgettaire component, maar het voert te ver om daar in dit essay op in te gaan (het VN-kinderrechtencomité heeft een speciaal *General Comment* opgesteld om landen hierbij verder richting te geven; VN-comité, 2016).

Kennis

Een cruciale schakel is dat binnen zowel de rijksoverheid als lagere overheden voldoende kennis aanwezig is over het belang van het recht op spelen en daarmee verband houdende verantwoordelijkheden. Dit betreft kennis over het recht als zodanig en hoe dit zich manifesteert in regelgeving, beleid en uitvoering. Maar ook kennis over hoe beleid en overheidshandelen uitwerken en wat anders of meer zou moeten worden gedaan. Concreet betekent dit dat de overheid zichzelf zou moeten scholen in kinderrechten, met

inbegrip van het recht op spelen, en het eigen beleid zou moeten monitoren en evalueren specifiek waar het het recht op spelen betreft. Het VN-kinderrechtencomité onderstreept het belang hiervan in verschillende General Comments (VN-comité, 2003 en 2013c), nu scholing, monitoring, evaluatie en dataverzameling worden gezien als basisvoorwaarden



voor de implementatie van het VN-Kinderrechtenverdrag. Uiteraard zou hierin kunnen worden samengewerkt met kennisinstellingen, universiteiten en hogescholen en kunnen de nationale en lokale kindermiddelen hier ook op monitoren, maar dat laat onverlet dat de overheid hierin een zelfstandige verantwoordelijkheid heeft.

Betrokkenheid kinderen

Het VN-comité benadrukt tot slot dat kinderen zelf betrokken moeten worden bij de ontwikkeling van wetgeving, beleid en maatregelen over spelen en wat daarmee verband houdt. Dit vloeit direct voort uit het recht van kinderen om te worden gehoord in besluitvorming die over hen gaat en hangt samen met het feit dat kinderen ook invloed moeten kunnen uitoefenen op belangenafwegingen die hen betreffen of raken (direct of

indirect – VN-comité 2013a). In dit verband is de groeiende aandacht voor een zogenaamde kinderrechtentoets het vermelden waard (zie bijv. www.kinderrechtentoets.nl). Met een dergelijke toets, internationaal ook wel *Child Rights Impact Assessment* (CRIA) genoemd, toetst de overheid voorafgaand aan de totstandkoming van wetgeving en beleid aan het internationale kinderrechtenkader, waarbij ook de inbreng van kinderen op zijn plaats is. In november 2025 nam de Eerste Kamer een motie aan waarin de regering wordt verzocht om een kinderrechtentoets toe te passen op toekomstige wetsvoorstellen over de jeugdzorg. Eerder werd al een Kinderrechten Impact Assessment ontwikkeld vanuit het ministerie van Binnenlandse Zaken, specifiek gericht op de digitale leefomgeving van kinderen (Van Wanroij 2025). Het recht op spelen zou eveneens onderdeel moeten uitmaken van dergelijke toetsingsinstrumenten.

Klachtenprocedure

In het verlengde van participatiemogelijkheden moeten kinderen toegang hebben tot onafhankelijke, effectieve, kindvriendelijke klachtprocedures waarmee kinderen schending of verwaarlozing van hun recht op spelen aan de orde kunnen stellen. Hierbij kan gedacht worden aan procedures bij de landelijke of lokale kinderombudsfunctionaris, bezwaarschriftprocedures binnen de gemeente of aan formele procedures bij de rechter. Het VN-comité wijst in dit verband ook op het internationale klachtrecht onder het IVRK waar kinderen een klacht kunnen neerleggen (voor meer hierover zie Liefwaard, 2024). Anders dan de ons omringende landen, heeft Nederland dit klachtrecht nog niet omarmd. Het zou goed zijn als dit wel binnenkort gaat gebeuren. Het VN-comité heeft nog geen klachten behandeld over het recht op spelen, maar de verwijzing naar klachtprocedures in General Comment nr. 17 past binnen de toegenomen aandacht voor ‘toegang tot het recht’ voor kinderen – het VN-comité bereidt momenteel een General Comment voor op dit thema – en onderstreept dat het recht op spelen geen vrijblijvendheid is, maar een recht dat afdwingbaar is.

Progressief recht

Ten aanzien van de afdwingbaarheid van het recht op spelen is van belang dat het VN-comité erop wijst dat dit recht progressief moet worden gerealiseerd en dat ‘achteruitgang’ niet aanvaardbaar is. Op de overheid rust in geval van maatregelen die het recht op spelen beperken een bewijslast dat alternatieven zorgvuldig zijn afgewogen, dat kinderen betrokken zijn bij de besluitvorming en dat er uiteindelijk een objectieve rechtvaardiging was voor de genomen beslissing (VN-comité 2013c, par. 55). Dit kan bijvoorbeeld spelen bij het aanpassen van een lokaal bestemmingsplan en speelvoorzieningen of bij het inrichten van een schoolcurriculum. Hoe dan ook zou de

overheid steeds een beetje beter het recht op spelen moeten willen respecteren, beschermen en verwezenlijken.

Enkele slotreflecties

De fundamentele waarde van het recht van ieder kind om te spelen kan niet worden onderschat en is direct verbonden met de sociale positionering van kinderen in onze samenleving. Het belang van dit recht reikt verder dan huidige generaties kinderen en kan niet los worden gezien van de verantwoordelijkheid van de overheid en de bredere samenleving voor kinderen en hun rechten en belangen.

Van de Nederlandse overheid wordt verwacht dat zij dit recht respecteert, beschermt en verwezenlijkt. Dat vraagt regie van de rijksoverheid en actie op gemeenteniveau, dichtbij waar kinderen wonen, naar school gaan en spelen. Het recht op spelen is ook een opdracht aan niet-statelijke actoren en aan ouders en opvoeders om kinderen tijd en ruimte te geven, zonder kinderen daarbij onnodig te beperken of (zonder hun toestemming) te gebruiken, of zelfs te misbruiken. Het recht van het kind om naar eigen inzicht en behoefte te spelen kan schuren met de ideeën van volwassenen over wat goed is voor kinderen en waar zij wel of niet tegen beschermd moeten worden. Spel is ook een speelbal geworden van commerciële belangen, terwijl het daar nooit voor bedoeld is. Het recht op spelen is wel eens een vergeten recht genoemd, maar dat geldt niet voor het IVRK. Daarin ligt de fundamentele waarde van dit recht voor ieder kind besloten en daarmee moet eenieder de verwezenlijking van dit recht tot haar of zijn taak rekenen. Een taak die begint met de erkenning dat het recht op spelen juist gebaat is bij zo min mogelijk bemoeienis. Met andere woorden: wet- en regelgeving en beleid moeten gericht zijn op het waarborgen van dit recht, juist door ervoor te zorgen dat kinderen in vrijheid kunnen spelen. Dit lijkt misschien een tegenstelling, maar laat vooral de kracht van dit mensenrecht van ieder kind zien.

naar inhoudsopgave

Lott N. (2025), A framework for implementing the right of the child to play: space, time, acceptance, rights-informed, *Human Rights Law Review*, Volume 25, Issue 2, ngaf003, <https://doi.org/10.1093/hrlr/ngaf003>

Liefaard T. (2022), Het recht op onderwijs vanuit internationaal kinderrechtelijk perspectief: preadvies Vereniging voor Onderwijsrecht. In: Schoonhoven R. van (Ed.), *Onderwijskansen en de rechten van het kind*. Den Haag: Boom juridisch/Vereniging voor Onderwijsrecht. 37-66.

Liefaard T. (2024), A decade of the optional protocol to the CRC on a communications procedure: progress, challenges and the pathways ahead for children's access to justice, *International Journal of Children's Rights* 32(1): 1-8.

Raising the New Play Commission (2025), Everything to Play For A Plan to Ensure Every Child in England Can Play, June 2025, <https://cfyl.org.uk/report/EverythingToPlayFor>

UNICEF Nederland (2025), *Child Friendly Cities Initiative*, <https://www.unicef.nl/samenwerken/child-friendly-cities>

Van Praagh, Sh., (2021), Taking Play Seriously: Reflections on Resilience and Responsibility In: Noreau P., Goubau D., Saint-Jacques M.-C., Praagh S. van, Fau V. & Robitaille C. (Eds.), *Youth at the Crossroads of Family, Community, Law and Society = La jeunesse au carrefour de la famille, de la communauté, du droit et de la société*. Montréal: Éditions Thémis. 205-224.

VN-Kinderrechtencomité (2009), *General Comment No. 12. The right of the child to be heard*, VN Doc. CRC/C/GC/12.

VN-Kinderrechtencomité (2013a), *General Comment No. 14 on the right of the child to have his or her best interests taken as a primary consideration* (art. 3, para. 1), VN Doc. CRC/C/GC/14.

VN-Kinderrechtencomité (2013b), *General Comment No. 16 on State obligations regarding the impact of the business sector on children's rights*, VN Doc. CRC/C/GC/16.

VN-Kinderrechtencomité (2013c), *General Comment No. 17 on the right of the child to rest, leisure, play, recreational activities, cultural life and the arts* (art. 31), VN Doc CRC/C/GC/17.

VN-Kinderrechtcomité (2016), *General comment No. 19 (2016) on public budgeting for the realization of children's rights* (art. 4), VN Doc CRC/C/GC/19.

VN-Kinderrechtencomité (2021), *General Comment No. 25 on children's rights in relation to the digital environment*, VN Doc. CRC/C/GC/25.

Wanroij, Evelijn, van (2025), *Kinderrechten: van beleid en wetgeving naar ontwerp*, Considerati <https://www.considerati.com/nl/kennisbank/kinderrechten-van-beleid-en-wetgeving-naar-ontwerp/>

Welsh Government (2025), Ministerial review of play progress report, February 2025, 5 March 2025 <https://www.gov.wales/ministerial-review-play-progress-report-february-2025-html#:~:text=to%20May%202026-,Introduction,and%20progresses%20the%20play%20agenda.>

Maatschappelijke participatieregelingen voor kinderen: een pleister op de wonde?

Merel Jonker

Universiteit Utrecht, departement Rechtsgeleerdheid

Inleiding

Zoals ook andere bijdragen in deze bundel aantonen is het voor de ontwikkeling van kinderen van essentieel belang dat zij kunnen spelen. Spel zorgt er voor dat zij ‘meedoen’ en zich kunnen voorbereiden op toekomstige participatie in de maatschappij, omdat vaardigheden zoals onderhandelen, het emotionele evenwicht herstellen, conflicten oplossen en beslissingen nemen gestimuleerd worden door spel¹. Voor kinderen in armoede is ‘kunnen spelen’ echter niet altijd een vanzelfsprekendheid. In deze bijdrage wordt onderzocht op welke manier de Nederlandse overheid invulling geeft aan de verplichtingen die de staat heeft op basis van artikel 31 van het Internationaal Verdrag voor de Rechten van het Kind (IVRK) om het recht van kinderen op spel en recreatie juist voor deze groep te waarborgen. De focus ligt daarbij op sport, die als vorm van spelen en recreatie onder artikel 31 IVRK valt^{2,3}. Ingezoomd wordt op de maatschappelijke participatieregelingen van gemeenten, aangezien deze regelingen een concrete uitwerking zijn van het overheidsbeleid op dit gebied. De regelingen zijn onder andere gericht op het mogelijk maken van sport en recreatie voor kinderen in gezinnen met een laag inkomen.

Maatschappelijke participatieregelingen worden wel gezien als een ‘pleister op de wonde’, omdat ze het leed veroorzaakt door armoede verzachten. De kritiek die daarmee gepaard gaat, is dat de overheid meer aandacht zou moeten hebben voor de (structurele) oorzaken van armoede. In deze bijdrage verdedig ik dat de regelingen misschien een pleister op de

wonde zijn, maar vooralsnog noodzakelijke bescherming bieden aan kinderen en daarom uitgebreid zouden moeten worden naar kinderen die nu buiten beeld blijven. Eerst wordt ingegaan op het wettelijk kader, waarnaar het nationale (Nederlandse) beleid wordt beschreven en de uitwerking daarvan in de praktijk op gemeentelijk niveau.

Wettelijk kader

Internationaal

Op grond van artikel 31 IVRK hebben kinderen recht op “rust en vrije tijd, op deelneming aan spel en recreatieve bezigheden passend bij de leeftijd van het kind, en op vrije deelneming aan het culturele en artistieke leven”. Van lidstaten wordt verwacht dat zij noodzakelijke wetgevende, administratieve, juridische, financiële, stimulerende en andere maatregelen treffen om het recht van kinderen op vrije tijd, spel en recreatie te bevorderen. Het Comité voor de Rechten van het Kind (hierna: Comité) benadrukt dat bepaalde kinderen bijzondere aandacht behoeven, waaronder kinderen die in armoede leven, kinderen met een handicap en kinderen in instellingen⁴. Daarnaast geeft het Comité een uitgebreide invulling aan de omvang van de verplichting van staten tot nakoming. Interessant in dit kader is de verplichting van de staat om bij de begroting rekening te houden met kosten van maatregelen die nodig zijn om de toegang voor de meest gemarginaliseerde kinderen te waarborgen en de verplichting van de lokale gemeenten, die “moeten nagaan of er speel- en recreatiefaciliteiten beschikbaar zijn om gelijke toegang voor alle groepen kinderen te garanderen”. Dit benadrukt dat een IVRK-artikel zelden op zichzelf staat. In het kader van deze bijdrage dient artikel 31 IVRK in samenhang te worden lezen met artikel 2 (non-discriminatie), artikel 6 IVRK (het recht op ontwikkeling) en artikelen 26 en 27 IVRK (het recht op sociale zekerheid en een toereikende levensstandaard).

Op basis van deze laatste artikelen zijn ouders primair verantwoordelijk om in het levensonderhoud van hun kinderen te voorzien. Lidstaten hebben een secundaire verplichting om het recht van kinderen te waarborgen om de voordelen te genieten van voorzieningen voor sociale zekerheid, met inbegrip van sociale verzekering en te voorzien in programma's voor materiële bijstand en ondersteuning. Hoewel het IVRK geen definitie geeft van sociale zekerheid is het aannemelijk dat het IVRK niet alleen tot doel heeft om een inkomensvoorziening te garanderen en armoede te bestrijden, maar ook om gelijkheid en sociale inclusie te bevorderen (Jonker & Arts, 2024).

Nationaal

Nederland is als verdragsstaat dus verplicht om kinderen te beschermen, een adequate levensvoorziening te garanderen en sociale inclusie te bevorderen, mede door passende en voor ieder gelijke kansen op spel te bieden. Op basis van artikel 20 van de Grondwet heeft de overheid een verantwoordelijkheid voor de bestaanszekerheid van de bevolking, inclusief kinderen (lid 1). Aangezien ouders primair verantwoordelijk zijn voor hun kinderen, komen de voorzieningen voor kinderen in beginsel toe aan de ouders. Kinderen komt slechts in uitzonderlijke gevallen een zelfstandig recht op financiële voorzieningen toe⁵. Het recht van kinderen om te spelen, inclusief te sporten, is niet expliciet opgenomen in de Nederlandse wetgeving. De Grondwet (artikel 22 lid 3) verplicht de overheid om maatregelen te treffen ter bevordering van de volksgezondheid en om voorwaarden voor maatschappelijke en culturele ontplooiing en voor vrijetijdsbesteding te scheppen. De wetgever heeft bij de goedkeuring van het Internationaal Verdrag inzake burgerrechten en politieke rechten expliciet aangegeven dat sport, recreatie en jeugdactiviteiten hier onder vallen⁶. Voor het overige is de formulering van lid 3 weinig concreet, waardoor deze bepaling in de praktijk van weinig betekenis is⁷.

Nationaal armoede- en sportbeleid

De afgelopen twintig jaar is de politieke aandacht voor zowel kinderarmoede als (sport)participatie toegenomen. Aboutaleb schrijft in 2007 in zijn brief als staatssecretaris van Sociale Zaken en Werkgelegenheid dat kinderen kansen moeten krijgen: “Kansen om de kwaliteiten te ontwikkelen die ze in zich hebben, ongeacht het inkomen van hun ouders. Om te bereiken dat meer kinderen uit arme gezinnen kunnen deelnemen aan sport, cultuur of andere activiteiten, stelt het kabinet [...] in 2008 en 2009 jaarlijks 40 miljoen euro beschikbaar”⁸. Onder Rutte II (2012-2017) stelde het kabinet eveneens extra structurele middelen ter beschikking voor armoedebelid, met name voor de zogenoemde ‘kindpakketten’ (participatieregelingen) en ook in 2017 werd het bestrijden van kinderarmoede een van de belangrijkste doelstellingen van het regeerakkoord⁹. Sindsdien is structureel € 85 miljoen beschikbaar voor de bestrijding van de gevolgen van kinderarmoede^{10 11}. In datzelfde jaar zijn in Nederland twee belangrijke adviesrapporten over kinderarmoede gepubliceerd^{12 13}. De daaropvolgende nationale strategie was erop gericht kinderarmoede te verminderen door de structurele oorzaken van armoede en de negatieve gevolgen ervan aan te pakken. Gemeenten en Stichting SAM& kregen in die tijd nog eens structureel en incidenteel extra middelen, bedoeld om in te zetten voor kinderen die opgroeien in een huishouden met een laag inkomen. Daarbij werd expliciet het belang erkend van de maatschappelijke participatie van kinderen, bijvoorbeeld via sport¹⁴.



© MIRJAM VAN KLINK

Het belang van sport kwam op nationaal niveau mede tot uiting in het eerste Nationaal Sportakkoord¹⁵.

Tegelijkertijd constateert het Kinderrechtencollectief op dat moment een gebrek aan aandacht van de nationale overheid, als het gaat om de meer informele (ongeorganiseerde) vorm van spelen. Uit de NGO-rapportage *Kinderenrechten in Nederland*¹⁶ volgt dat “lokale overheden oog hebben voor verbetering van openbare en (in)formele speelruimte”, maar dat er op nationaal niveau kwalitatieve noch kwantitatieve normen bestaan voor speelruimte. De aanbeveling van het Kinderrechtencollectief is om dergelijke normen te stellen, die een belangrijke rol kunnen spelen bij bouwbesluiten en ruimtelijke ordeningstrajecten. Een andere aanbeveling is om interdisciplinair speelbeleid, breder dan alleen sport, te stimuleren, waarbij ruimte, bereikbaarheid, toegankelijkheid en sociale veiligheid voor alle leeftijdscategorieën gewaarborgd zijn.

De regering van 2022 had eveneens oog voor het belang van zowel de bestrijding van kinderarmoede, als het belang van (sport)participatie^{17 18}. De aandacht voor (financiële

middelen voor) voorzieningen gericht op sport en participatie voor kinderen komt mede tot uitdrukking in de rijksbegroting van het ministerie van Volksgezondheid, Welzijn en Sport (2025) en in het Hoofdlijnen Sportakkoord (II)¹⁹. Hierin is expliciet opgenomen dat zal worden ingezet op het belang van buitenspelen. Het akkoord benoemt dat niet alleen de motorische vaardigheden van kinderen belangrijk zijn, maar ook het sportplezier en de betekenis die sport kan hebben voor kinderen.

In de Najaarsbrief Sport en Bewegen 2024²⁰ benadrukt de staatssecretaris van Volksgezondheid, Welzijn en Sport dat een van zijn drie prioriteiten is om jeugd meer te laten sporten en bewegen. In 2028 zou het aandeel kinderen (4 t/m 11 jaar) dat voldoet aan de beweegrichtlijn moeten toenemen van 60 procent naar 65 procent. Voor jongeren (12 t/m 17 jaar) geldt dat dit aandeel van 40 naar 50 procent is toegenomen. De staatssecretaris beschrijft buitenspelen als een van de meest voorkomende vorm van bewegen voor kinderen. In dat kader is onderzoek uitgezet naar welke elementen speeltuinen moeten bevatten om kinderen uit te dagen om te gaan buitenspelen. Daarnaast geeft de staatssecretaris aan gemeenten te stimuleren om (inclusief) buitenspeelbeleid te formuleren en te implementeren. Een andere prioriteit van de staatssecretaris is om mensen in armoede meer te laten sporten en bewegen. Sportdeelname (wekelijks) van kinderen en volwassenen in armoede zou moeten toenemen van 44 procent in 2024 naar 52 procent in 2028²¹. In dit kader draagt het ministerie financieel bij aan het Jeugdfonds Sport en Cultuur.

Recent, in een Kamerbrief van 6 juni 2025, is wederom ook vanuit het armoedebelaid aandacht geweest voor de noodzaak van participatie voor de ontwikkeling van kinderen. In het Nationaal Programma Armoede en Schulden²² geeft de regering aan:

We willen dat kinderen mee kunnen doen. Ook als hun ouders weinig geld hebben. We zetten dan ook specifiek in op het versterken van participatie en ontwikkeling van kinderen om zo de kansengelijkheid van kinderen te bevorderen. We geven daarom geld aan gemeenten en verschillende landelijke armoedefondsen en maatschappelijke organisaties (de partijen verenigd binnen het samenwerkingsverband Samen voor alle Kinderen). Zo kunnen zij kinderen en jongeren helpen om mee te doen op school, sport, cultuur en in hun vrije tijd.

Tevens werkt de regering aan duidelijkheid over een minumpakket aan voorzieningen waartoe ieder kind toegang zou moeten hebben om zich goed te kunnen ontwikkelen. Vanuit het armoedebelaid is in deze Kamerbrief geen aandacht voor (buiten)spelen in het algemeen.

Het nationale beleid ten aanzien van (buiten)spelen lijkt op dit moment beperkt tot het stimuleren van gemeenten om beleid op te stellen. Uit onderzoek van het Mulier Instituut blijkt dat twee derde (64%) van de gemeenten buitenspeelbeleid heeft²³. Als vorm van spelen erkent het nationale sport- en armoedebelief met name het belang van sportdeelname voor alle kinderen, en in het bijzonder voor kinderen uit gezinnen met een laag inkomen. Daarom heeft de overheid financiële middelen beschikbaar gesteld om de sportdeelname van deze kinderen te bevorderen. Dit betekent ook dat gemeenten verplicht zijn om de sportdeelname van kinderen uit gezinnen met een laag inkomen te verbeteren; maar zij zijn vrij in de manier waarop zij dit willen realiseren. Daardoor hebben gemeenten ieder hun eigen beleid met betrekking tot kinder-sportdeelname en armoede.

Gemeentelijke maatschappelijke participatieregelingen in de praktijk

De financiële tegemoetkomingen van de overheid worden meestal besteed aan maatschappelijke participatieregelingen. Dit kunnen eigen regelingen van de gemeente zijn in de vorm van een 'stadspas' of 'kindpakket'¹. Met een dergelijke pas/pakket kan een kind vaak gratis of met korting deelnemen aan (culturele of) sportieve activiteiten (lidmaatschap sportvereniging) of een tegoed krijgen voor (sport)kleding of schoenen. Daarnaast kunnen dit regelingen zijn van bepaalde fondsen of stichtingen die de gemeente financiert. Daarbij kan gedacht worden aan het Jeugdfonds Sport en Cultuur of lokale stichtingen. Een voordeel van deze maatschappelijke participatieregelingen ten opzichte van algemene financiële tegemoetkomingen in het kader van de Participatie- en Jeugdwet (denk aan algemene en bijzondere bijstand) is dat deze regelingen door hun aard (vaak een bijdrage in natura of een bijdrage die gekoppeld is aan een specifiek doel) met meer zekerheid bij de kinderen terecht komen.

Een evaluatie van de bestuurlijke afspraken die zijn gemaakt voor de besteding van extra structurele middelen wijst uit dat de meeste gemeenten (89%) de financiële tegemoetkomingen aanbieden voor de participatie van kinderen in gezinnen met een laag inkomen²⁴. Toch zijn er nog steeds grote verschillen tussen de sportparticipatie van kinderen uit gezinnen met een hoog, midden en laag gezinsinkomen. Van de kinderen uit gezinnen met een hoog gezinsinkomen nam 76% van de kinderen in de leeftijdscategorie 4-11 jaar en 86% van de kinderen tussen de 12 en 17 jaar deel aan sport in de periode 2017-2019. Voor kinderen uit gezinnen met midden en een laag gezinsinkomen was dit 64% (4-11 jaar) en 74% (12-17 jaar) respectievelijk 46% (4-11 jaar) en 59% (12-17 jaar)²⁵.

¹ Voorbeelden zijn de Stadspas Amsterdam, U-Pas (Utrecht), Geldrepas (Arnhem), en Ooievaarspas (Den Haag).

Van Leeuwen e.a.²⁶ laten zien dat ouders in lage-inkomensgezinnen verschillende drempels ervaren om hun kinderen te laten sporten. Een van deze drempels betreft de beperkte financiële middelen om sporten mogelijk te maken. Hoewel sommige ouders uit het onderzoek de financiële drempel minder hoog ervaren, omdat zij goed gebruik kunnen maken van de gemeentelijke regelingen, geven andere ouders aan dat zij moeite hebben met het betalen van de (hoge) kosten voor sport, mede omdat zij de tegemoetkomingen van de gemeenten gering vinden. Aanvullend onderzoek laat zien dat er daarnaast ouders zijn die geen aanvraag doen bij de gemeente. Achterliggende redenen zijn dat zij niet op de hoogte zijn van de regelingen ofwel uitdagingen ervaren bij het doen van een aanvraag. Zij ervaren bijvoorbeeld problemen met het begrijpen van formulieren of voelen een schaamte om hulp te vragen²⁷.

Onderzoek in opdracht van het ministerie van Sociale Zaken en Werkgelegenheid naar de sociaalzekerheidsrechtelijke positie van minderjarigen in Nederland wijst bovendien uit dat een belangrijk aandachtspunt van deze regelingen is dat ze niet beschikbaar zijn voor ieder kind²⁸. Dit hangt in de eerste plaats samen met het feit dat deze regelingen vaak door ouders, al dan niet met behulp van een professional, dienen te worden aangevraagd. Hun inkomen is immers bepalend voor de toegang tot een regeling. Dit vergt 'doen-vermogen', terwijl niet alle ouders in staat zijn om een dergelijke aanvraag in te dienen. Bovendien leven kinderen niet altijd samen met hun ouders, waardoor zij buiten beeld blijven. Denk daarbij aan kinderen in een residentiële instelling of pleegkinderen. De regelingen staan in beginsel niet open voor deze kinderen².

Conclusie en aanbevelingen

Ondanks de politieke wil en aandacht voor (buiten)spelen en om kinderen uit gezinnen met een laag inkomen meer te laten sporten, blijkt dat de praktijk weerbarstig is. De verplichting die Nederland heeft op basis van het internationale recht om kinderen gelijke kansen te geven om mee te doen in de maatschappij onder andere door spel en recreatie, komt niet zozeer tot uitdrukking in de Nederlandse wetgeving, maar is wel nader vormgegeven in het nationale (armoede- en sport)beleid.

Uit onderzoek blijkt dat het merendeel van de gemeenten buitenspelbeleid heeft en dat de middelen die bedoeld zijn om kinderen gelijke kansen te geven om bijvoorbeeld te

² Zie voor een uitzondering: Den Haag gaf aan dat de pas in beginsel niet ter beschikking staat van kinderen in een residentiële instelling, pleegkinderen en van kinderen die niet rechtmatig in Nederland verblijven, maar dat zij voor beide categorieën uitzonderingen maken.



SKATEPARK ZEEBURGEREILAND, AMSTERDAM

sporten, ook daadwerkelijk geïnvesteerd worden in participatieregelingen. Hoewel deze middelen de structurele oorzaken van armoede niet bestrijden, zijn deze ‘in natura bijdragen’ een belangrijk middel om kinderen te laten sporten, mede omdat voorzieningen die bedoeld zijn voor de aanpak van structurele armoede, niet altijd bij het kind terechtkomen.

In de praktijk is echter sprake van een aantal knelpunten. In de eerste plaats blijven de regelingen onderbenut. Ofwel omdat ouders niet altijd op de hoogte zijn van de regelingen of problemen ervaren bij de aanvraag, ofwel omdat kinderen, ondanks hun kwetsbare situatie, niet in aanmerking komen voor een regeling. Het verdient aanbeveling om meer kinderen toegang te geven tot de regelingen, door deze niet afhankelijk te stellen van een aanvraag door de ouders. Een bredere kring van betrokkenen zou een dergelijke aanvraag voor een grotere groep kinderen moeten kunnen indienen.

In de tweede plaats zijn er, naast deze financiële drempel, andere drempels voor ouders om hun kinderen te laten sporten, zoals de tijdsinvestering, planning en logistiek. Gemeentebeleid zou niet beperkt moeten zijn tot financiële tegemoetkomingen voor spel

en recreatie, maar ook oog moeten hebben voor enerzijds de bijkomende uitdagingen van ouders in gezinnen met een laag inkomen, en anderzijds voor informele (niet-georganiseerde) vormen van beweging zoals openbare speelruimte. Hoewel twee derde van de gemeenten buitenspeelbeleid heeft, is een toename van het aantal gemeenten met dergelijk beleid wenselijk en verdient met name ook de monitoring aandacht.

¹ UN Committee on the Rights of the Child. (2013). General comment No. 17 on the right of the child to rest, leisure, play, recreational activities, cultural life and the arts (art. 31), CRC/C/GC/17, 17.

² Meuwese, S. (2005). Recht op spelen. *NJCM-Bulletin*, 30 (6), 815-830.

³ Alen, A. et al. (2006). Chapter Three. Scope of Article 31, in: P. A. David, *Commentary on the United Nations Convention on the Rights of the Child, Article 31: The Right to Leisure, Play and Culture* (pp. 9-33). Brill: Nijhof.

⁴ UN Committee on the Rights of the Child. (2013). General comment No. 17 on the right of the child to rest, leisure, play, recreational activities, cultural life and the arts (art. 31), CRC/C/GC/17, 17.

⁵ Jonker, M., & Arts K. (2024). *De sociaalzekerheidsrechtelijke positie van minderjarigen in Nederland: Een verkenning van de juridische consequenties van intrekking van het voorbehoud bij artikel 26 IVRK*.

<https://www.tweedekamer.nl/downloads/document?id=2024D26858>

⁶ *Kamerstukken II* 1975/76, 13932 (R1037), nr. 3

⁷ Bunschoten, D.E. (2025). *T&C Grondwet en Statuut, commentaar op art. 22 Gw. nr 4*

⁸ *Kamerstukken II* 2007/08, 24515-31200, nr. 121

⁹ VVD, CDA, D66 en ChristenUnie. (2017). *Vertrouwen in de toekomst*.

<https://www.rijksoverheid.nl/documenten/publicaties/2017/10/10/regeerakkoord-2017-vertrouwen-in-de-toekomst>

¹⁰ Decembercirculaire, 2016.

¹¹ Meicirculaire, 2025.

¹² Wiersma, M., & Van der Kooi, C. (2017). *Alle kinderen kansrijk, KOM013/2017*.

<https://www.kinderombudsman.nl/system/files/publications/2019-Publicatie%20aanmaken/2017.12.05RapportAllekinderenkansrijk.pdf>

¹³ Sociaaleconomische Raad. (2017). *Opgroeien zonder armoede, Advies 17/03*. <https://www.ser.nl/-/media/ser/downloads/adviezen/2017/opgroeien-zonder-armoede.pdf>

¹⁴ *Kamerstukken II* 2017/18, 24515, nr. 430

¹⁵ *Sport Verenigt Nederland*, 2020.

<https://www.rijksoverheid.nl/documenten/rapporten/2020/06/30/monitor-sportakkoord-sport-verenigt-nederland>

¹⁶ Kinderrechtencollectief. (2021). *Kinderrechten in Nederland 2015-2020*

¹⁷ *Kamerstukken II* 2021/22 24515, nr. 616

¹⁸ *Kamerstukken II* 2021/22 30234 – 32793, nr. 302

¹⁹ *Sport versterkt*, 2023. Rijksoverheid.

²⁰ Najaarsbrief Sport en Bewegen (2024), 28 november 2024.

https://www.tweedekamer.nl/kamerstukken/brieven_regering/detail?id=2024Z19692&did=2024D46669

²¹ Ibid.

²² *Kamerstukken II*, 24515, nr. 799, 2025

²³ Ten Tije, T., Veldman, S., & Singh, A. (2024). *Buitenspeelbeleid in gemeenten-2023*. Mulier Instituut, factsheet 2024/12.

²⁴ Beerepoot, R., Heuzels, L., Bunt, S., & Mak, J. (2020). *Vervolgevaluatie bestuurlijke afspraken kinderarmoede*. I&O Research 2020/102

²⁵ Van Stam, W., Van den Dool, R., & Elling, A. (2021). *Sport- en beweeggedrag van kinderen en jongeren naar sociaaleconomisch milieu*. Mulier Instituut.

²⁶ Van Leeuwen, L., Annink, A., Visser, K., & Jambroes, M. (2022). Facilitating Children's Club-Organized Sports Participation: Person–Environment Misfits Experienced by Parents from Low-Income Families, *Children*, 9(11), 1746.

²⁷ Van Leeuwen, L., Ruiter, A., Visser, K., Lesscher, H. M. B., & Jonker, M. (2023). Acquiring Financial Support for Children's Sports Participation: Co-Creating a Socially Safe Environment for Parents from Low-Income Families, *Children*, 10(5), 872.

²⁸ Jonker, M., & Arts K. (2024). *De sociaalzekerheidsrechtelijke positie van minderjarigen in Nederland: Een verkenning van de juridische consequenties van intrekking van het voorbehoud bij artikel 26 IVRK*. <https://www.tweedekamer.nl/downloads/document?id=2024D26858>



©JANTJE BETON

MEER SPELEN, GEZOND OPGROEIEN



2

Spelen voor fysieke en mentale gezondheid

ESSAY 3. Binnen naar buiten: oog op gezondheid

Vasanthi Iyer en Marjolijn Quaak

ESSAY 4. 'Spelen is geen luxe maar een levensbehoefte'

Heidi Lesscher en Marijke Achterberg

Binnen naar buiten: oog op gezondheid

ESSAY 3

Vasanthi Iyer

AJN Jeugdartsen Nederland

Marjolijn Quaak

Nederlandse Vereniging voor Kinderartsen

Samenvatting

Beeldschermen zijn onmisbaar in de huidige samenleving en daarmee ook in het leven van kinderen. Het vinden van de juiste digitale balans is echter een uitdaging. Ongezonder of overmatig schermgebruik gaat vrijwel altijd samen met veel zitten (sedentair gedrag) en vermindert beweging, buitenspelen, sociaal contact en activiteiten als lezen of creatief spel^{1,2}. Voor gezonde ontwikkeling is het echter essentieel dat er een balans komt tussen digitale activiteiten en actief bewegen, het liefst buiten. In dit essay wordt de impact van het niet-buitenspelen vanuit het medische ofwel het gezondheidsperspectief beschreven. Suggesties voor hoe professionals van verschillende achtergronden kunnen samenwerken om de gezondheid van onze jeugd te bevorderen komen aan bod. Want ieder kind verdient het recht op goede gezondheid evenals het recht op (buiten)spelen.

Vraagstelling

Wat zijn de belemmeringen/gezondheidsgevolgen van overmatig schermgebruik en de voordelen van buitenspelen? Hoe komt en blijft de jeugd in balans en wie kan/moet hier iets aan doen?

Uit balans?

Door de Gezondheidsraad en de World Health Organization (WHO) wordt voor kinderen onder 2 jaar beeldschermgebruik afgeraden; tot 5 jaar maximaal één uur per dag; voor basisschoolkinderen geldt een maximum van twee uur per dag^{3,4}. Veel Nederlandse kinderen (0-6 jaar) halen deze richtlijnen niet—zij zitten al op jonge leeftijd gemiddeld

ruim een uur (0-1 jaar) tot twee uur (6 jaar) per dag achter schermen, een tijd die toeneemt richting de puberteit^{5,6}. Oudere kinderen besteden tot wel 6 à 7 uur per dag aan beeldscherm-gerelateerde activiteiten, grotendeels zittend⁷. En wanneer het gaat om buitenspelen is er een enorme verschuiving gaande van buiten naar binnen toe. Jantje Beton heeft in 2025 onderzoek gedaan onder drie generaties. Van de grootouders speelde 73% als kind meer buiten dan binnen, van de ouders 64% en van de kinderen slechts 28%⁸. Een forse achteruitgang. Deze cijfers zijn zorgelijk.

Digitale opvoeding

Onderzoek toont dat media bij goed gebruik kunnen bijdragen aan de ontwikkeling, mits ouders actief begeleid worden en er kritisch gekozen wordt voor geschikte inhoud. Voor jonge kinderen (onder 2 jaar) is leren via schermen beperkt (het zogenaamde video-deficit): directe interactie en spel met anderen zijn veel effectiever voor taalontwikkeling en probleemoplossend vermogen⁹. Voor kleuters (2-6 jaar) kunnen kwalitatief goede, educatieve programma's de cognitieve en sociaal-emotionele ontwikkeling ondersteunen, vooral bij kinderen met een beperkte opvoedomgeving^{10,11}. Echter, veel apps en programma's bieden nauwelijks educatieve meerwaarde en kunnen negatieve effecten hebben, zeker bij weinig ouderlijke begeleiding. Kinderen kunnen bewust of onbewust (door algoritmes) content consumeren die angstaanjagende beelden bevat of mogelijk aanzet tot geweld. Voor oudere kinderen verschuift het mediagebruik naar gamen (vooral jongens) en sociale media (vooral meisjes; vanaf 9 jaar)¹². De balans tussen digitaal contact en fysieke activiteit is kwetsbaar: te veel schermtijd hangt samen met een groter risico op een vertekend wereldbeeld, minder sociale vaardigheden en problemen als cyberpesten of een laag zelfbeeld bij kwetsbare groepen¹⁰.

De gezinscontext speelt een cruciale rol. Ouders fungeren als rolmodel; hun eigen mediagebruik bepaalt mede hoeveel tijd kinderen achter een scherm doorbrengen. Opvoedkundig onzekere ouders zetten digitale media vaker in als 'oppas', wat ten koste gaat van interactie en begeleiding, essentieel voor de ontwikkeling van executieve functies en hechting¹³.

Te veel tijd besteden aan schermen gaat ten koste van andere schermvrije activiteiten zoals buitenspelen. De richtlijn Gezond Schermgebruik geeft adviezen over hoe balans en structuur kunnen worden vormgegeven¹⁴.

Gezond gewicht

Overgewicht is een groeiend probleem: 12,7% van de Nederlandse kinderen van 4 t/m 17 jaar kampte in 2023 met overgewicht, 4,1% zelfs met obesitas¹⁵. Hoewel wetenschappelijk

bewijs voor een direct causaal verband tussen schermtijd en obesitas niet overtuigend is, is duidelijk dat minder zitten en meer matig-intensieve activiteit (zoals buitenspelen) de BMI en vetmassa bij kinderen gunstig beïnvloeden¹⁶. Het vervangen van sedentaire schermtijd door actieve games ('exergames') is ook positief, maar buiten actief bewegen is het effectiefst.

Ooggezondheid: van digitale oogstress tot myopie

Kinderen zijn extra kwetsbaar voor oogheelkundige gevolgen van schermgebruik. Klachten omvatten digitale oogstress (vermoeidheid, hoofdpijn), droge ogen (door minder knipperen) en focusproblemen¹⁷. Het grootste structurele risico is echter de toename van myopie (bijziendheid), een onomkeerbare verlenging van het oog die de kans op netvliesloslating en glaucoom vergroot. Onderzoek wijst uit dat te lang en te veel van dichtbij kijken (zoals lezen en schermgebruik), in combinatie met een tekort aan blootstelling aan buitenlicht, de belangrijkste risicofactoren zijn voor het ontstaan en de progressie van myopie bij kinderen¹⁸.

De 20-20-2-regel wordt hiervoor aanbevolen: na 20 minuten dichtbij kijken 20 seconden in de verte kijken en minimaal 2 uur per dag buiten zijn, waarbij de nadruk ligt op het buiten zijn^{19 20}. Buitenlicht blijkt namelijk een beschermende werking te hebben tegen het ontstaan en toenemen van myopie.

Fysieke ontwikkeling

Nederlandse kinderen en jongeren brengen een groot deel van hun dag zittend door, vooral achter beeldschermen, met potentieel negatieve effecten op hun motorische fitheid, houding, slaap en psychische gezondheid²¹. Buitenspelen daarentegen biedt diverse, wetenschappelijk onderbouwde voordelen en verlaagt het risico op deze gezondheidsproblemen²².

Beweging, vooral buiten, is essentieel voor een gezonde motorische en cognitieve ontwikkeling van kinderen²². Voldoende buitenspelen helpt kinderen om motorische vaardigheden op te bouwen die nodig zijn om actief en gezond op te groeien en bevordert een gezonde lichaamshouding, waardoor klachten aan rug, nek en schouders – die samenhangen met langdurig en verkeerd zitten – worden voorkomen. Onderzoek wijst ook uit dat bewegen en het blootstaan aan daglicht bijdragen aan een beter slaappatroon, diepere slaap en een gezonder bioritme. De JGZ-richtlijn Gezonde slaap besteedt hier ook onderbouwd aandacht aan²³.



© MARTIN HUP, HET WOESTE WESTEN

Psychisch welzijn

Psychisch welzijn profiteert eveneens van voldoende buitenactiviteit. Buiten actief zijn ondersteunt sociale vaardigheden, zelfvertrouwen en emotionele stabiliteit, terwijl te veel schermtijd juist samenhangt met een verhoogd risico op depressieve klachten en ADHD-symptomen^{24 25}.

De gevolgen van overmatig schermgebruik voor de geestelijke en de fysieke gezondheid zijn bewezen. Ook al zijn de onderzoeken wisselend qua uitkomsten, het advies aan ouders, scholen en beleidsmakers is duidelijk: matig het schermgebruik en het binnenzitten, en zorg dat kinderen dagelijks buitenspelen, zodat zij gezonder, socialer en veerkrachtiger opgroeien. Maar hoe ziet de maatschappij de digitale veranderingen?

Signalen van de maatschappij en de rol van de overheid

Maatschappelijk gezien zijn er veel zorgen geuit over de gevolgen van smartphones en sociale media voor kinderen. Ouders nemen het heft in eigen handen met de beweging 'smartphonevrij opgroeien', 'ouderpacts' worden steeds vaker afgesloten met scholen. Veel basis- en middelbare scholen hebben schermgebruik in de klas verboden c.q. aan banden gelegd. Er zijn diverse apps in ontwikkeling om digitale vaardigheden te leren.

Netwerken zoals Zicht op Buiten houden zich bezig met het thema ‘gevolgen van overmatig beeldschermgebruik voor de gezondheid’, met medische, paramedische en onderwijsprofessionals als doelgroep. Kortom, er is veel gaande op het gebied van schermgebruik. Nederland heeft (nog) geen wettelijke beperking op schermtijd en neemt geen voorhoedeoppositie in qua beleid en maatregelen. De focus van de overheid ligt meer op educatie en het empoweren van ouders en kinderen dan op strikte regelgeving. Moties zijn afgelopen jaar ingediend over ‘de digitale kijkwijzer’, een oproep tot leeftijdsgrenzen voor sociale media en ‘thuis of in de kluis beleid’²⁶.

Echter, een ander effect op het minderen van inactief schermgebruik door kinderen is dat er meer ruimte ontstaat voor buitenspelen. Helaas wordt daar tot dusver minder op aangestuurd. Buitenspelen is niet vanzelfsprekend en daar kan de (lokale) overheid wel een belangrijke rol in spelen.

Bewegen naar buiten

Hoe kunnen we samen kleine stapjes nemen in de beweging naar buiten? Hier volgen enkele aanbevelingen.

Acties voor alle zorgprofessionals

- Vraag bij ieder contact met een kind/jeugdige met een probleem zoals hoofdpijn, slecht slapen of niet lekker in het vel zitten, naar schermgebruik en buitenspelen.
- Leg de afspraken vast in protocollen en implementeer de tips voor gezond gedrag (kader)

Afspraken gezond gedrag

- **Maak duidelijke afspraken rond schermtijd, gebaseerd op de adviezen van de Gezondheidsraad en WHO.**
 - **Stimuleer dagelijks minimaal twee uur buitenspelen, waarvan minstens één uur matig-intensief bewegen.**
 - **Vermijd langdurig zitten; stimuleer gevarieerde houding, vroeg starten met fysieke activiteit en ‘face-to-face’ interactie vanaf jonge leeftijd.**
 - **Maak ruimtes en momenten schermvrij, bijvoorbeeld tijdens maaltijden of in slaapkamers.**
 - **Pas de 20-20-2-vuistregel toe voor goede ooggezondheid en een gezond leefpatroon.**
-

Acties voor beleidsmakers (landelijk/lokaal)

- Verplicht 30km-zones in woonwijken; creëer autovrije binnensteden.
- Beveel scholen dringend aan om kinderen minimaal één uur buiten te laten spelen.
- Creëer groene schoolpleinen en buitenspeelplekken voor alle kinderen, voor, tijdens en na schooltijd.

Samenwerken met belangenorganisaties

- Sluit aan bij bestaande professionele netwerken zoals www.zichtopbuiten.nl.
- Pleit voor kindvriendelijker straten via de beweging van de rechtvaardige straat, zie www.derechtvaardigestraat.nl.
- Werk samen in thematische netwerken, zie www.allesisgezondheid.nl/netwerk-en-partners/allianties/.

Laten wij, als volwassenen/professionals, onze rol pakken door zelf het goede voorbeeld te geven. We gaan bewegen, met elkaar en gesteund door de overheid, van binnen naar buiten!

[naar inhoudsopgave](#)

¹ Stiglic, N., Viner, R. M. (2019). Effects of screentime on the health and well-being of children and adolescents: a systematic review of reviews. *BMJ Open* 9(1):e023191.

² Iyer, V., et al. (2024). *Factsheet Beeldschermgebruik van dichtbij*. <https://ajnjeugdartsen.nl/wp-content/uploads/Factsheet-beeldschermgebruik-van-dichtbij.pdf>.

³ Gezondheidsraad. (2022, februari). *Kernadvies Bewegadvis voor kinderen van nul tot en met vier jaar oud*. <https://www.gezondheidsraad.nl/documenten/2022/02/22/kernadvies-bewegadvis-voor-kinderen-van-nul-tot-en-met-vier-jaar-oud>

⁴ WHO. (2019). Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age. Geraadpleegd 25-06-2025, van <https://iris.who.int/handle/10665/311664>

⁵ Nikken, P. T., & Tuijnman, A. (2024). *Verdiepend onderzoek Iene Miene Media: Ontspannen met media*. Netwerk Mediawijsheid.nl

⁶ Nikken, P. (2019). *Iene Miene Media review 2012-2018: Een review van het mediagebruik van kinderen tussen de 0 en 6 jaar in Nederland sinds 2012*. Netwerk Mediawijsheid.nl

⁷ Nikken P. (2022). The touchscreen generation: Trends in Dutch parents' perceptions on young children's media use from 2012-2018. *Communications: The European Journal of Communication Research*. 2022.

⁸ Van Brecht, J., & Graafland, H. (2025). *Jantje Beton Generatieonderzoek Buitenspelen 2025*. <https://jantjebeton.nl/media/pages/medialibrary/b5cfd48106-1749576559/generatieonderzoek-buitenspelen-2025.pdf>

⁹ Reid Chasiakos, R., Radesky, J., Christakis, D., et al. (2016). Children and adolescents and digital media. *Pediatrics*, 138(5): e20162593.

¹⁰ Nikken, P., Middag, E. G., Wissink, I. B., & Büttner, S. A. (2024). Youth and media in special needs

education: Professionals' perspectives and experiences in practice. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 18(3), Article 9 <https://cyberpsychology.eu/article/view/33190>. <https://doi.org/105817/CP2024-3-9>

¹¹ Nikken, P., & De Vries, D. (2020). *De Schermwijzer: Praktische gids voor (groot)ouders over schermtijd, social media, gamen en online veiligheid*. Kosmos uitgevers.

¹² Nikken, P. (2007). *Kinderen en mediageweld*. SWP.

¹³ Nikken P. (2018). Parents' instrumental use of media in childrearing: Relationships with confidence in parenting, and health and conduct problems in children. *Journal of Child and Family Studies*.

¹⁴ Koning, I., Vossen, H., Brons, H., & Van den Eijnden, R. (2025). Guideline for Healthy Screen Use. Geraadpleegd op 13-07- 2025 van <https://gezondschermgebruik.nl/en>

¹⁵ CBS-StatLine. (2020, maart). Onderwerp Overgewicht. Geraadpleegd op 26-11-2025, van <https://www.volksgezondheidenzorg.info/onderwerp/overgewicht/cijfers-context/huidige-situatie#node-overgewicht-kinderen>

¹⁶ Van Ekris, E., Altenburg, T. M., Singh, A.S., Proper, K. I., Heymans, M. W., & Chinapaw, M. J. M. (2017). An evidence-update on the prospective relationship between childhood sedentary behaviour and biomedical health indicators: a systematic review and meta-analysis. *Obes Rev.* 2017;18(6):712-4.

¹⁷ Bhattacharya, S., Heidler, P., Saleem, S. M., & Marzo, R. R. (2022). Let There Be Light-Digital Eye Strain (DES) in Children as a Shadow Pandemic in the Era of COVID-19: A Mini Review. *Front Public Health*. 2022; 10:945082.

¹⁸ Enthoven, C. A., Polling, J. R., Verzijden, T., Tideman, J. W. L., Al-Jaffar, N., Jansen, P.W., et al. (2021). Smartphone Use Associated with Refractive Error in Teenagers: The Myopia App Study. *Ophthalmology*. 2021;128(12):1681-8.

¹⁹ Iyer, V., & Reijneveld, S. A. (2025). Myopia and screen time: the Dutch method in addressing the epidemic with effective strategies. *Eur J Public Health*. 2025;35(5):812-3.

²⁰ Kido A, Miyake M, Watanabe N. Interventions to increase time spent outdoors for preventing incidence and progression of myopia in children. *Cochrane Database Syst Rev*. 2024;6(6):CD013549.

²¹ Pate RR, Mitchell JA, Byun W, Dowda M. Sedentary behaviour in youth. *Br J Sports Med*. 2011;45(11):906-13.

²² Charan, G.S., Kalia, R., Khurana, M.S., & Narang, G. S. (2024). From Screens to Sunshine: Rescuing Children's Outdoor Playtime in the Digital Era. *Journal of Indian Association for Child and Adolescent Mental Health*. 2024;20(1):11-7.

²³ Vlasblom, E., Van Sleuwen, B., L'Hoir, M., & Beltman, M. (2017). *JGZ-richtlijn Gezonde slaap en slaapproblemen bij kinderen*. NCJ.nl

²⁴ Wang, X., Li, Y., & Fan, H. (2019). The associations between screen time-based sedentary behavior and depression: a systematic review and meta-analysis. *BMC Public Health*. 2019;19(1):1524.

²⁵ Sarfraz, S., Shlaghya, G., Narayana, S. H., Mushtaq, U., Shaman Ameen, B., Nie, C., et al. (2023). Early Screen-Time Exposure and Its Association With Risk of Developing Autism Spectrum Disorder: A Systematic Review. *Cureus*. 2023;15(7):e42292.

²⁶ Eerste Kamer der Staten-Generaal: https://www.eerstekamer.nl/behandeling/20250703/stemming_moties_jaarverslag_en_2/document3/f=/vmqz2m8aw8zx.pdf. Geraadpleegd op 26-11-2025.

‘Spelen is geen luxe maar een levensbehoefte’

Heidi Lesscher en Marijke Achterberg

Universiteit Utrecht, faculteit Diergeneeskunde

Wat is spelen?

In zijn werk *Homo Ludens* beschreef Huizinga¹ spel als “een vrijwillige handeling, binnen bepaalde grenzen van ruimte en tijd, volgens vrijwillig aanvaarde, maar bindende regels, dat een doel op zich is, gepaard gaat met gevoelens van opwinding en vreugde, en anders is dan het werkelijke leven”. Niet alleen kinderen spelen. Verschillende zoogdieren, maar ook vogels, reptielen en zelfs vissen spelen. Vanuit een biologisch en ethologisch perspectief definieerde Burghardt spel als (1) niet volledig functioneel in de context waarin het voorkomt, (2) spontaan, plezierig, belonend en vrijwillig, (3) afwijkend van andere, serieuzere gedragingen in vorm (bijv. overdreven) of tijd (bijv. voordat de serieuzere vorm relevant is), (4) herhaald, maar niet in een stereotiepe vorm (bijv. ijsberen) en (5) geïnitieerd in afwezigheid van ernstige stress^{2,3}. Spel kan verschillende vormen aannemen. Bij dieren maken we onderscheid tussen objectspel, sociaal spel en solitair motorisch (bewegings)spel^{2,3}. Spel bij kinderen is doorgaans complexer en multidimensionaal, met spelvormen zoals actief sociaal spel (zoals stoeien), actief solitair spel (rennen, klimmen), fantasiespel, narratief spel, sociaal spel, constructief spel, creatief spel en objectspel^{4,5}.

Waarom spelen?

Kinderen geven met woorden als ‘leuk, gezellig, lol, plezier, vermaken en grappig’ aan dat ze spel vooral leuk vinden (Lesscher, niet gepubliceerd). Ook voor ratten in het laboratorium, die net als kinderen sociaal spelen, is spel belonend. Ratten zijn bijvoorbeeld bereid om veelvuldig op een pedaal te drukken om toegang tot een spelpartner te verdienen⁶. Bovendien leidt sociaal spel tot de afgifte van dopamine en endogene opiaten

in de hersenen, net zoals natuurlijke beloners zoals suiker maar ook verslavende stoffen dat doen. Tegelijkertijd kost spelen ook energie en brengt spelen risico's op verwonding met zich mee⁷. Door te spelen gaan kinderen én jonge dieren uitdagingen aan, waardoor ze kunnen oefenen met hun eigen gedrag, met hun omgeving en met leeftijdsgenootjes. Spelen is daarom een belangrijke drijvende kracht voor de ontwikkeling van sociale en motorische vaardigheden, emotieregulatie, veerkracht, creativiteit, probleemoplossend vermogen en cognitieve flexibiliteit³⁻⁸⁻¹⁴, vaardigheden die belangrijk zijn om in het volwassen leven optimaal te kunnen functioneren. Dit idee wordt onderstreept door het feit dat verschillen in spelgedrag tussen diersoorten ook verschillen in het volwassen gedrag van deze soorten weerspiegelen. Dieren die individueel jagen laten bijvoorbeeld vooral individueel objectspel zien, terwijl dieren die in sociale groepen jagen objecten delen tijdens hun spel¹⁵.

Mentale gezondheidsproblemen ontstaan meestal in de kindertijd of adolescentie¹⁶. Verstoringen in de vroege sociale, emotionele en cognitieve ontwikkeling worden in verband gebracht met een verhoogd risico op mentale gezondheidsproblemen op latere leeftijd¹⁷⁻¹⁸. Gezien het belang van spelen voor de fysieke, sociale, emotionele en cognitieve ontwikkeling van kinderen zou spelen daarom beschouwd moeten worden als een sleutelproces in het stimuleren van veerkracht en mentale gezondheid. Gray¹⁹ speculeerde dat er een verband zou kunnen bestaan tussen minder spelen en meer mentale gezondheidsproblemen. Inderdaad wijzen casestudies erop dat spelen in een natuurlijke omgeving het probleemoplossend vermogen en de veerkracht van kinderen kan vergroten²⁰ terwijl minder risicovol spelen en minder buitenspelen juist in verband zijn gebracht met een lager gevoel van eigenwaarde en academische prestaties²¹⁻²². Door te spelen ontwikkelen kinderen cognitieve controle over hun gedrag. Dit draagt bij aan het vermogen van een individu om zich aan te passen; weerbaarheid en veerkracht dus²⁶⁻²⁷. Dit is belangrijk omdat de meeste mentale aandoeningen ook gepaard gaan met verminderde cognitieve controle²³⁻²⁵. Juist door te spelen krijgen kinderen de kans om cognitieve controle en vermoedelijk ook veerkracht te ontwikkelen, waarover later meer.

Wat als spel belemmerd wordt?

Spel en chronische ziektes

Kinderen met een chronische somatische ziekte lopen een aanzienlijk verhoogd risico op fysieke, sociale, emotionele en cognitieve problemen op latere leeftijd³⁷⁻⁴³. Het is waarschijnlijk dat hun ontwikkelingsproblemen niet alleen het directe gevolg zijn van hun huidige of vroegere aandoening. Functionele beperkingen op fysiek, sociaal, emotioneel en cognitief gebied zijn ofwel te wijten aan de aandoening zelf (bijv. vermoeidheid),



stressvolle gebeurtenissen (bijv. ziekenhuisopname), omgevingsveranderingen als gevolg van de aandoening (bijv. overbezorgde ouders, hechtingsproblemen) én een verminderde mogelijkheid tot spelen bij deze kinderen⁴⁴. Het belang van spel voor de gezonde ontwikkeling van hersenen en gedrag wordt bovendien onderstreept door het feit dat spel verminderd is bij kinderen en adolescenten met psychische aandoeningen, zoals depressie, angst, autisme, ADHD of schizofrenie²⁸⁻³³. Verschillen in speelgedrag bij deze patiënten zijn al beschreven vanaf het eerste levensjaar^{34 35}, gaan door in alle fasen van de spelontwikkeling³⁶ en kunnen een langdurige negatieve invloed hebben op de ontwikkeling van deze kinderen.

Invloed van beperkingen in spel (speldeprivatie) op gedrag

Door ratten geïsoleerd te huisvesten vanaf postnatale dag 21 tot 42, de periode waarin ze het meeste spelen met soortgenoten⁴⁵, kunnen we ratten depriveren van sociaal spel om zo het belang van spel op de ontwikkeling te bestuderen. Speldeprivatie bij ratten leidt tot cognitieve problemen⁴⁶, zoals verminderde impulscontrole en besluitvorming. Speelgedrag is bovendien in verband gebracht met het risico op verslavingsgedrag, dat wordt gekenmerkt door verminderde cognitieve controle. Spelgedepriiveerde ratten gebruikten meer alcohol en cocaïne^{47 48}. Bovendien vonden we dat ratten die op jonge leeftijd minder speelden later minder controle hadden over alcoholgebruik, terwijl dieren die veel sociaal speelgedrag vertoonden juist meer controle hadden over hun alcoholgebruik en dus minder verslavingsgedrag lieten zien⁴⁹. Recent lieten we ook zien dat ratten die op jonge leeftijd meer risico's konden nemen in hun spel, in een verrijkte hoge kooi, op latere leeftijd meer cognitieve controle hadden over hun gedrag⁵⁰. Deze bevindingen zijn relevant in het licht van de toenemend risicomijdende samenleving^{22 51-53} en benadrukken het belang van spel in de vroege ontwikkeling voor cognitieve controle, flexibiliteit en veerkracht tegen mentale gezondheidsproblemen.

Invloed van speldeprivatie op de hersenen

De gevolgen van speldeprivatie zijn ook zichtbaar in de hersenontwikkeling. Cognitieve controle en cognitieve flexibiliteit worden gereguleerd via de prefrontale cortex, het voorste deel van de frontaalkwab. Hier wordt informatie over beloningen, risico's en inspanning geïntegreerd om gewogen beslissingen te nemen en gedrag te sturen. Vroege levenservaringen, zoals spel, beïnvloeden de structuur, functie en connectiviteit van de prefrontale cortex⁵⁴. De prefrontale cortex wordt geactiveerd tijdens sociaal speelgedrag⁵⁵, en onderzoek waarbij dit gebied werd geïnactiveerd of farmacologisch gemanipuleerd toont aan dat het essentieel is voor speelgedrag⁵⁵⁻⁵⁸. Speldeprivatie veroorzaakt bovendien structurele en functionele veranderingen in de prefrontale cortex^{46 59-64}, terwijl 'risicovol' spel bij ratten juist andere, mogelijk adaptieve, veranderingen teweegbrengt⁵⁰. Deze bevindingen suggereren dat spelen in de vroege levensfase langdurige effecten heeft op de ontwikkeling van de prefrontale cortex, en daarmee op cognitieve functies en veerkracht. Gezien de overeenkomsten in spel, hersenstructuur en hersenfunctie tussen diersoorten, is het aannemelijk dat spel ook bij kinderen een vergelijkbare rol speelt, al is aanvullend onderzoek nodig.

Wat is er nodig om spel te faciliteren?

Spel is geen luxe is maar een levensbehoefte. Zoals Maria Montessori al zei: "Play is children's work." Toch hebben kinderen in de westerse wereld steeds minder ruimte om



vrij en risicovol te spelen. Met onze kennis over de waarde van spel rijst de vraag hoe we volwassenen — ouders, leerkrachten, gemeenten en zorgverleners — kunnen stimuleren om meer speelruimte te creëren en zo te bouwen aan een weerbare generatie. Uit onderzoek blijkt dat het informeren van volwassenen over het belang van spel effectief is om spel te faciliteren. In Canada werd bijvoorbeeld een spelgerichte interventie ontwikkeld waarin ouders en leerkrachten leerden over het belang van spel voor hersenontwikkeling, sociale vaardigheden en cognitieve groei van kinderen⁶⁵. Hierdoor leerden zij onder meer om het spel van kinderen beter te volgen in plaats van te sturen. Kinderen die deelnamen aan dit onderzoek lieten verbeteringen zien op cognitieve, motorische en sociale uitkomstmaten^{65 66}. Deze interventie, inmiddels overgenomen door de lokale overheid, laat zien dat bewustwording bij volwassenen daadwerkelijk meer ruimte voor spel en ontwikkeling creëert. Op de lange termijn draagt dit bij aan de ontwikkeling van volwassenen met de fysieke, sociale, emotionele en cognitieve vaardigheden die nodig zijn om optimaal te functioneren in de maatschappij.

[naar inhoudsopgave](#)

¹ Huizinga, J., *Homo Ludens: A study of the play-element in culture*. 1938, Switzerland: Routledge.

² Burghardt, G.M., *The Genesis of Animal Play Testing the Limits*. 2005, Cambridge, MA: MIT Press.

³ Graham, K.L. and G.M. Burghardt, *Current Perspectives on the Biological Study of Play Signs of Progress*. Quarterly Review of Biology, 2010. 85(4): p. 393-418.

⁴ Pellegrini, A.D. and P.K. Smith, *The Development of Play During Childhood: Forms and Possible Functions*. Child Psychol. Psychiatry Rev., 1998. 3(2): p. 51-57.

⁵ Lester, S. and W. Russel, *Play for a Change. Play, Policy and Practice: A review of contemporary perspectives*. 2008.

⁶ Achterberg, E.J., et al., *Contrasting Roles of Dopamine and Noradrenaline in the Motivational Properties of Social Play Behavior in Rats*. Neuropsychopharmacology, 2016. 41(3): p. 858-868.

- ⁷ Caro, T.M., *Adaptive significance of play: Are we getting closer?* Trends in Ecology & Evolution, 1988. 3(2): p. 50-54.
- ⁸ Bateson, P., *Playfulness and creativity*. Current biology : CB, 2015. 25(1): p. R12-6.
- ⁹ Ginsburg, K.R., *The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds*. Pediatrics, 2007. 119(1): p. 182-91.
- ¹⁰ Gray, P., *Play as a foundation for hunter-gatherer social existence*. Am J Play, 2009. 1: p. 476-522.
- ¹¹ Habermas, T. and S. Bluck, *Getting a life: the emergence of the life story in adolescence*. Psychological bulletin, 2000. 126(5): p. 748-769.
- ¹² Pellis, S.M. and V.C. Pellis, *The playful brain: venturing to the limits of neuroscience*. 2009: Oxford: Oneworld.
- ¹³ Piaget, J., *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. 1962, New York: W.W. Norton & Company Inc.
- ¹⁴ Vanderschuren, L.J.M.J. and V. Trezza, *What the laboratory rat has taught us about social play behavior: role in behavioral development and neural mechanisms*. Current topics in behavioral neurosciences, 2014. 16: p. 189-212.
- ¹⁵ Biben, M., *Object Play and Social Treatment of Prey in Bush Dogs and Crab-Eating Foxes*. Behaviour, 1982. 79(2-4): p. 201-211.
- ¹⁶ Kessler, R.C., et al., *Age of onset of mental disorders: a review of recent literature*. Curr Opin Psychiatry, 2007. 20(4): p. 359-64.
- ¹⁷ Eslinger, P.J., et al., *The neuroscience of social feelings: mechanisms of adaptive social functioning*. Neurosci Biobehav Rev, 2021. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2021.05.028>.
- ¹⁸ Xerxa, Y., et al., *Childhood loneliness as a specific risk factor for adult psychiatric disorders*. Psychol Med, 2021: p. 1-9.
- ¹⁹ Gray, P., *The decline of play and the rise of psychopathology in children and adolescents*. American Journal of Play, 2011. 3(4): p. 443-463.
- ²⁰ McArdle, K., Harrison, T. and D. Harrison, *Does a nurturing approach that uses an outdoor play environment build resilience in children from a challenging background?* Journal of Adventure Education and Outdoor Learning, 2013. 13(3): p. 238-254.
- ²¹ Tremblay, M.S., et al., *Systematic review of sedentary behaviour and health indicators in school-aged children and youth*. Int J Behav Nutr Phys Act, 2011. 8: p. 98.
- ²² Tremblay, M.S., et al., *Position Statement on Active Outdoor Play*. International Journal of Environmental Research and Public Health, 2015. 12(6): p. 6475.
- ²³ Dotson, V.M., et al., *Depression and Cognitive Control across the Lifespan: a Systematic Review and Meta-Analysis*. Neuropsychol Rev, 2020. 30(4): p. 461-476.
- ²⁴ Lees, B., et al., *Promising vulnerability markers of substance use and misuse: A review of human neurobehavioral studies*. Neuropharmacology, 2021. 187: p. 108500.
- ²⁵ Snyder, H.R., A. Miyake, and B.L. Hankin, *Advancing understanding of executive function impairments and psychopathology: bridging the gap between clinical and cognitive approaches*. Front Psychol, 2015. 6: p. 328.
- ²⁶ Afek, A., et al., *Psychological Resilience, Mental Health, and Inhibitory Control Among Youth and Young Adults Under Stress*. Front Psychiatry, 2020. 11: p. 608588.
- ²⁷ Yao, Z.F. and S. Hsieh, *Neurocognitive Mechanism of Human Resilience: A Conceptual Framework and Empirical Review*. Int J Environ Res Public Health, 2019. 16(24).
- ²⁸ Alessandri, S.M., *Attention, play, and social behavior in ADHD preschoolers*. Journal of abnormal child

psychology, 1992. 20(3): p. 289-302.

²⁹ Black, M., B.J. Freeman, and J. Montgomery, *Systematic observation of play behavior in autistic children*. Journal of Autism and Childhood Schizophrenia, 1975. 5(4): p. 363-371.

³⁰ Jarrold, C., *A review of research into pretend play in autism*. Autism: the international journal of research and practice, 2003. 7(4): p. 379-390.

³¹ Jones, P., et al., *Child development risk factors for adult schizophrenia in the British 1946 birth cohort*. Lancet (London, England), 1994. 344(8934): p. 1398-1402.

³² Jones, R.M., A. Pickles, and C. Lord, *Evaluating the quality of peer interactions in children and adolescents with autism with the Penn Interactive Peer Play Scale (PIPPS)*. Molecular autism, 2017. 8: p. 28-017-0144-x. eCollection 2017.

³³ Møller, P. and R. Husby, *The initial prodrome in schizophrenia: searching for naturalistic core dimensions of experience and behavior*. Schizophrenia bulletin, 2000. 26(1): p. 217-232.

³⁴ Ungerer, J.A. and M. Sigman, *Symbolic play and language comprehension in autistic children*. Journal of the American Academy of Child Psychiatry, 1981. 20(2): p. 318-337.

³⁵ Van Berckelaer-Onnes, I.A., *Promoting early play*. Autism: the international journal of research and practice, 2003. 7(4): p. 415-423.

³⁶ Naber, F.B., et al., *Play behavior and attachment in toddlers with autism*. Journal of Autism and Developmental Disorders, 2008. 38(5): p. 857-866.

³⁷ Berkelbach van der Sprenkel, E.E., et al., *Psychosocial functioning in adolescents growing up with chronic disease: The Dutch HBSC study*. Eur J Pediatr, 2022. 181(2): p. 763-773.

³⁸ Nap-van der Vlist, M.M., et al., *Daily life participation in childhood chronic disease: a qualitative study on the child's and parent's perspective*. BMJ Paediatr Open, 2021. 5(1): p. e001057.

³⁹ Greenham, M., et al., *Environmental Contributions to Social and Mental Health Outcomes Following Pediatric Stroke*. Developmental neuropsychology, 2015. 40(6): p. 348-362.

⁴⁰ Maurice-Stam, H., et al., *Impact of growing up with a chronic disease on achievement of psychosocial milestones: a review*. Acta Paediatrica, 2019. under revision.

⁴¹ Northman, L., et al., *Supporting pediatric cancer survivors with neurocognitive late effects: a model of care*. Journal of pediatric oncology nursing : official journal of the Association of Pediatric Oncology Nurses, 2015. 32(3): p. 134-142.

⁴² Peckham, V.C., *Learning disabilities in long-term survivors of childhood cancer: concerns for parents and teachers*. International disability studies, 1991. 13(4): p. 141-145.

⁴³ Piquart, M. and D. Teubert, *Academic, physical, and social functioning of children and adolescents with chronic physical illness: a meta-analysis*. Journal of pediatric psychology, 2012. 37(4): p. 376-389.

⁴⁴ Nijhof, S.L., et al., *Healthy play, better coping: The importance of play for the development of children in health and disease*. Neuroscience & Biobehavioral Reviews, 2018. 95: p. 421-429.

⁴⁵ Panksepp, J., *The ontogeny of play in rats*. Developmental psychobiology, 1981. 14(4): p. 327-332.

⁴⁶ Baarendse, P.J., et al., *Early social experience is critical for the development of cognitive control and dopamine modulation of prefrontal cortex function*. Neuropsychopharmacology, 2013. 38(8): p. 1485-1494.

⁴⁷ Baarendse, P.J., J.H. Limpens, and L.J.M.J. Vanderschuren, *Disrupted social development enhances the motivation for cocaine in rats*. Psychopharmacology, 2014. 231(8): p. 1695-1704.

⁴⁸ Lesscher, H.M.B., et al., *Early social isolation augments alcohol consumption in rats*. Behavioural pharmacology, 2015. 26(7 Spec No): p. 673-680.

- ⁴⁹ Lesscher, H.M.B., et al., *Individual differences in social play behaviour predict alcohol intake and control over alcohol seeking in rats*. Psychopharmacology (Berl), 2021. 238(11): p. 3119-3130.
- ⁵⁰ Bijlsma, A., et al., *Opportunities for risk-taking during play alters cognitive performance and prefrontal inhibition in rats*. European Journal of Neuroscience, 2024. 59: p. 2748-2765.
- ⁵¹ Little, H., *Mothers' beliefs about risk and risk-taking in children's outdoor play*. Journal of Adventure Education and Outdoor Learning, 2015. 15(1): p. 24-39.
- ⁵² Little, H., E.B.H. Sandseter, and S. Wyver, *Early Childhood Teachers' Beliefs about Children's Risky Play in Australia and Norway*. Contemporary Issues in Early Childhood, 2012. 13(4): p. 300-316.
- ⁵³ van Rooijen, M., et al., *Professional attitudes towards children's risk-taking in play: insights into influencing factors in Dutch contexts*. Journal of Adventure Education and Outdoor Learning, 2020. 20(2): p. 138-154.
- ⁵⁴ Kolb, B., et al., *Experience and the developing prefrontal cortex*. Proc Natl Acad Sci U S A, 2012. 109 Suppl 2(Suppl 2): p. 17186-93.
- ⁵⁵ van Kerkhof, L.W., et al., *Social play behavior in adolescent rats is mediated by functional activity in medial prefrontal cortex and striatum*. Neuropsychopharmacology, 2013. 38(10): p. 1899-909.
- ⁵⁶ Achterberg, E.J., et al., *Methylphenidate and atomoxetine inhibit social play behavior through prefrontal and subcortical limbic mechanisms in rats*. J Neurosci, 2015. 35(1): p. 161-9.
- ⁵⁷ Bell, H.C., et al., *The role of the medial prefrontal cortex in the play fighting of rats*. Behav Neurosci, 2009. 123(6): p. 1158-68.
- ⁵⁸ Vanderschuren, L.J., E.J. Achterberg, and V. Trezza, *The neurobiology of social play and its rewarding value in rats*. Neurosci Biobehav Rev, 2016. 70: p. 86-105.
- ⁵⁹ Bijlsma, A., et al., *Social Play Behavior Is Critical for the Development of Prefrontal Inhibitory Synapses and Cognitive Flexibility in Rats*. J Neurosci, 2022. 42(46): p. 8716-8728.
- ⁶⁰ Burleson, C.A., et al., *Social play in juvenile hamsters alters dendritic morphology in the medial prefrontal cortex and attenuates effects of social stress in adulthood*. Behav Neurosci, 2016. 130(4): p. 437-47.
- ⁶¹ Ham, J.R., et al., *Quality not quantity: Deficient juvenile play experiences lead to altered medial prefrontal cortex neurons and sociocognitive skill deficits*. Developmental Psychobiology, 2024. 66(2): p. e22456.
- ⁶² Hermes, G., et al., *Post-weaning chronic social isolation produces profound behavioral dysregulation with decreases in prefrontal cortex synaptic-associated protein expression in female rats*. Physiol Behav, 2011. 104(2): p. 354-9.
- ⁶³ Himmler, B.T., et al., *Juvenile social experience and differential age-related changes in the dendritic morphologies of subareas of the prefrontal cortex in rats*. Synapse, 2018. 72(4).
- ⁶⁴ Stark, R.A., et al., *Atypical play experiences in the juvenile period has an impact on the development of the medial prefrontal cortex in both male and female rats*. Behav Brain Res, 2023. 439: p. 114222.
- ⁶⁵ Gibb, R., et al., *Promoting Executive Function Skills in Preschoolers Using a Play-Based Program*. Frontiers in Psychology, 2021. 12.
- ⁶⁶ Coelho, L.A., et al., *Building executive function in pre-school children through play: a curriculum*. International Journal of Play, 2020. 9(1): p. 128-142.



MEER SPELEN, GEZOND OPGROEIEN



3

Spelen in de digitale wereld

ESSAY 5. Het kind als spelende consument

Simone van der Hof en Ton Liefwaard

ESSAY 6. Videogames & Positieve Effecten op de Mentale Gezondheid

Sander Bakkes

ESSAY 7. De dubbelrol van digitale technologie: bedreiging of bondgenoot van buitenspelen?

Sanne de Vries en Gerben Helleman

Het kind als spelende consument

Simone van der Hof en Ton Liefwaard

Universiteit Leiden, faculteit Rechtsgeleerdheid¹

Inleiding

Kinderen hebben het recht om te spelen en zich te ontspannen, zoals neergelegd in artikel 31 van het VN-Verdrag inzake de Rechten van het Kind (IVRK of VN-Kinderrechtenverdrag). Spelen draagt bij aan de ontwikkeling van kinderen door ruimte te laten voor rust en ontspanning, creativiteit, sociale interactie en het leren van nieuwe vaardigheden. Digitale diensten in de vorm van games, sociale media en videoplatforms bieden kinderen aantrekkelijke nieuwe vormen van spel. Digitale speelmogelijkheden zijn echter zelden specifiek ontwikkeld voor kinderen en houden zeker niet altijd rekening met hun rechten. Spelen in de digitale leefomgeving is sterk gecommmercialiseerd, waarbij het kind verwordt tot consument door een account te openen bij een online platform of een computergame te downloaden.²

Al in 2013 uitte het VN-kinderrechtencomité (VN-comité), dat toeziet op de naleving van het VN-Kinderrechtenverdrag, zijn zorgen over de toenemende commercialisering van het spel met niet op fantasierijk spel gericht fysiek speelgoed.³ Spel gebaseerd op

¹ Dit essay is een bewerking van het essay van Simone van der Hof, 'Naar een betere bescherming van de rechten van het kind als spelende consument', in UNICEF-Essayreeks Kinderrechten in de Digital Services Act wereld, 2024 en is met toestemming van UNICEF opgenomen in deze bundel; zie verder ook hoofdstuk van de auteurs 'Digital Play: Children's Rights, Risks and Responsibilities', in: Naomi Lott (ed.), *The Interdependence of the Convention on the Rights of the Child. Understanding the Relationship of the Right to Play with other Convention Rights*, Springer Cham 2025, p. 105-132.

² Onder 'online platform' wordt verstaan een Digital Services Act dienst waar door gebruikers gegenereerde content wordt gedeeld; zie ook artikel 3(i) Digital Services Act (DSA). Meer in het algemeen wordt in het essay de term 'Digital Services Act dienst' gebruikt voor alle online aangeboden diensten, waaronder ook computerspellen die vaak geen online platform zijn in de zin van de DSA, zie Sas M and van der Hof S, 'Digital Games, a Missed Target of the Digital Services Act?' [2025] Auteurs en Media 132.

televisieprogramma's kan kinderen bovendien confronteren met reclame, gewelddadige beelden en stereotypen over gender en functiebeperkingen, zo stelde het VN-comité. Weliswaar erkende het VN-comité de enorme voordelen van het internet als speelplaats voor kinderen, maar het wees ook op risico's zoals blootstelling aan cyberpesten, aan geweld en agressie in videospellen en een mogelijk gebrek aan lichaamsbeweging. In 2021 vroeg het VN-comité bovendien aandacht voor het commerciële karakter van digitale diensten die kinderen gebruiken.⁴ Commerciële praktijken die volgens het VN-comité verboden zouden moeten zijn ten aanzien van kinderen, omvatten op gedragsgegevens gebaseerde advertenties, neuromarketing en reclame in virtual en augmented reality-omgevingen. Commercieel digitaal spel is niet alleen problematisch vanuit het oogpunt van het recht om te spelen in artikel 31 IVRK, maar ook van het recht op bescherming tegen economische exploitatie in het daaropvolgende artikel 32 IVRK. In de digitale leefomgeving komen we praktijken tegen die vormen van economische uitbuiting van kinderen opleveren; denk aan minderjarige influencers, ook wel kidfluencers, e-sporters en streamers.⁵ Het recht van ieder kind om te worden beschermd tegen economische exploitatie dat traditioneel ziet op het verbod op kinderarbeid, heeft in de digitale wereld een nieuwe betekenis gekregen en moet kinderen ook beschermen tegen het door manipulatie onrechtmatig voordeel halen uit commerciële praktijken.⁶ In deze betekenis gaat het recht over de bescherming van kinderen tegen onrechtmatige of schadelijke handelspraktijken, waar niet het belang van het kind voorop staat (artikel 3 lid 1 IVRK) maar het commerciële belang van de aanbieder om winst te maken met de digitale dienst.⁷

³ Committee on the Rights of the Child, 'General Comment No. 17 (2013) on the Right of the Child to Rest, Leisure, Play, Recreational Activities, Cultural Life and the Arts (Art. 31)' <https://www.refworld.org/docid/51ef9bcc4.html>.

⁴ Committee on the Rights of the Child, 'General Comment No. 25 (2021) on Children's Rights in Relation to the Digital Environment' <<https://digitallibrary.un.org/record/3906061>.

⁵ Verdoodt V, van der Hof S and Leiser M, 'Child Labour and Online Protection in a World of Influencers', The Regulation of Social Media Influencers (Edward Elgar Publishing 2020).

⁶ United Nations Committee on the Rights of the Child, 'UNCRC General Day of Discussion 1993, Economic Exploitation of Children' (1993) UN Doc CRC/C/20 <https://www.ohchr.org/sites/default/files/Documents/HRBodies/CRC/Discussions/Recommendations/Recommendations1993.pdf>; Hof S van der e.a., 'The Child's Right to Protection against Economic Exploitation in the Digital World' (2020) 28 The International Journal of Children's Rights 833.

⁷ Hoewel we hierbij vooral ingaan op de risico's die samenhangen met de commerciële belangen en daarmee op de belangen van de bedrijven achter de spelvormen, moet ook de rol van ouders en verzorgers worden onderkend. Soms kunnen ouders zelf betrokken zijn bij de commerciële en exploitatieve praktijken door hun kind in te zetten voor commerciële doeleinden, bijvoorbeeld als kidfluencer. Heel vaak zijn ouders of verzorgers echter niet (of niet goed) op de hoogte van de risico's die hun kind loopt.

Het doel van dit essay is om aandacht te vragen voor de mogelijkheden die kinderen hebben om te spelen in de digitale leefomgeving, maar tegelijkertijd te wijzen op de risico's die commercialisering van speelmogelijkheden hebben voor 'vrij' spel, zoals bedoeld in artikel 31 IVRK en voor het recht om te worden beschermd tegen economische uitbuiting.

Vormen van digitaal spel

Digitaal spelen wordt vooral geassocieerd met computerspellen. Computerspellen worden gespeeld op een spelconsole, pc, laptop, tablet of smartphone en omvatten een breed scala aan genres. Voorbeelden van populaire computerspellen onder kinderen zijn de battle royal game *Fortnite*, de sport game *FIFA 26* en de sandbox game *Minecraft*. Digitaal spel is echter een breder fenomeen dan het spelen van computerspellen. Er zit ook een spelelement in andere digitale diensten, denk aan educatieve apps, sociale media en videoplatforms. Het maken van speelse online inhoud kan kinderen veel plezier en afleiding geven, bijvoorbeeld door het maken en delen van korte sketches en dansjes op videoplatforms. Maar ook (al dan niet live) streamen terwijl je zelf een computerspel aan het spelen bent, zodat anderen kunnen meekijken en reageren, is digitaal spelen. Zelf creëren en delen van content leert kinderen digitale en sociale vaardigheden en draagt zo bij aan hun ontwikkeling. Het bekijken van door anderen gedeelde social media posts, filmpjes en memes is voor kinderen een vorm van vermaak, afleiding en plezier en aldus een vorm van digitaal spel. Verder zien we allerlei hybride vormen van spel waarin fysiek en digitaal spel worden gecombineerd. Kinderen kruipen in de huid van karakters uit computerspellen en spelen verhaallijnen in fysiek spel na. Omgekeerd wordt fysiek spel nagespeeld in virtuele werelden, zoals het spelen van verstoppertje in *Minecraft*. Een bordspel kan via Zoom of Teams op afstand worden gespeeld. En fysiek spelen met slim speelgoed dat verbonden is met het internet is eveneens een hybride spelvorm. Tot slot geven geavanceerde technologieën als virtual reality (VR) en augmented reality (AR) digitaal spel een immersief karakter aan het spelen in virtuele werelden op wijzen die vaak samenvallen met het doen van een computerspel. VR vervangt de fysieke werkelijkheid schijnbaar door een virtuele werkelijkheid. Het dompelt het spelende kind onder in geavanceerde door de computer gegenereerde virtuele werelden van spel, die het gevoel geven in een andere wereld dan de fysieke te zijn gestapt, terwijl het kind zich nog steeds in de fysieke wereld bevindt. Iets wat pijnlijk duidelijk wordt als je bij het verslaan van een monster hard de muur raakt. AR projecteert daarentegen een virtuele laag op de fysieke wereld die deze interactief en manipuleerbaar maakt. Een voorbeeld is het spel *Pokémon Go* waarin je Pokémons, een soort virtuele fantasiewezens, moet 'vinden' en 'vangen' met

een smartphone terwijl je rondloopt in de fysieke wereld. Wat deze vormen van immersief spelen gemeen hebben, is dat kinderen totaal verschillende realiteiten kunnen ervaren terwijl ze naast elkaar aan het spelen zijn.

Exploitatieve handelspraktijken in digitaal spel

Exploitatieve handelspraktijken omvatten commerciële praktijken die vallen binnen het bereik van artikel 32 IVRK, dat beoogt kinderen te beschermen tegen commerciële exploitatie. Economische exploitatie omvat, zoals in de inleiding al werd aangegeven, meer dan alleen kinderarbeid. Het gaat ook over de bescherming van kinderen tegen onrechtvaardig economisch voordeel halen door ze te manipuleren.

Kinderen lopen aanzienlijke risico's als consumenten van digitale diensten. Achter het voor kinderen aantrekkelijke, speelse en vermakelijke karakter van digitale diensten gaan verdienmodellen schuil die op slimme wijze gebruikmaken van voor kinderen (mogelijk) oneerlijke of schadelijke handelspraktijken. In de volgende paragrafen behandelen we voorbeelden van deze handelspraktijken.

Verkoopstrategieën in digitaal spel

Verdienmodellen die ten grondslag liggen aan computerspellen zijn in de loop van de tijd veranderd.⁸ Vroeger werden computerspellen alleen in fysieke vorm verkocht. Je haalde een cd of cartridge in de winkel en stopte deze thuis in je computer of spelconsole om te gaan spelen. Nu het internet alomtegenwoordig is, worden computerspellen vaak rechtstreeks gedownload naar het apparaat waarop ze worden gespeeld. Dat heeft allerlei nieuwe mogelijkheden gecreëerd om geld te verdienen aan computerspellen. Nog steeds kan er eenmalig een bedrag voor worden betaald, net als in het eerste voorbeeld.

Daarnaast ontstonden nieuwe transactievormen, zoals het afsluiten van een maandabonnement om een computerspel te spelen (bijvoorbeeld *World of Warcraft*), 'games as a service' (bijvoorbeeld *Apple Arcade* of *Playstation Plus*), maar ook aan zogeheten microtransacties gekoppelde *free to play*-computerspellen. Microtransacties omvatten een breed scala aan strategieën waarmee geld kan worden verdiend in computerspellen, waaronder de verkoop van extra add-ons (ook wel: premium content), waaronder virtuele valuta en virtuele items zoals wapens en skins. Microtransacties zijn niet beperkt tot games want ook online platforms, zoals Roblox en Tiktok, bieden

⁸ Rooij AJ van e.a., 'Behavioral Design in Video Games: A Roadmap for Ethical and Responsible Games That Contribute to Long-Term Consumer Health and Well-Being' (Trimbos institute, Eindhoven University of Technology & Leiden University 2021).

mogelijkheden van app-aankopen, waaronder virtuele valuta (Robux respectievelijk TikTok Coins) en virtuele items, zoals virtuele merkspullen (*collectibles*) (Roblox)⁹ en *gifts* die in zogeheten TikTok-battles¹⁰ kunnen worden gedoneerd.

Free to play-spellen kunnen bovendien gebaseerd zijn op advertenties als verdienmodel,



© ISTOCK SAMEN VIDEOGAMES SPELEN

waarbij de speler de mogelijkheid heeft om tegen betaling een versie van de game zonder advertenties te spelen. We zien dit verdienmodel ook bij andere digitale diensten, waaronder een streamingplatform als Spotify of een educatieve app als Duolingo. Het is al geruime tijd bekend dat advertenties negatieve effecten kunnen hebben op kinderen en er wordt op televisie en in de bioscoop dan ook geen reclame rond kinderprogramma's en -films geprogrammeerd. Op online platforms en in een groot aantal games waar kinderen

⁹ Zie voor een uitleg van onder meer het verdienmodel van Roblox: Investigation: How Roblox Is Exploiting Young Game Developers (Directed by People Make Games, 2021)

https://www.youtube.com/watch?v=_gXlauRB1EQ; Roblox: Roblox Pressured Us to Delete Our Video. So We Dug Deeper. (Directed by People Make Games, 2021)

<https://www.youtube.com/watch?v=vTMF6xEiAaY>.

¹⁰ Voor een uitleg van TikTok battles, zie < <https://www.bureaujeugdenmedia.nl/ouders/tiktok-gift-baiting/>>.

veel tijd doorbrengen zijn advertenties intussen volop aanwezig. Nieuwe vormen van marketing brengen de commerciële boodschap bovendien op een subtielere manier over en deze is moeilijker op te merken en te overdenken en dus effectiever.¹¹ Zo kan commerciële content slim worden verweven met niet-commerciële content, denk aan advergames. Kinderen zelf worden betrokken bij de verspreiding van content waarvan het commerciële karakter niet altijd direct herkenbaar is, door bijvoorbeeld video's te delen van influencers of met muziek die geassocieerd wordt met een merk.¹² De verstrengeling van digitaal spelen en reclame is zorgwekkend met betrekking tot kinderen, omdat het onder andere kan leiden tot ongezonde levensstijlen, meer winkelgedrag en materialisme en meer ouder-kindconflicten. Tegelijkertijd zijn kinderen een belangrijke doelgroep voor bedrijven als het gaat om marketing: ze geven steeds meer zelf geld uit, beïnvloeden gezins aankopen en zijn niet alleen al op zeer jonge leeftijd merkbewust, maar blijven vaak ook trouw aan merken die ze als kind waardeerden.¹³ Vanwege de mogelijk negatieve effecten op kinderen zijn er regels voor reclame die kinderen moeten beschermen, maar deze zijn, uitzonderingen daargelaten,¹⁴ vooral gebaseerd op zelfregulering door de adverterende bedrijven.¹⁵ Deze wettelijke vereisten zijn echter vooral gericht op transparantie. Daarmee zijn zij misschien niet erg effectief, gezien de indringende, interactieve, emotiegerichte en gepersonaliseerde aard van nieuwe marketingstrategieën (zie hieronder). Bovendien leggen zij de verantwoordelijkheid te eenzijdig bij kinderen en ouders.¹⁶

Veranderend ontwerp en dark patterns

Met het veranderen van de verdienmodellen wijzigde bovendien het ontwerp van computerspellen en andere digitale diensten op een wijze die impact heeft op de rechten en het welzijn van de minderjarige (en wellicht ook meerderjarige) speler.¹⁷ Aangezien er

¹¹ Verdoodt V, 'The Role of Children's Rights in Regulating Digital Advertising' (2019) 27 Int. J. Child. Rights 455.

¹² Ibid.

¹³ Valkenburg P.M., *Schermgaaende Jeugd* (Amsterdam: Prometheus 2014), p.166-167.

¹⁴ Zie bijvoorbeeld artikel 3a.5 Mediawet gericht op in Nederland gevestigde aanbieders van een videoplatform.

¹⁵ Zoals aangemoedigd door de richtlijn audiovisuele mediadiensten, zie overwegingen 27 en 28. In Nederland zijn in dit verband vooral relevant de Kinder- en Jeugd reclamecode en de Reclamecode Social Media & Influencer Marketing van de Stichting Reclamecode, zie < <https://www.reclamecode.nl> >.

¹⁶ Supra noot 11.

¹⁷ Rooij AJ van e.a., 'Behavioral Design in Video Games: A Roadmap for Ethical and Responsible Games That Contribute to Long-Term Consumer Health and Well-Being' (Trimbos institute, Eindhoven University of Technology & Leiden University 2021).

niet langer slechts één betaling plaatsvindt, voorafgaand aan het gebruik van digitale diensten, zoals het spelen van een game, is het steeds belangrijker geworden dat gebruikers van digitale diensten er veel tijd doorbrengen en verleid worden tot het doen van in-app aankopen.¹⁸ Zo wordt immers geld verdiend aan de dienst. Geld verdienen is natuurlijk het doel van bedrijven, maar dat mag niet gebeuren op een manier die onrechtmatig of schadelijk is voor kinderen.¹⁹ Commerciële praktijken die misbruik maken van de kwetsbaarheid en onwetendheid van kinderen door ze te verleiden of dwingen tot het doen van in-app aankopen die ze niet begrijpen of liever niet hadden gedaan, zijn echter precies dat: oneerlijk.

Het gebruik van virtuele valuta in een game of andere digitale dienst bijvoorbeeld is een oneerlijke handelspraktijk als er niet ook wordt vermeld wat de prijs in euro's is.²⁰ De jonge speler is zich mogelijk niet meer bewust van de werkelijke waarde van een virtueel product en geeft onbewust meer uit. Virtuele valuta zijn daarmee een voorbeeld van een zogeheten *dark pattern*. Dark patterns (ook wel deceptive design of misleidend ontwerp) zijn 'digitale interfaces die consumenten sturen, misleiden, dwingen of manipuleren om keuzes te maken die vaak niet in hun belang zijn'.²¹ Er zijn talloze andere voorbeelden van dark patterns die kinderen kunnen misleiden of hun gedrag in hun digitale spel kunnen manipuleren.²² We noemen er enkele.²³

¹⁸ Het essay gaat hier niet verder op in, maar het afsluiten van overeenkomsten door kinderen is in Nederland (en veel andere landen) op zich al aan regels gebonden, zie artikel 1:234 BW.

¹⁹ Het voorzorgbeginsel kan vereisen dat praktijken wettelijk worden verboden of op zijn minst beperkt wanneer ze ernstige vragen oproepen over het mogelijke risico van schade aan het welzijn van kinderen; zie Lievens E, 'Growing Up with Digital Technologies: How the Precautionary Principle Might Contribute to Addressing Potential Serious Harm to Children's Rights' (2021) 39 Nordic Journal of Human Rights 128.

²⁰ ACM, 'Leidraad bescherming online consument, (Autoriteit Consument en Markt 2023) <https://www.acm.nl/nl/publicaties/voorlichting-aan-bedrijven/acm-leidraad/leidraad-bescherming-online-consument>.

²¹ Europese Commissie, Directorate-General for Justice and Consumers, Lupiáñez-Villanueva, F., Boluda, A., Bogliacino, F., et al., Behavioural study on unfair commercial practices in the digital environment: dark patterns and manipulative personalisation : final report , Publications Office of the European Union, 2022, <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/606365bc-d58b-11ec-a95f-01aa75ed71a1/language-en>.

²² Zie voor meer inzicht in deze vormen van gedragsontwerp in Digital Services Act games: van Rooij AJ, Birk M and van der Hof S, 'Game-Check: Development, Application and Visualization of a Classification System for Behavioral Design in Games' (Trimbos institute, Eindhoven University of Technology & Leiden University 2025).

²³ Zie voor een uitgebreider overzicht: Zagal JP, Björk S and Lewis C, 'Dark Patterns in the Design of Games' (2013), https://my.eng.utah.edu/~zagal/Papers/Zagal_et_al_DarkPatterns.pdf.

Pay to win is een ontwerpkeuze die misbruik maakt van de behoefte van spelers om te concurreren en presteren. Het winnen van een computerspel of bereiken van een hoge positie in het spel wordt bijvoorbeeld onmogelijk gemaakt of kunstmatig vertraagd, tenzij de speler power-ups of andere uitbreidingen koopt (met in-game valuta). Een vergelijkbare strategie is *pay to skip*, waarbij de speler betaalt om een moeilijk level of repetitieve en eentonige taken (ook wel grinding genoemd) over te slaan. In beide gevallen kan het spel zo zijn ontworpen dat de vaardigheden van de speler opzettelijk worden verminderd om de kans op in-app aankopen te vergroten. Sommige computerspellen dwingen de speler om op specifieke tijdstippen te spelen. In spel gebaseerd op de werkelijke tijd kan het noodzakelijk zijn dagelijks tijdig terug te keren om te voorkomen dat de oogst mislukt, dieren overlijden of aantrekkelijke beloningen worden gemist. Ook *season passes* maken gebruik van een vorm van manipulatie gebaseerd op tijd: je betaalt niet voor het spel zelf maar voor toegang tot (zeer gewilde) virtuele items en exclusieve beloningen in het spel gedurende één bepaalde periode.

Impact op kinderen

De hier genoemde praktijken kunnen schadelijk zijn vanuit een economisch perspectief omdat ze kinderen en ouders ongemerkt en ongewild met aanzienlijke kosten kunnen opzadelen.²⁴ Bovendien kunnen ze een impact hebben op de fysieke leefwereld van kinderen wanneer tijdsgebonden gebeurtenissen of buitensporige tijdsinvestering in computerspellen andere activiteiten, zoals onderwijs en sport, verstoren of sociale relaties onder druk zetten.²⁵ Met de opkomst van games met een oneindige spelduur zijn de problemen van kinderen en jongeren in hun dagelijks functioneren toegenomen.²⁶ De Wereldgezondheidsorganisatie heeft in 2018 game-stoornis toegevoegd aan haar classificatiemodellen voor ziekten.²⁷ Weliswaar betreft deze diagnose slechts een klein percentage van de gamers en bovendien zijn er bij sommige problemen met gamen, zoals overmatig gebruik, vaak ook andere onderliggende sociale of emotionele problemen.²⁸

²⁴ Zie bijvoorbeeld 'Child Spends \$16K on iPad Game In-App Purchases' (AppleInsider, 14 December 2020) <https://appleinsider.com/articles/20/12/13/kid-spends-16k-on-in-app-purchases-for-ipad-game-sonic-forces>; "'My Son Spent £3,160 in One Game'" BBC News (15 July 2019) <https://www.bbc.com/news/technology-48925623>.

²⁵ Rooij AJ van e.a., 'Behavioral Design in Video Games: A Roadmap for Ethical and Responsible Games That Contribute to Long-Term Consumer Health and Well-Being' (Trimbos institute, Eindhoven University of Technology & Leiden University 2021).

²⁶ Ibid.

²⁷ 'Addictive Behaviours: Gaming Disorder' <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>.

²⁸ Supra noot 24.

Niettemin is digitaal spel dat is ontworpen om spelers zo lang mogelijk vast te houden, vaak te laten terugkeren of aan te zetten tot kopen niet een vorm van spel die alleen maar plezierig is.

Wanneer commerciële belangen boven de belangen van kinderen gaan, is de kans groot dat de rechten van kinderen worden geschonden en ook het recht op vrij spel met voeten wordt getreden. Sommige ontwerpkeuzes lijken daarbij inherent ongeschikt te zijn voor kinderen.²⁹ Zowel de Wet oneerlijke handelspraktijken (artikel 6:193a e.v. BW) als de Digital Services Act (DSA; ook wel bekend als de Digitale Diensten Verordening, DDV) van de Europese Unie verbieden dark patterns en voorzien in extra bescherming van kinderen, maar dat heeft in veel gevallen vooralsnog niet tot leeftijdsgeschikt digitaal spel geleid. Wel legde de ACM in 2024 een flinke boete op aan EPIC Games voor oneerlijke handelspraktijken gericht op kinderen in Fortnite. Het ging om reclame-uitingen die kinderen direct aanzetten tot aankopen en misleidende timers voor een lucratief aanbod.³⁰ Begin 2026 kondigde de ACM een onderzoek naar risico's voor minderjarigen op het online gameplatform Roblox aan op basis van de Digital Services Act. Het onderzoek richt zich onder meer op misleidende technieken om kinderen te verleiden tot het doen van aankopen.³¹

Digitaal spel en gokken

Ontwerpkeuzes in digitaal spel kunnen zich ook voordoen als gokken of op gokken gelijkende strategieën. Er zijn bijvoorbeeld spellen die qua uiterlijk op gokken lijken, denk aan casinospellen, zoals *Coin Master* dat eruitziet als een gokautomaat. Daarnaast zijn er computerspellen die op gokken gelijkende spelelementen bevatten. Het bekendste voorbeeld is de loot box, een virtuele schatkist die spelers kunnen kopen of (na langdurig spel) winnen en die bij opening willekeurig beloningen oplevert in de vorm van een of meer virtuele items. Ook zou het doneren in zogeheten TikTok battles als een vorm van gokken kunnen worden gezien: gebruikers kunnen met virtueel geld (coins) cadeautjes (gifts) kopen om te doneren aan TikTokkers die in een livestream op TikTok om de gunst

²⁹ Hof S van der and others, “‘Don’t Gamble With Children’s Rights’—How Behavioral Design Impacts the Right of Children to a Playful and Healthy Game Environment’ (2022) 4 Frontiers in Digital Health <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fdgth.2022.822933>

³⁰ Zie ACM beboet Epic voor oneerlijke praktijken gericht op kinderen in Fortnite, <https://www.acm.nl/nl/publicaties/acm-beboet-epic-voor-oneerlijke-praktijken-gericht-op-kinderen-fortnite>.

³¹ Zie ACM launches investigation into Roblox in connection with risks that minors are facing, <https://www.acm.nl/en/publications/acm-launches-investigation-roblox-connection-risks-minors-are-facing>.

van de kijker strijden. Sommige kijkers ervaren sociale druk om te doneren vanwege de kans op een shout out van een van de TikTokkers.³² Daarnaast zijn er ontwerpkeuzes die niet op gokken lijken, maar dezelfde dopamine-opwekkende strategie van periodieke beloningen (*intermittent rewards*) gebruiken om spelers of gebruikers aan het scherm gekluisterd te houden of ervoor te zorgen dat ze terugkomen, zoals eindeloos scrollen, likes, shares en reacties³³. Begin 2026 heeft de Europese Commissie na een onderzoek vastgesteld dat het verslavende ontwerp van TikTok in strijd is met de Digital Services Act vanwege de schadelijke gevolgen ervan voor de lichamelijke en geestelijke gezondheid van gebruikers, waaronder kinderen en kwetsbare volwassenen³⁴. De Wet op de kansspelen verbiedt het aanbieden van gokdiensten aan kinderen. Dat verbod draait echter om gokspellen die vallen binnen de definitie van de wet. Deze wet gaat niet over op gokken gelijkende spellen of spelelementen³⁵, terwijl die kinderen wel kunnen aanzetten tot daadwerkelijk gokken³⁶. Ook kunnen ze tot vergelijkbare problemen leiden, zoals er ongewild en onbewust veel geld en tijd aan besteden. Naast financiële schade kunnen er ook gezondheidseffecten zijn, waaronder angst en depressie, alsmede problemen in de gezins- en relationele sfeer. Kinderen zijn bijzonder vatbaar voor gokken omdat ze zich nog ontwikkelen en een verbod zou daarom ook op zijn plaats zijn als het ontwerp van digitaal spel zodanig op gokken lijkt dat het dezelfde effecten heeft³⁷. Aan kinderen en ouders valt niet uit te leggen waarom een praktijk die alle kenmerken van gokken heeft en dezelfde effecten, niet valt onder de wet omdat de definitie van ‘kansspel’ niet helemaal past.

³² Zie bijvoorbeeld: Kritiek op TikTok om battles: 'Het is gewoon geld schooien, NOS, 22 maart 2022, <https://nos.nl/artikel/2419547-kritiek-op-tiktok-om-battles-het-is-gewoon-geld-schooien>.

³³ Chen Y and others, 'The Engagement-Prolonging Designs Teens Encounter on Very Large Online Platforms' (arXiv, 29 January 2025) <http://arxiv.org/abs/2411.12083>.

³⁴ 'Commission Preliminarily Finds TikTok's Addictive Design in Breach of the Digital Services Act' (European Commission 2026) https://ec.europa.eu/commission/presscorner/api/files/document/print/en/ip_26_312/IP_26_312_EN.pdf

³⁵ Afdeling Bestuursrechtspraak 9 maart 2022, 202005769/1/A3, E.A. Inc. v. KSA, <https://www.raadvanstate.nl/uitspraken/@130150/202005769-1-a3/>. Ze kunnen mogelijk wel vallen onder de eerder behandelde Wet oneerlijke handelspraktijken of de Digital Services Act als er sprake is van misleidend ontwerp of andere oneerlijke handelspraktijken.

³⁶ Kim HS and others, 'Do Social Casino Gamers Migrate to Online Gambling? An Assessment of Migration Rate and Potential Predictors' (2015) 31 Journal of Gambling Studies 1819

³⁷ Zendle D, Meyer R, Over H. Adolescents and loot boxes: links with problem gambling and motivations for purchase. R Soc Open Sci. (2019) 6:190049. doi: 10.1098/rsos.190049; González-Cabrera J, Basterra-González A, Montiel I, Calvete E, Pontes HM, Machimbarrena JM. Loot boxes in Spanish adolescents and young adults: Relationship with internet gaming disorder and online gambling disorder. Comput Human Behav. (2022) 126:107012. doi: 10.1016/j.chb.2021.107012.

Op zijn minst is daarom een evaluatie van bestaande wettelijk bescherming van kinderen tegen dit soort ontwerpkeuzes op zijn plaats, maar tevens zou moeten worden overwogen om het gokverbod uit te breiden. In andere landen, waaronder Spanje,³⁸ Finland³⁹ en België³⁹ zijn er initiatieven die loot boxes gericht op kinderen (moeten gaan) verbieden. In Nederland riepen Kamerleden onder leiding van Bontenbal via een motie hiertoe op⁴¹. Daar is tot op heden echter nog geen vervolg aan gegeven.

Datagedreven digitaal spel

Een andere vorm van commerciële exploitatie die verbonden is met digitaal spel betreft het online profileren van kinderen voor commerciële doeleinden. Het is inmiddels welbekend dat - onder kinderen populaire - digitale diensten geld verdienen met advertenties en in-app aankopen, die worden gericht op gebruikers door hen op basis van hun onlinegedragsgegevens te profileren, en daarmee te classificeren als een bepaald soort consument. Kinderen worden gereduceerd tot datapunten die zijn losgezongen van hun levensverhaal en individuele context en met behulp van datamining en algoritmes welbewust ingezet om onder meer hun interesses, persoonlijke eigenschappen, levensinstelling, seksuele identiteit of voorkeur en individuele kwetsbaarheden te 'voorspellen' en te vertalen naar op hen gerichte gepersonaliseerde online ervaringen die economisch gewin maximaliseren. Gepersonaliseerde diensten kunnen bijdragen aan een positieve beleving als ze vrijblijvende aanbevelingen doen die aansluiten bij iemands interesses. Als personalisatie daarentegen tot doel heeft om op dwingende wijze de aandacht van gebruikers op te eisen en zo lang mogelijk vast te houden, dan ontstaan er

³⁸ Anteproyecto de Ley por el que se regulan los mecanismos aleatorios de recompensa asociados a productos de software interactivo de ocio,
<https://www.consumo.gob.es/sites/consumo.gob.es/files/BORRADOR%20APL%20Y%20MAIN%20MECANISMOS%20ALEATORIOS%20RECOMPENSA%20010722.pdf>.

³⁹ Wetsvoorstel LA 42/2022 tot wijziging van artikel 2 van de Loterijwet,
https://www.eduskunta.fi/FI/vaski/Lakialoite/Sivut/LA_42+2022.aspx?TSPD_101_R0=08d2c9383aab2000acab3c4efd44b76b21e7bf5398ccdcff78ca56c070f1affbe4f4b618363036cd089e76785414300093487804333d95bfa69f7d9b48a703b8499e83469533c708d232bdef538ea801bbda89085d233a09db93d381d3b35ce1.

⁴⁰ Onderzoeksrapport loot boxen' (Kansspelcommissie 2018)
<https://www.gamingcommission.be/sites/default/files/2021-02/2018%20Rapport%20-%20Loot%20boxen%20%28NL%29.pdf>.

⁴¹ Motie van het lid Bontenbal c.s. over loot boxes in videogames ook in Nederland verbieden, Kamerstukken II, Vergaderjaar 2021-2022, 26 643, nr. 881.

effecten die onprettig of zelfs schadelijk zijn voor kinderen⁴². Kinderen zien online niet alleen veel advertenties, zoals eerder opgemerkt, maar deze worden bovendien doelgericht geselecteerd om een zo groot mogelijk effect te sorteren. Bovendien stoppen algoritmes op basis van klik- en swipedata de tijdlijn van gebruikers vol met content die hen zo lang mogelijk gekluisterd moet houden aan het scherm. Sensationele content is een bekende aandachtstrekker en omvat ook content die schadelijk is voor kinderen. Denk daarbij aan beelden van afgerukte ledematen, onthoofde personen, zelfmoord en dierenmishandeling, maar ook online challenges door leeftijdgenoten die gevaarlijk gedrag van andere kinderen uitlokken en soms zelfs fataal eindigen⁴³. Een andere strategie is het boeien van gebruikers met door algoritmes gedreven content die hun kwetsbaarheden benut en hen verstrikt in een mentaal, sociaal of fysiek ongezonde val van onder andere nepnieuws, desinformatie, extremistische content en content over eetstoornissen en extreem sporten. Met data kan bovendien worden ‘berekend’ wanneer de gebruiker het meest gevoelig is om geld uit te geven aan virtuele items op een online platform of in een game, bijvoorbeeld door de gebruiker gericht aan andere spelers te koppelen (het zogeheten monetized matchmaking)⁴⁴. Kinderen zijn wat dat betreft extra kwetsbare consumenten en verdienen meer bescherming. Het moge duidelijk zijn dat bij deze vormen van online personalisatie niet het plezier van kinderen voorop staat, maar dat de verdienmodellen van de digitale dienstenaanbieders leidend zijn.

Het datagedreven karakter van digitale diensten raakt daarmee aan alle online risico's die op basis van onderzoek naar media-effecten⁴⁵ worden onderscheiden ten aanzien van kinderen en die in tabel 1 uiteen zijn gezet.

⁴² Hof S van der and others, 'The Child's Right to Protection against Economic Exploitation in the Digital World' (2020) 28 The International Journal of Children's Rights 833.

⁴³ Zie over schadelijk content in de UNICEF-essayserie 'Het recht op bescherming tegen schadelijke content' van Tiffany van Stormbroek, <<https://www.unicef.nl/digitale-leefomgeving-kinderen#wetenschappelijke>>.

⁴⁴ Marr MD, Kaplan KS, Lewis NT. System and Method for Driving Microtransactions in Multiplayer Video Games. US Patent 9,789,406 B2 (2016), < <https://www.freepatentsonline.com/9789406.html>>.

⁴⁵ Livingstone S and Stoilova M, 'The 4Cs: Classifying Online Risk to Children' (Leibniz-Institut Für Medienforschung | Hans-Bredow-Institut (HBI) 2021) <https://www.ssoar.info/ssoar/handle/document/71817>; OECD, 'Children in the Digital Environment - Revised Typology of Risks' (2021).

Online risico's digitale diensten

- **Inhoudsrisico's (confrontatie met schadelijke content).**
 - **Gedragrisico's (vertonen van extremistisch gedrag en uitvoeren van gevaarlijke online challenges).**
 - **Contactrisico's (geautomatiseerde aanbevelingen voor 'vrienden').**
 - **Consumentenrisico's (op de persoon gerichte advertenties en datagestuurde 'duwtjes' richting in-app aankopen of gokken).**
 - **Privacy-risico's (overmatige dataverzameling en commerciële profilering).**
 - **Risico's van geavanceerde technologieën (gebruik van kunstmatige intelligentie).**
 - **Gezondheidsrisico's (informatie over ongezonde leefstijlen, dwangmatig scrollen, gevoelens van onzekerheid).**
-

Met de inwerkingtreding van de Algemene Verordening Gegevensbescherming (AVG) in 2018 is voor kinderen een hoger niveau van bescherming van hun persoonsgegevens wettelijk vastgelegd. Dat hogere niveau van bescherming houdt onder meer in dat profilering van kinderen voor commerciële doeleinden, denk aan gepersonaliseerde advertenties, onder de AVG niet is toegestaan⁴⁶. Digital Services Act (DSA) verplicht online platforms om een hoog niveau van privacy, veiligheid en bescherming voor kinderen te waarborgen (artikel 28 lid 1 DSA). Deze verordening benadrukt opnieuw dat gepersonaliseerde advertenties gericht op kinderen niet zijn toegestaan (artikel 28 lid 2 DSA). Deze bepaling is door de Europese Commissie verder uitgewerkt in richtlijnen voor leeftijdsgeschikt ontwerp van online platforms⁴⁷. Overigens zijn onder de AVG op kinderen gerichte datagestuurde handelspraktijken meer in het algemeen niet toegestaan als ze niet

⁴⁶ Article 29 Data Protection Working Party, 'Opinion 02/2013 on Apps on Smart Devices' https://ec.europa.eu/justice/article-29/documentation/opinion-recommendation/files/2013/wp202_en.pdf.

⁴⁷ 'Guidelines on Measures to Ensure a High Level of Privacy, Safety and Security for Minors Online, Pursuant to Article 28(4) of Regulation (EU) 2022/2065' (European Commission 2025) C(2025) 4764 final <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/commission-publishes-guidelines-protection-minors>.

aan kinderen kunnen worden uitgelegd of niet in hun belang zijn⁴⁸. Daarvan is sprake als de commerciële praktijk niet bijdraagt aan het welzijn van kinderen of hen of hun rechten schaadt. Gezien de bovengenoemde online risico's kan worden aangenomen dat de meeste, zo niet alle, datagestuurde handelspraktijken niet in het belang van kinderen zijn. Dit zou alleen anders kunnen zijn als in het ontwerp van apps en games op een privacyvriendelijke manier een gepersonaliseerde, leeftijdsgeschikte, gezonde, leuke en uitdagende spelervaring wordt gecreëerd. De vraag is echter of je daar persoonlijke gegevens voor nodig hebt. Bij games kun je kinderen ook laten kiezen voor makkelijke of moeilijke gameplay in de instellingen. Kinderen (en ouders) zouden ook zelf hun privacyinstellingen kunnen personaliseren.

Reflectie: integraal kinderrechtenperspectief

Dit essay maakt duidelijk dat handelspraktijken nieuwe spelmogelijkheden hebben gebracht, maar tegelijkertijd een mogelijk negatieve impact hebben op kinderen en daarmee op tal van hun rechten. Naast het recht om beschermd te worden tegen economisch exploitatie moet dan worden gedacht aan het recht op non-discriminatie (artikel 2 IVRK), het recht op een gezonde ontwikkeling (artikel 6 en 24 IVRK), het recht op privacy en gegevensbescherming (artikel 16 IVRK), het recht op vrijheid van informatie (artikel 17 IVRK) en het recht op vrijheid van gedachte (artikel 14 IVRK).

De businessmodellen die ten grondslag liggen aan digitale speelmogelijkheden houden zelden voldoende rekening met de belangen van het kind of zijn daar helemaal niet op gericht.

De impact van commerciële praktijken kan verschillend zijn voor kinderen van verschillende leeftijden. We weten bijvoorbeeld dat wat schadelijk is voor jonge kinderen, dat misschien niet is voor oudere kinderen. Tegelijkertijd zien we ook dat juist adolescenten risico's lopen als consument, bijvoorbeeld omdat ze zelfstandiger gebruik maken van apps en games, door intensief gebruik van apps en games meer risico's kunnen tegenkomen en mogelijk ook zelf meer risico's nemen. Kinderrechten gaan echter niet alleen over het beschermen van kinderen, maar geven kinderen ook rechten die hen in staat stellen deel te nemen aan de (digitale) samenleving, zoals het recht op vrijheid van

⁴⁸ Artikel 29 Groep Gegevensbescherming, Richtsnoeren inzake geautomatiseerde individuele besluitvorming en profilering voor de toepassing van Verordening (EU) 2016/679 (2018), WP 251 rev.01 <https://ec.europa.eu/newsroom/article29/items/612053>.

meningsuiting (artikel 13 IVRK) en veilige toegang tot (digitale) media (artikel 17 IVRK). Het belang van digitaal spel en digitale ontspanning voor het welzijn en de ontwikkeling van kinderen kan niet worden onderschat en het recht op vrij spel veronderstelt dat zij daarin ook zelfstandig keuzes moeten kunnen maken. Commerciële praktijken, zoals de voorbeelden in dit essay, mogen een plezierige, zinvolle en gezonde online participatie van alle kinderen echter niet in de weg staan.

De Nederlandse overheid heeft op grond van het IVRK de verplichting om ervoor te zorgen dat de rechten van kinderen worden gewaarborgd. Die verplichting geldt eveneens voor de digitale leefomgeving en heeft daarmee ook betrekking op het handelen van het bedrijfsleven. In eerste instantie moet hierbij gedacht worden aan de handhaving van wet- en regelgeving. Het ligt op het pad van de overheid om na te gaan of de naleving van wet- en regelgeving kan worden verbeterd. Ook een op de digitale leefomgeving gericht, kindspecifiek beleid mag niet ontbreken. Beleid dat gevormd dient te worden op een manier waarbij ook kinderen en jongeren worden betrokken. Kinderen hebben daar op grond van artikel 12 van het IVRK recht op. En dit beleid moet zeker ook gericht zijn op het informeren van kinderen, jongeren en hun ouders en verzorgers over de risico's die digitaal spel met zich meebrengt.

Verder zouden bedrijven moet worden gestimuleerd om meer werk te maken van leeftijdsadequaat ontwerpen. Dit draait in de kern om een benadering waarbij kinderen standaard voor hun leeftijd geschikte online ervaringen worden geboden in apps en games door al bij het ontwerp rekening te houden met hun rechten en welzijn. Bedrijven en ontwerpers zouden hierbij gebruik kunnen maken een Kinderrechten Impact Assessment (KIA) waarmee op voorhand een kinderrechtentoets wordt uitgevoerd. Een voorbeeld van een dergelijk instrument is ontwikkeld in opdracht van het ministerie van Binnenlandse Zaken⁴⁹ en wordt door het ministerie gebruikt om digitale diensten als Instagram, Snapchat en TikTok langs de meetlat te leggen⁵⁰. Ook hierbij is de betrokkenheid van kinderen en jongeren zelf onontbeerlijk. Bovendien kan een leeftijdsgeschied ontwerp niet zonder een privacyvriendelijke en inclusieve leeftijdsverificatie, aangezien een onlineplatform niet altijd geschikt is voor (alle) kinderen of omdat functies voor kinderen moeten worden uitgeschakeld (bijvoorbeeld gepersonaliseerde reclame). De Europese Commissie heeft een ontwerp voor een Europese oplossing voor leeftijdsverificatie gepubliceerd en in

⁴⁹ Zie <https://www.digitaleoverheid.nl/document/kia-invuldocument/>

⁵⁰ Zie Brief aan de Tweede Kamer van de Staatssecretaris van Binnenlandse zaken en Koninkrijksrelaties, 'Aanbieding kinderrechten impact assessments', 4 september 2025, 2025-0000396625.

verschillende EU-lidstaten worden proefprojecten uitgevoerd⁵¹. Een adequate handhaving van wetten die kinderen beschermen tegen de mogelijke schadelijke effecten van digitale diensten is van cruciaal belang, aangezien we momenteel een toenemende tendens zien om groepen kinderen de toegang tot sociale media te verbieden omdat deze niet geschikt zijn voor hun leeftijd. Een dergelijk beleidsbesluit verandert echter niets aan de schadelijke vormgeving van sociale media (en laat games ongemoeid) en maakt inbreuk op de participatierechten van kinderen, die deze platforms ook gebruiken voor het verkrijgen van informatie, onderwijs, sociale contacten, het uitwisselen van meningen en dus voor entertainment, creatieve uitingen en spel.

Tot slot zijn er meer inspanningen nodig om kinderen effectieve rechtsmiddelen te bieden om schendingen van hun rechten aan te vechten. Kinderen moeten de mogelijkheid hebben om zelf een klacht in te dienen bij toezichthouders, of moeten ten minste proactief op deze mogelijkheid worden gewezen als die al bestaat. Zonder wetshandhaving en toegang tot het recht loopt (het recht op) vrij spel in de digitale leefomgeving te veel het risico een speelbal te worden van commerciële en exploitatieve doeleinden. En dat mogen we niet langer laten gebeuren.

naar inhoudsopgave



⁵¹ Zie Blueprint for an age verification solution to help protect minors online, <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/factpages/blueprint-age-verification-solution-help-protect-minors-online>. In Nederland hebben we de privacy-vriendelijke app Yivi die kan worden gebruikt voor leeftijdsverificatie, zie <https://yivi.app/>.

Videogames & Positieve Effecten op de Mentale Gezondheid

Sander Bakkes

Utrecht University, Utrecht Center for Game Research

Samenvatting

Ouders en beleidsmakers hebben doorgaans een negatief beeld van videogames (bijv. dat ze ‘tijdsverspilling’ of ‘verslavend’ zijn). Hoewel kinderen het recht hebben op rust, ontspanning, spel, recreatieve activiteiten, cultureel leven en kunst¹ (UN Committee on the Rights of the Child, 2013), staat de negatieve beeldvorming over videogames vaak in de weg om deze rechten van het kind te verwezenlijken middels het moderne videogame-medium. Terwijl de potentie daarvoor er zeer zeker is!

Dit essay beoogt dan ook positieve inzichten over het videogame-medium duidelijk in context te plaatsen, waardoor ouders en beleidsmakers het recht van kinderen op spel via videogames met meer vertrouwen kunnen stimuleren. Specifiek richt dit essay zich op de positieve bijdrage van videogames aan de mentale gezondheid van de jeugd.

Introductie

Laten we dit essay beginnen met het gedachte-experiment van schrijver Steven Johnson²:

Stel je een alternatieve wereld voor die identiek is aan de onze, op één technologisch-historische verandering na: videogames werden uitgevonden en populair voordat boeken dat waren. In dit parallelle universum spelen kinderen al eeuwenlang games, en dan komen deze gebonden teksten op de markt en zijn boeken plotseling razend populair.

Wat zouden leraren, ouders en culturele autoriteiten te zeggen hebben over deze leesrage?

Johnson beantwoordt al snel zijn eigen vraag:

Het lezen van boeken stimuleert de zintuigen chronisch te weinig. In tegenstelling tot de aloude traditie van gamen, waarbij het kind wordt ondergedompeld in een levendige wereld vol bewegende beelden en muzikale soundscapes, die met complexe spierbewegingen wordt bestuurd en gecontroleerd, zijn boeken slechts een saaie reeks woorden op een pagina. Tijdens het lezen wordt slechts een klein deel van de hersenen dat zich bezighoudt met het verwerken van geschreven taal geactiveerd, terwijl games het volledige spectrum van de sensorische en motorische cortex aanspreken.

Boeken zorgen ook voor een *tragische isolatie*. Terwijl games jongeren al jarenlang betrekken bij complexe sociale relaties met hun leeftijdsgenoten, waarbij ze samen werelden bouwen en verkennen, dwingen boeken het kind zich af te zonderen in een rustige ruimte, afgesloten van interactie met andere kinderen. Deze nieuwe ‘bibliotheken’ die de afgelopen jaren zijn ontstaan om leesactiviteiten te faciliteren, zijn een beangstigend gezicht: tientallen jonge kinderen, die normaal gesproken zo levendig en sociaal interactief zijn, zitten alleen in hokjes, lezen stil en zijn zich niet bewust van hun leeftijdsgenoten.

Met name deze laatste opmerking is interessant: videogames die een positief effect hebben op de sociaal-emotionele ontwikkeling van kinderen en jongeren? Daar denken we waarschijnlijk niet direct aan, ook al zou dat wél zo moeten zijn.

Inzicht #1: Videogames zijn wel degelijk een serieus medium

De algemene indruk van boeken is dat ze aanzetten tot het nadenken en reflecteren over belangrijke zaken. Bijvoorbeeld: hoe goed om te gaan met elkaar, hoe gevoelens van eenzaamheid en verdriet te verwerken, wat is een gezonde ouder-kindrelatie, enzovoorts. Dit soort gedachtes noemen we *eudaimonic reflections*.

In contrast hiermee worden videogames veelal geassocieerd met hedonistisch vermaak; ze zijn vooral even ‘leuk’, gaan om lopen, schieten, springen, racen etc.

Gamewetenschappers zijn echter duidelijk en stellig dat het een misconceptie is dat videogames enkel om hedonistisch vermaak gaan. In de goede omstandigheden – en met de juiste ontwerpkeuzes – zorgen ook videogames voor belangrijke eudaimonic reflections zoals we die ook van boeken kennen^{3 4} en zorgen ze heel nadrukkelijk voor *need satisfaction*^{5 6} – dat is de bevrediging van psychologische basisbehoeften – zoals kinderen ook ervaren bij buitenspelen in de ‘echte’ wereld. Er is hierdoor een veelvoud aan positieve effecten van videogames te verwachten. Dit zal verder worden onderbouwd in de rest van dit essay.

Inzicht #2: Het gaat om de interacties, niet om welk spel je hoe lang speelt

Om direct de positieve toon van dit essay in perspectief te plaatsen: vertrouw nooit een onderzoeker (beleidsmaker / ouder) die zonder enige kanttekening beweert dat videogames ‘goed’ of ‘slecht’ zijn.

Gamewetenschapper Geert P. Verheijen verwoordt dit eloquent in zijn proefschrift:⁷

Door de hoofdstukken heen wordt gedemonstreerd dat games niet eenduidig ‘goed’ of ‘slecht’ zijn, maar dat de invloed van games afhangt van de manier waarop iemand speelt, met wie, en waarom. Schermtijd bleek geen goede voorspeller van welzijn, omdat het juist uitmaakt wat er precies gebeurt in de tijd achter een scherm.

Met name de fragmenten ‘de manier waarop’, ‘met wie’ en ‘waarom’ zijn essentieel om te benadrukken. Het maakt enorm veel uit of een kind een onschuldig puzzelspel speelt vanuit een motivatie om zich even verbonden te voelen met een vriendje, of juist speelt vanuit een solistische, escapistische motivatie. Verheijen⁸ laat zien dat samen gamen inderdaad vriendschappen kan verbeteren, maar dat ook dit afhangt van de specifieke interacties tussen de spelers tijdens het spel.

Om een voorbeeld te geven: de ontwikkeling van eenzaamheid kan worden voorspeld uit het gamedrag. Gamen met anderen voorspelde een stabiel traject met weinig gevoel van eenzaamheid, maar geïsoleerd gamen leidde op den duur juist tot een verhoogde eenzaamheid⁹. Onderzoekers Nebel en Ninaus¹⁰ komen tot een vergelijkbare conclusie: gamers met een hoge sociale motivatie bij het gamen voelen zich daar inderdaad minder eenzaam door, maar spelers die het gamen benaderen vanuit een escapistische motivatie voelen zich daar juist eenzamer door.

Ook belangrijk is dat Verheijen¹¹ herhaaldelijk opmerkt dat schermtijd – waar media-onderzoekers zich vaak op richten – geen samenhang vertoont met psychologisch welzijn. En dat ligt, enkele extreme gevallen vanuit de verslavingszorg terzijde, ook voor de hand:

In de rijke interactie-ruimte die videogames bieden, gaat het niet zozeer om welk spel iemand hoelang speelt, maar gaat het in de *kern* om welke interacties de spelers met elkaar hebben in deze spelwereld, en de sociale context en motivatie daaromheen.

Inzicht #3: Videogames kunnen voor ‘need satisfaction’ zorgen

Onderbouwd vanuit de zelfdeterminatietheorie voor psychologisch welzijn¹² is aan te tonen dat videogames vaak bijdragen aan het bevredigen van psychologische basisbehoeften¹³ – need satisfaction in het Engels. Indien deze basisbehoeften worden

bevredigd staan ze een optimaal functioneren, welbevinden en groei van een persoon toe. Volgens de zelfdeterminatietheorie zijn deze psychologische basisbehoeften: (1) autonomie, (2) competentie en (3) relationele of sociale verbondenheid. Heel interessant is dat deze psychologische basisbehoeften zelfs vervuld kunnen worden door games waarvan je dit niet snel zou verwachten, zoals games die oppervlakkig gezien alleen maar om ‘actie, rennen, springen, racen en schieten’ lijken te gaan. Een nadere blik laat vaak zien dat er op psychologisch gebied belangrijke processen op gang komen.

Autonomie

Videogames als medium zijn uniek in hoeveel ruimte voor autonomie ze creëren. *Jij* kiest ervoor om een spel te gaan spelen, welk spel dat precies is, wanneer je dat doet, hoe lang, op welke manier je het speelt etc. Bijna alles in videogames is een sterk autonome ervaring en vaak in contrast met het dagelijks leven van kinderen en jongeren – waarin ze dagelijks door autoriteitsfiguren wordt verteld wat ze moeten doen, hoe lang, op welke manier etc. Vooral in omstandigheden waarin persoonlijke vrijheden nog verder worden beperkt (bijv. COVID-19 lockdowns), is het maar goed dat er nog andere plekken zijn waar jongeren zich wel eventjes ‘vrij’ kunnen voelen.

Competentie

Videogames bevorderen doorgaans gevoelens van competentie. Tenminste, nadat het spel je even heeft laten zwoegen, puzzelen en ergeren, verlaat je meestal een spelervaring nadat je een level hebt uitgespeeld, nadat je een eindbaas hebt verslagen of nadat je een puzzel hebt opgelost. En dat voelt natuurlijk goed. Wat minder bekend is dat mensen die zich in de echte wereld weinig competent voelen, zich door het spelen van videogames vaak een stuk beter kunnen voelen op competentiegebied. Wat hierbij belangrijk is, is dát het gevoel van competentie überhaupt ontstaat en in mindere mate of dit gevoel wordt aangesproken vanuit de ‘echte wereld’ of de ‘gamewereld’.

Een illustratief voorbeeld wordt gegeven in de documentaire *Gaming and Me: Connections, Identity and Support*¹⁴. In de documentaire zien we een rolstoelgebonden vrouw die veel mogelijkheden om zich competent te voelen plots zag wegvallen, maar toen in het spel *Grand Theft Auto* spectaculaire stunts ging uitvoeren – en daar beroemd mee is geworden – om toch het belangrijke gevoel van competent zijn te kunnen ervaren.

Relationele of sociale verbondenheid

Dat videogames een sociale ervaring kunnen zijn lijkt voor de hand te liggen, maar wordt toch vaak onderschat. In mijn eigen omgeving zag ik jongeren tijdens de COVID-19

lockdowns veelvuldig multiplayer schietspelen spelen: waarschijnlijk niet omdat de jongeren opeens meer behoefte hadden om op elkaars virtuele karakters te schieten, maar waarschijnlijk wel omdat ze tijdens het spelen een sociale omgeving hadden om via de voice chat van het spel met elkaar te kletsen en verhalen uit te wisselen. Sociale verbondenheid in spellen kom je op de ogenschijnlijk meest onverwachte plekken tegen. Zo komt in de documentaire *Gaming and Me: Connections, Identity and Support*¹⁵ een groep mannen aan bod, die een onlineversie van het spel *Grand Theft Auto* spelen. Je zou daarbij veel actie, schieten en ander stereotiep masculien gamegedrag verwachten. Maar niets is minder waar: deze mannen klommen samen een heuvel in de gamewereld op en praatten daar met elkaar over hun relatieproblemen, over hun zorgen, over hun gezondheid. Een praatgroep voor mannen in een actiespel; zoals gezegd: het gaat om de interacties in een spel – en niet om het spel *an sich*.

Inzicht #4: Sommige entertainment games zijn nadrukkelijk ontworpen om ‘eudaimonic reflections’ aan te wakkeren

Zoals eerder vermeld worden videogames meer en meer erkend als ‘serieus’ medium, waarin het niet enkel gaat om hedonistisch vermaak maar waarin ook wordt aangezet tot het nadenken en reflecteren over belangrijke zaken¹⁶ – zogenaamde eudaimonic reflections.

Sommige spellen gaan inderdaad expliciet en nadrukkelijk over ‘zwaardere’ materie. Zo gaat het spel *Gris*¹⁷ over gevoelens van depressie en hoe die op een gezonde manier te verwerken. Het spel *Journey* gaat over eenzaamheid en hoe daar mee om te gaan – het spel is zelfs gebruikt door onderzoekers van de Radboud Universiteit Nijmegen om depressie mee te onderzoeken. Ook de moeite van het vermelden waard is het spel *Spiritfarer*²⁰, dat gaat over rouw en het verwerken daarvan.

In het NRC-artikel *Rouwen om zijn moeder lukte hem niet. Tot hij die ene game speelde*²¹ komt een psychologe aan het woord die haar broer observeerde terwijl deze het verlies van hun moeder aan het verwerken was. Dat lukte maar niet; emoties waren onbereikbaar en weggestopt – totdat de broer zich herkende in wat de karakters in het spel *Spiritfarer* meemaken, ook afscheid moeten nemen, moeten loslaten, moeten accepteren – waarna het rouwproces en de tranen eindelijk op gang kwamen.

Veel videogames gáán niet alleen maar over ‘zwaardere’ thema’s, ze maken vaak ook belangrijke reflecties los die ons als speler helpen om te gaan met moeilijke situaties in de echte wereld.



FIGUUR 1: SPEL OVER ROUW EN HET VERWERKEN DAARVAN

Inzicht #5: Zelfs actiegerichte entertainment games kunnen voor belangrijke 'eudaimonic reflections' zorgen

Weinig videogames maken zo duidelijk dat schijn bedriegt als het spel *The Last of Us Part II*²², zo observeert Maessen²³ in zijn NRC-artikel:

Het is zo'n bloederig ding waar ouders snel angstig over worden. En toch tegelijk een spel over rouw, het complexe verlies dat ontstaat uit een verstoorde ouder-kindrelatie. Vaderfiguur Joel heeft iets afschuwelijks gedaan om zijn geadopteerde dochter Ellie te redden. Hij liegt erover, zij voelt aan dat er iets mis is. In een wanhoopspoging om het goed te maken, pakt Joel vroeg in de game de gitaar en speelt *Future Days* van Pearl Jam voor Ellie. Hij piepklein, weet niet of hij het goed doet; zij probeert afstand te houden. Ik barstte tot mijn verbazing in huilen uit.

The Last of Us Part II is inderdaad een actiespel – een bloederig actiespel – maar de interacties binnen het spel maken dat er veel loskomt bij de speler en dat deze over veel nadenkt. En inderdaad, in de documentaire *Gaming and Me: Connections, Identity and Support*²⁴ horen we een geïnterviewde reflecteren over 'wat een gezonde ouder-kindrelatie hoort te zijn', expliciet getriggerd vanuit het spel en 'wat een goede manier is om met verdriet om te gaan', wederom getriggerd vanuit het spel.

Serieuze kost dus. Veel spelers worden oprecht aan het denken gezet over deze thematiek. En dat in een bloederig actiespel!

Conclusie en aanbevelingen

Psychologen²⁵ merken op dat er

...overtuigend bewijs is dat wij ons bij andere mensen veilig moeten voelen om fysiologisch en emotioneel 'gezond' te zijn: verbinding maken en co-reguleren met anderen is onze biologische noodzaak. Afscheid nemen, de emotionele golven van verdriet, verlies, paniek, lijden en afwezigheid ervaren, is een van de moeilijkste situaties die mensen meemaken... En toch wordt er in onze opvoeding en onderwijs relatief weinig aandacht besteed aan hoe we met deze moeilijke ervaringen moeten omgaan...

Maar! Dit is wat sommige videogames doen! Zelfs als ze ongedwongen, leuk of zelfs bloederig lijken.

Videogames laten ons vaak nadenken over moeilijke emoties en laten ons deze emoties soms zelfs ervaren in een veilige omgeving; ze helpen ons zelfs omgaan met verlies, rouw, eenzaamheid enzovoort.

Dus, het punt van dit essay is dat elke media-ervaring – dus zelfs entertainment videogames! – positieve effecten kan hebben op iemand zijn mentale gezondheid, zolang de videogame maar processen op gang brengt die nodig zijn om deze voordelen te bereiken. En: dat gebeurt vaak, heel vaak! Vrijwel alle videogames laten ons autonoom, competent en verbonden met anderen voelen. En ze laten ons soms zelfs over belangrijke wereldse zaken nadenken, zoals rouw, verlies en andere zware emoties waar we in de 'echte' wereld waarschijnlijk veel meer over zouden moeten praten.

In deze zin hebben videogames niet alleen maar directe positieve effecten, maar werken ze ook taboedoorbrekend doordat ze een omgeving creëren waarin er überhaupt gepraat en nagedacht wordt over mentale gezondheid en gezonde relaties. Dus ja, laten we als beleidsmakers en ouders vooral proberen om meer open te staan voor deze vormen van spel – want de kans is groot dat zelfs als een videogame aan de oppervlakte lijkt op een flauw actiespel, er toch veel belangrijke spelinteracties plaatsvinden die we in het kader van een gezonde sociaal-emotionele ontwikkeling juist zouden willen aanmoedigen.

[naar inhoudsopgave](#)

¹ UN Committee on the Rights of the Child (CRC), General comment No. 17 (2013) *on the right of the child to rest, leisure, play, recreational activities, cultural life and the arts* (art. 31), CRC/C/GC/17, 17 April 2013

² Johnson, S. (2006). *Everything bad is good for you: How today's popular culture is actually making us smarter*. Penguin.

- ³ Bartsch, A., & Oliver, M. B. (2016). Appreciation of meaningful entertainment experiences and eudaimonic well-being. In *The Routledge handbook of media use and well-being* (pp. 80-92). Routledge.
- ⁴ Bartsch, A., & Oliver, M. B. (2016). Appreciation of meaningful entertainment experiences and eudaimonic well-being. In *The Routledge handbook of media use and well-being* (pp. 80-92). Routledge.
- ⁵ Possler, D., Daneels, R., & Bowman, N. D. (2024). Players just want to have fun? An exploratory survey on hedonic and eudaimonic game motives. *Games and Culture*, 19(5), 611-633.
- ⁶ Bartsch, A., & Oliver, M. B. (2016). Appreciation of meaningful entertainment experiences and eudaimonic well-being. In *The Routledge handbook of media use and well-being* (pp. 80-92). Routledge.
- ⁷ Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The motivational pull of videogames: A self-determination theory approach. *Motivation and emotion*, 30, 344-360.
- ⁸ Ibid.
- ⁹ Bartsch, A., & Oliver, M. B. (2016). Appreciation of meaningful entertainment experiences and eudaimonic well-being. In *The Routledge handbook of media use and well-being* (pp. 80-92). Routledge.
- ¹⁰ Verheijen, G. P. (2020). *The interplay between videogames and social adjustment in adolescence* [proefschrift]. P.187. Radboud University Nijmegen.
- ¹¹ Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer Science & Business Media.
- ¹² Possler, D., Daneels, R., & Bowman, N. D. (2024). Players just want to have fun? An exploratory survey on hedonic and eudaimonic game motives. *Games and Culture*, 19(5), 611-633.
- ¹³ Ibid.
- ¹⁴ Nebel, S., & Ninaus, M. (2022). Does playing apart really bring us together? Investigating the link between perceived loneliness and the use of videogames during a period of social distancing. *Frontiers in Psychology*, 13, 683842.
- ¹⁵ Verheijen, G. P. (2020). *The interplay between videogames and social adjustment in adolescence* [Proefschrift]. P.187. Radboud University Nijmegen.
- ¹⁶ Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer Science & Business Media.
- ¹⁷ Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The motivational pull of videogames: A self-determination theory approach. *Motivation and emotion*, 30, 344-360.
- ¹⁸ BBC 2023 (2021, January 19). *BBC Three - Gaming and Me: Connections, Identity and support* [Documentaire] <https://www.bbc.co.uk/programmes/p0936f4w>
- ¹⁹ Ibid.
- ²⁰ Zie noot 3
- ²¹ Gris 2018, [Videogame]
- ²² Journey 2012, [Videogame]
- ²³ Poppelaars, M., Lichtwarck-Aschoff, A., Otten, R., & Granic, I. (2021). Can a commercial video game prevent depression? Null results and whole sample action mechanisms in a randomized controlled trial. *Frontiers in psychology*, 11, 575962.
- ²⁴ Spiritfarer 2021, [Videogame]
- ²⁵ Maessen, L. (2023, May 26). Rouwen om zijn moeder lukte hem niet. Tot hij die ene game speelde. *NRC*. <https://www.nrc.nl/nieuws/2023/05/26/rouwen-om-zijn-moeder-lukte-hem-niet-tot-hij-die-ene-game-speelde-a4165720>

De dubbelrol van digitale technologie: bedreiging of bondgenoot van buitenspelen?

Sanne de Vries

LUMC Health Campus Den Haag, De Haagse Hogeschool

Gerben Helleman

De Haagse Hogeschool

Samenvatting

Dit hoofdstuk verkent hoe digitale technologie het buitenspelen van kinderen beïnvloedt — zowel positief als negatief. Cijfers laten zien dat mediagebruik onder kinderen sterk toeneemt met de leeftijd, terwijl buitenspeeltijd afneemt. Tegelijkertijd willen veel kinderen wél vaker naar buiten, maar worden ze tegengehouden door de digitale alternatieven binnenshuis.

Het hoofdstuk bespreekt vervolgens drie soorten technologie die buitenspelen kunnen stimuleren: interactieve speeltoestellen, *augmented reality*-toepassingen en *tracking devices*. Elk van deze technologieën biedt kansen om spelen aantrekkelijker, gevarieerder en socialer te maken, maar brengt ook beperkingen met zich mee zoals het *novelty effect*, risico op verminderde intensiteit van bewegen, privacyvragen en mogelijke uitsluiting van kinderen zonder apparaten.

Tot slot wordt een aantal ontwerpprincipes gepresenteerd voor toekomstbestendige, hybride speelomgevingen. Centraal staat de combinatie van fysieke en digitale elementen, open spelmogelijkheden, sociale interactie, contextgevoeligheid en inclusiviteit.

De kernboodschap: technologie kan van toegevoegde waarde zijn om spelen in de openbare ruimte te bevorderen, mits goed ontworpen.

Hé lieverd, je zit al best lang achter je tablet. Zou je niet even lekker buitenspelen?
 Ik zit midden in een potje! Als ik nu stop, ben ik alles kwijt.
Oké, maar het is zulk mooi weer buiten. Ga lekker voetballen of naar het park met je vrienden.
Even frisse lucht, wat daglicht.
 Daar is niemand... Iedereen is aan het gamen.
Als jij gaat, gaan ze misschien ook wel. En weet je nog hoe leuk het vorige keer was?
 Ja, dat was wel leuk... Oké, ik maak dit potje af en dan zal ik ze even appen of ze zin hebben.
Oké.

De digitale generatie

Voor veel ouders zal deze conversatie herkenbaar zijn. En lang niet altijd lukt het ze om hun kind daadwerkelijk naar buiten te krijgen als het midden in een computerspelletje of filmpje zit. Digitale technologie oefent een enorme aantrekkingskracht uit op kinderen en is diep verweven met hun (en ons) dagelijks leven. Kinderen komen er overal mee in aanraking: thuis, op school, op de kinderopvang en bij publieke voorzieningen zoals zwembaden, bibliotheken en musea.

Uit cijfers van Netwerk Mediawijsheid¹ blijkt dat één op de drie jonge kinderen tussen 9 maanden en 6 jaar al beschikt over een eigen digitaal apparaat, zoals een tablet (24%), een videogameconsole (7%) of een mobiele telefoon (6%). Gemiddeld besteden zij 86 minuten per dag aan digitale media, waarbij het grootste deel wordt ingevuld door het kijken van korte filmpjes en tv-programma's. Daarnaast gamen zij gemiddeld 10 minuten per dag en luisteren ze regelmatig naar digitale verhaaltjes. Naarmate kinderen ouder worden, neemt hun mediagebruik exponentieel toe. Volgens de *Monitor Mediagebruik*² besteden kinderen van 7 tot 12 jaar gemiddeld 192 minuten per dag aan digitale media. Hoewel dit onderzoek plaatsvond tijdens de coronapandemie, zijn er geen aanwijzingen dat deze cijfers sindsdien significant zijn veranderd. Binnen deze leeftijdsgroep is YouTube het populairste medium, gevolgd door TikTok, games en vlogs. Bij middelbare scholieren en jongvolwassenen loopt de schermtijd zelfs op tot 6 à 7 uur per dag.³

Ondanks de steeds grotere rol van digitale technologie in het leven van kinderen, blijkt uit diverse onderzoeken dat kinderen gelukkig ook nog steeds buitenspelen. Kinderen van 9 maanden tot 6 jaar brengen gemiddeld 3 uur en 40 minuten per dag door zonder scherm⁴. Van die schermvrije tijd wordt gemiddeld 45 minuten besteed aan buitenspelen. Hoewel dit positief klinkt, is het aandeel buitenspeeltijd aanzienlijk lager dan de tijd die wordt besteed aan digitale media (1 uur en 51 minuten). Uit onderzoek van Jantje Beton onder kinderen van 6 tot en met 11 jaar blijkt dat kinderen in 2024 gemiddeld iets meer dan 7 uur per week buitenspeelden op school, BSO en in de vrije tijd⁵. Dit is aanzienlijk

minder dan in 2022, toen er gemiddeld bijna 10 uur per week buiten werd gespeeld. Een van de belangrijkste redenen die kinderen noemen om niet buiten te spelen is, naast het weer, de aanwezigheid van aantrekkelijke digitale alternatieven binnenshuis^{6 7 8}. Daarmee lijkt digitale technologie een belangrijke bedreiging te zijn voor buitenspelen. De vraag is of digitale middelen – mits goed ontworpen – ook kansen bieden om het buitenspelen te stimuleren of te ondersteunen. Aan de hand van bestaande literatuur over dit thema bekijken we de (on)mogelijkheden die digitale technologie ons kan brengen.

Van scherm naar speelplek

Dat digitale technologie kinderen niet alleen kan afleiden en afhouden van buitenspelen, maar ook kan ondersteunen of stimuleren om buiten te spelen, zien we op verschillende manieren terugkomen. Zo gebruiken steeds meer kinderen hun smartphone om vrienden via WhatsApp, sms, Snapchat of een belletje uit te nodigen om buiten te spelen⁹. Maar het gaat bijvoorbeeld ook over schoeisel en skeelers met lichtjes, ballen of hockeysticks die feedback geven, interactieve speeltoestellen, augmented reality-toepassingen zoals Pokémon GO en tracking devices zoals GPS-horloges. Deze digitale toepassingen creëren namelijk allemaal de mogelijkheid om de binnen- en buitenwereld met elkaar te verbinden, om aan te sluiten bij de digitale vaardigheden en leefwereld van de huidige generatie kinderen en om meer variatie aan speelmogelijkheden aan te bieden in de buitenruimte. Op basis van wat daar wetenschappelijk over bekend is, lichten we een aantal van deze toepassingen verder toe.

Interactieve speeltoestellen

In de afgelopen jaren zijn er steeds meer interactieve speeltoestellen verschenen in de openbare ruimte. Denk aan interactieve vloeren, muren, velden, doeltjes en paaltjes die reageren op beweging, geluid of druk. Deze toestellen registreren de acties van kinderen via sensoren en geven directe feedback via schermen, geluidseffecten of lichtsignalen. Meestal kunnen er meerdere korte spellen gespeeld worden, die elk minder dan vijf minuten duren. De meerwaarde van deze toestellen ligt op twee vlakken.

Ten eerste toont onderzoek aan dat het spelen op interactieve toestellen – net als bepaalde traditionele vormen van buitenspelen – intensief genoeg kan zijn om bij te dragen aan het behalen van de beweegrichtlijnen voor kinderen (minimaal één uur per dag matig intensief bewegen) en een positieve impuls kan geven aan hun motorische ontwikkeling^{10 11 12}.

Zo blijkt uit onderzoek onder twaalf kinderen van 9 tot 12 jaar dat het spelen van twee

spellen op een interactieve dans- en beweegboog voldoende intensief was om aan de beweegrichtlijn te voldoen¹³. Vergelijkbare resultaten zijn gevonden bij een interactieve voetbalmuur gemeten onder een kleine steekproef studenten¹⁴.

Ten tweede toont onderzoek aan dat dit soort interactieve speelelementen de variatie aan speelmogelijkheden in de buitenruimte vergroot. Zo blijkt uit onderzoek onder kinderen van 6 tot 10 jaar dat een prototype van interactieve paaltjes kinderen uitnodigde om samen te spelen en eigen spelvormen te bedenken¹⁵. Ander onderzoek onder 27 kinderen van 8 tot 12 jaar naar een interactieve muur, interactief sportveld en interactieve paaltjes liet zien dat kinderen over het algemeen positief waren over deze interactieve speelelementen¹⁶. Zij vonden de interactieve speelelementen spannender en uitdagender dan traditionele speeltoestellen, vooral door de combinatie van fysieke en digitale elementen. Ze voerden verschillende fysieke, sociale en cognitieve spelactiviteiten uit en speelden zowel de spellen waarvoor de speeltoestellen zijn ontworpen als zelfbedachte spellen.

Er waren echter grote verschillen tussen de kinderen en ook kritische geluiden, waarbij de



kinderen aangaven snel uitgekeken te zijn op deze interactieve speelelementen, weinig ruimte te zien voor het bedenken van eigen spelvormen, of dat de technologie niet reageerde op hoe zij wilden interacteren met het speelelement (bijvoorbeeld met de handen in plaats van via een bal met de muur interacteren)¹⁷. Dit zogeheten *novelty effect* van digitale technologie wordt vaker in de literatuur benoemd: de initiële interesse is groot, maar de aantrekkingskracht neemt na verloop van tijd af. Dit zien wij ook terug in een recent observatieonderzoek in Den Haag naar een samenspeelplek waar al enige jaren een interactieve dans- en beweegboog op staat¹⁸. Op de vier dagdelen waarop geobserveerd is, werd de boog maar op twee van de 287 geobserveerde acties gebruikt. Het was het minst gebruikte speeltoestel in de speeltuin (waarin onder andere ook een duikelrek, trampolines, klimtoestel, glijbaan, schommels en voetbalveldjes aanwezig waren).

Een ander kritiekpunt is dat je met een interactief speeltoestel naar een specifieke activiteit wordt geleid en dat daarmee de ontwikkeling van zelfstandig en ontdekkend spelen niet wordt gestimuleerd¹⁹. Onderzoek laat echter ook zien dat kinderen tussen de 8 en 12 jaar het juist vaak moeilijk vinden om zelf spelvormen te bedenken²⁰. Een van de belangrijkste redenen om binnen te blijven - zo geven kinderen aan - is dat ze niet weten wat ze buiten moeten doen. Daarnaast vinden ze traditionele speeltuinen vaak saai. Een interactief speelelement geeft deze kinderen mogelijk meer stimulans om wel naar buiten te gaan.

De onderzoeken laten aldus een genuanceerd beeld zien over de stimulerende en toegevoegde waarde van interactieve speeltoestellen. Het realiseren van structureel en langdurig gebruik van dergelijke toestellen vraagt om uitbreiding van de spellen en mogelijkheden en aanvullende prikkels. Sociale interactie, variatie in spelvormen en voldoende uitdaging blijken essentieel om kinderen blijvend te motiveren bij het buitenspelen. Dit geldt zowel voor traditionele als interactieve speelplekken^{21 22}.

Augmented reality

Een andere digitale technologie die het buitenspelen kan stimuleren, is augmented reality (AR), zoals met de spellen *Ingress* en *Pikmin Bloom*. Een bekender voorbeeld is *Pokémon GO*, een spel dat in 2016 in Nederland werd geïntroduceerd. Pokémon GO maakt gebruik van AR en locatiegebaseerde technologie, waarbij spelers via GPS en de camera van hun telefoon op zoek gaan naar virtuele Pokémonfiguren op echte locaties zoals parken, pleinen en straten. Een systematische review van tien studies toont aan dat Pokémon GO

tot een toename leidt in fysieke activiteit en buitenspelen bij kinderen en jongeren. Daarnaast zijn er positieve verbanden gevonden met sociale vaardigheden, hoewel de effecten op psychosociaal welzijn wisselend zijn²³. Een ander onderzoek naar de toepassing van AR in een binnenspeeltuin onder 34 kinderen van 5 tot en met 8 jaar liet



zien dat AR leidde tot een langere, maar minder intensieve speeltijd dan traditionele speelvormen²⁴. Kinderen vonden de AR-speeltuin leuk en motiverend, en ouders zagen het als een aantrekkelijke aanvulling op buitenspelen. De onderzoekers concludeerden dat AR potentie heeft om buitenspelen te stimuleren, maar dat het ontwerp zo moet worden ingericht dat het intensieve beweging niet vervangt, maar aanvult.

Naast Pokémon GO bestaan er ook andere AR-toepassingen in Nederland, zoals *Los in 't Bos*, *Magic Trailz* en *Expeditie X* met Freek Vonk, waarbij beweging wordt gecombineerd met educatieve doeleinden, kunst of vermaak. Voor zover de auteurs konden nagaan is hier geen onderzoek naar gedaan. Ook internationaal lijkt er los van Pokémon GO weinig tot geen onderzoek te zijn uitgevoerd naar AR-toepassingen voor kinderen in de buitenruimte waardoor de (on)mogelijkheden van AR voor het stimuleren van buitenspelen nog grotendeels onbekend zijn.

Tracking devices

Een ander vorm van digitale technologie die zijn weg heeft gevonden naar kinderen in de buitenruimte zijn *tracking devices*, zoals smartwatches en telefoons met GPS en belfunctie.

Ouders kunnen daarmee via een app zien waar hun kind is en eenvoudig contact onderhouden. Uit recent onderzoek onder 90 kinderen van 5 tot en met 11 jaar²⁵ en 26 ouders²⁶ in Delft, Den Haag en Amsterdam, blijkt dat de meningen van ouders en kinderen over deze technologie verdeeld zijn. Er zijn ouders die dit digitale toezicht te veel inbreuk vinden op de privacy van kinderen, maar er zijn ook ouders die de tracking devices ervaren als een hulpmiddel dat veiligheid, gemak en gemoedsrust biedt, vooral bij de overgang van hun kind naar meer zelfstandigheid.

Kinderen zien deze apparaten vooral als een middel om meer vrijheid te krijgen. Zij zijn zich bewust dat ze, als ze hun smartwatch of telefoon bij zich hebben, verder weg van huis mogen en dat dat hun speelmogelijkheden vergroot. Daarnaast waarderen ze het directe contact met hun ouders en het gevoel van veiligheid, bijvoorbeeld in noodsituaties.

Overigens beseffen zowel ouders als kinderen dat technologie niet alles kan voorkomen. Echte veiligheid hangt volgens hen ook af van hun eigen keuzes, gedrag en verantwoordelijkheidsgevoel. Tracking devices bieden dus kansen, maar vragen tegelijkertijd om een zorgvuldige afweging tussen privacy, autonomie en toezicht.

Op weg naar toekomstbestendige speelruimte

Op basis van het bovenstaande kan worden gesteld dat digitale technologie een dubbele rol speelt. Het kan kinderen afleiden en afhouden van buitenspelen, maar kan buitenspelen ook ondersteunen of ervoor zorgen dat kinderen langer, intensiever of anders gaan spelen. Augmented reality-toepassingen zoals Pokémon GO en interactieve speeltoestellen kunnen de intrinsieke motivatie van kinderen om te bewegen versterken, sociale interactie bevorderen en een brug slaan tussen de digitale en fysieke wereld. Daarnaast geven mobiele tracking devices en apps ouders meer vertrouwen om hun kinderen zelfstandig buiten te laten spelen, wat de speelvrijheid vergroot.

Tegelijkertijd schuilt er een risico in het doorschieten van digitalisering. Wanneer buitenspelen afhankelijk wordt van technologie, kan dit leiden tot passiever gedrag van kinderen en uitsluiting van kinderen zonder toegang tot geschikte apparaten, een stabiele internetverbinding of de benodigde digitale vaardigheden. De effecten op psychosociaal welzijn zijn bovendien wisselend, en er is meer onderzoek nodig naar de langetermijneffecten van digitale toepassingen op het speelgedrag en de ontwikkeling van kinderen.

Interactieve speeltoestellen zijn wat ons betreft dan ook geen vervanging van de traditionele toestellen, maar kunnen wel een waardevolle aanvulling zijn om kinderen te motiveren langer en gevarieerder buiten te spelen. Dit lukt echter alleen als ze aan een

aantal belangrijke eisen voldoen. Op basis van inzichten uit wetenschappelijke onderzoek, ervaring van ontwerpers en wensen en behoeften van kinderen hebben onderzoekers van de TU Eindhoven een aantal belangrijke ontwerprichtlijnen opgesteld^{27 28 29}:

- Eenvoud: kinderen moeten er direct - zonder de hulp van een ouder of leerkracht - mee aan de slag kunnen.
- Uitdaging: maak de speeldoelen bij de start niet te makkelijk, maar ook niet te moeilijk en werk met oplopende moeilijkheidsgraden zodat er iedere keer een prikkel en gevoel van voldoening ontstaat.
- Feedback en beloning: scoreborden, visuele stimuli en auditieve signalen geven kinderen inzicht in de voortgang en vergroten daarmee de (langdurige) interesse en deelname.
- Open spelmogelijkheden: vermijd vaste spelpatronen door slechts enkele (flexibele) regels te programmeren waardoor ruimte voor creativiteit en zelfbedachte spelvormen ontstaat.
- Sociale interactie bevorderen: zorg voor digitale elementen die samenwerking en communicatie tussen kinderen ondersteunen.
- Contextgevoelig ontwerp: technologie moet passen bij de omgeving waarbinnen zij wordt geplaatst en mag niet domineren.
- Inclusiviteit en toegankelijkheid: zorg dat digitale speelvormen geschikt zijn voor verschillende leeftijden en vaardigheden.

Ten aanzien van digitaal toezicht via tracking devices: deze kunnen bijdragen aan een gevoel van veiligheid en vrijheid, zolang ze ondersteunend worden ingezet. Voor kinderen is het essentieel dat technologie hun zelfstandigheid vergroot en niet hun speelvrijheid beperkt. Een goede balans tussen vrijheid en toezicht vraagt om vertrouwen, duidelijke afspraken en respect voor de privacy van kinderen. Technologie kan daarbij een hulpmiddel zijn, maar mag nooit de plaats innemen van opvoeding, communicatie en het leren omgaan met risico's. De uitdaging ligt in het vinden van een gezonde balans: tussen schermtijd en schermvrije tijd, tussen gestructureerd en vrij spel en tussen digitale sturing en spontane creativiteit³⁰.

Conclusies en aanbevelingen

Kinderen groeien op in een digitale wereld, maar hun behoefte aan bewegen, ontdekken en vrij buitenspelen blijft onveranderd groot. Kinderen willen wél vaker naar buiten — maar hebben daar aantrekkelijke, uitdagende, gevarieerde en toekomstbestendige

speelruimte voor nodig. Er zijn in de wetenschappelijke literatuur aanwijzingen dat digitale technologie van toegevoegde waarde kan zijn om kinderen verder, langer, intensiever en gevarieerder te laten buitenspelen, mits deze technologie goed (en ethisch verantwoord) wordt ontworpen en ingezet.

Laten we dus samen bouwen aan een speelomgeving die meebeweegt met de tijd en fysieke, sociale en digitale elementen combineert, zonder het traditionele buitenspelen te vervangen. Beleidsmakers, ontwerpers, opvoeders en onderzoekers worden opgeroepen om samen met kinderen en hun ouders te bepalen of en op welke wijze digitale technologie een plek krijgt in de openbare ruimte en het gebruik, de beleving en ervaring van dergelijke hybride speelomgevingen goed te monitoren. Maak samen de stap van scherm naar speelplek en creëer speelruimte die aansluit bij de leefwereld van kinderen. Investeer in toegankelijke, inclusieve en veilige technologieën die bijdragen aan beweging, ontmoeting en avontuur. Alleen door bewust te ontwerpen, kritisch te begeleiden en actief te luisteren naar de gebruikers – de kinderen zelf – kunnen we een speelruimte creëren die écht toekomstbestendig is.

naar inhoudsopgave

¹ Netwerk Mediawijsheid (2025). *Iene Miene Media Onderzoek 2025*. Netwerk Mediawijsheid.

² Netwerk Mediawijsheid (2021). *Monitor mediagebruik kinderen 7–12 jaar*. Netwerk Mediawijsheid.

³ Rombouts, M., Morren, K., van Dorsselaer, S., Tuithof, M., & Monshouwer, K. (2023).

Peilstationsonderzoek scholieren 2023: Digitale media en gokken. Trimbos-instituut.

<https://cijfers.trimbos.nl/scholierenmonitor/digitale-media-en-gokken/gamen/>

⁴ Zie noot 2

⁵ Verian (2024). *Onderzoek buitenspelen 2024. Een onderzoek onder ouders en kinderen*. In opdracht van Jantje Beton. Verian.

⁶ Helleman, G. (2024). *Kinder- en wijkperspectief. Onderzoek Speelvriendelijke Steden*. Geraadpleegd via www.speelvriendelijkesteden.nl

⁷ Zie noot 5

⁸ Van Brecht, J., & Graafland, H. (2025). *Generatieonderzoek Buitenspelen 2025*. In opdracht van Jantje Beton. Verian.

⁹ Ibid.

¹⁰ Dessing, D., Pierik, F.H., Sterkenburg, R.P., Van Dommelen, P., Maas, J., & De Vries, S.I. (2013). Schoolyard physical activity of 6-11 year old children assessed by GPS and accelerometry. *The international journal of behavioral nutrition and physical activity*, 10(97).. <https://doi.org/10.1186/1479-5868-10-97>

¹¹ MacArthur, B., Coe, D., Sweet A., & Raynor, H. (2014). Active Videogaming Compared to Unstructured, Outdoor Play in Young Children: Percent Time in Moderate- to Vigorous-Intensity Physical Activity and Estimated Energy Expenditure. *Games Health J*, 3(6): 388-94. doi: 10.1089/g4h.2014.0017

¹² Butte, N.F., Watson, K.B., Ridley, K., Zakeri, I.F., McMurray, R.G., Pfeiffer, K.A., Crouter, S.E., Herrmann, S.D., Bassett, D.R., Long, A., Berhane, Z., Trost, S.G., Ainsworth, B.E., Berrigan, D., & Fulton, J.E. (2018). A Youth Compendium of Physical Activities: Activity Codes and Metabolic Intensities. *Med Sci Sports Exerc*, 50(2): 246-256.

- ¹³ Schermers, P., Bakker, I., Vries, S. I. de, Jongert, M. W. A. (2008). *Evaluatie YalpSona*. Leiden: TNO Kwaliteit van Leven. TNO-rapport KvL//B&G 2008.047
- ¹⁴ Kessels, M., & De Vries, S. (2017). *Abstract Energieverbruik interActieve Spellen Yalp (EASY), Dag van het Sportonderzoek*, 9 november 2017, Zwolle.
- ¹⁵ Dylan, T., Durrant, A., Wood, G., Çerçi, S., Downey, D., Scott, J., Vines, J., & Lawson, S. (2019). Play Poles: Towards IoT Resources for Outdoor Play. In *Proceedings of the 2019 ACM Designing Interactive Systems Conference* (pp. 1293-1305). ACM. <https://doi.org/10.1145/3322276.3323693>
- ¹⁶ Khalilollahi, A., Kasraian, D., Kemperman, A. D. A. M., & van Wesemael, P. (2024). Interactive Playgrounds and Children's Outdoor Play Behavior: Children's Perspectives. *Environment and Behavior*, 55(8-10): 637-667. <https://doi.org/10.1177/00139165241245815>
- ¹⁷ Ibid.
- ¹⁸ Helleman, G., Van der Schoof, R., Sporrel, K., & Beekhuizen, R. (2026). *Samenspeelplekken Den Haag: een evaluerend onderzoek naar het buitenspelen en samenspelen van kinderen met en zonder een beperking in twee speeltuinen waar inclusie wordt nagestreefd*. De Haagse Hogeschool/Hogeschool Utrecht.
- ¹⁹ Dil, F. (2022, juni 20). 'Gamen met interactieve speeltoestellen verslavend? Ik hoop het!' Voors en tegens van interactieve speeltoestellen in de openbare ruimte. *Stad + Groen*. Geraadpleegd via <https://www.stad-en-groen.nl/article/39613/gamen-met-interactieve-speeltoestellen-verslavend-ik-hoop-het>
- ²⁰ Helleman, G. (2024). *Kinder- en wijkperspectief. Onderzoek Speelvriendelijke Steden*. Geraadpleegd via www.speelvriendelijkesteden.nl
- ²¹ Ibid.
- ²² Wilderink, L., Ten Tije, T. & Singh, A. (2024). *Buitenspelen: uitdagende speelplekken voor kinderen. Hoe ziet een speelplek er idealiter uit volgens de literatuur, experts en kinderen zelf?* Mulier Instituut.
- ²³ Liang, H., Wang, X., & An, R. (2023). Influence of Pokémon GO on physical activity and psychosocial well-being in children and adolescents: Systematic review. *Journal of Medical Internet Research*, 25, e49019.
- ²⁴ Stearne, S.M., Beynon, A., Lund Rasmussen, C., Zabatiero, J., Paatsch, L., Johnson, D., Straker, L., & Campbell, A. (2025). Augmented Reality Playgrounds to Promote Physical Activity in Young Children: Feasibility Study Using a Repeated Measures Laboratory Design. *JMIR Pediatr Parent*, 8: e75302. doi: 10.2196/75302
- ²⁵ Zie noot 20
- ²⁶ Nio, I. (2024). *Ouders over hun kinderen en buiten spelen. Onderzoek Speelvriendelijke Steden*. Geraadpleegd via www.speelvriendelijkesteden.nl
- ²⁷ Sturm, J., Bekker, T., Groenendaal, B., Wesselink, R. & Eggen, B. (2008). Key issues for the successful design of an intelligent, interactive playground. In *Proceedings of the 7th international conference on Interaction design and children (IDC '08)*. Association for Computing Machinery, New York, 258–265. <https://doi-org.tudelft.idm.oclc.org/10.1145/1463689.1463764>
- ²⁸ Zie noot 16
- ²⁹ Khalilollahi, A. (2024). *Children's outdoor play in the digital age: The role of digital interventions in stimulating children's outdoor play behavior*. [Proefschrift, Built Environment]. Eindhoven University of Technology.
- ³⁰ Schobbers, K. & Enthoven, D. (2020). *Mijn gamende kind: Balans tussen spelen, sporten, sociaal, school, slapen*. Maven.



4

Spelen in de woonomgeving

ESSAY 8. Ruimte maken voor Opgroeien!

Lia Karsten

ESSAY 9. Het vrije uitloopkind als indicator van een rechtvaardige straat

Marco te Brömmelstroet en Jonne Silonsaari

ESSAY 10. De pedagogische waarde van risicovol spelen. Het belang van het perspectief van het kind

Martin van Rooijen

ESSAY 11. Woonomgeving ontwerpen voor doelloos dwalend leren. Een pleidooi voor het ontwerpen van speelweefsels

Dirk Vermeulen

ESSAY 12. Van buitenspel naar *buitenspel*: plek maken voor het perspectief van tienermeiden in de buitenruimte

Hilde Wierda-Boer, Iris Willemsen, Linda Hooijer,
Lieke Brouwer en Marion van Hattum

ESSAY 8

Ruimte maken voor Opgroeien!

Lia Karsten
stadsgeograaf

1. Inleiding

Als wij denken aan kinderen, aan spelen, aan evenwichtig opgroeien dan laten we al snel pedagogen aan het woord. Ruimtelijke planners, groenontwerpers, architecten, stedenbouwkundigen en lokale beleidsmedewerkers worden zelden aangesproken op hun inzet voor kinderen en gezinnen. Toch is juist de ruimtelijke inrichting van onze omgeving van groot belang voor het opgroeien van onze kinderen. De stelling die ik in dit hoofdstuk graag wil verdedigen is dan ook:

De fysieke openbare ruimte is een belangrijke pedagogische oefenruimte!

In mijn jarenlange onderzoeks- en adviespraktijk heb ik me veel beziggehouden met de vraag waar het nou precies om draait als het gaat om een fijne woonomgeving voor kinderen. Op basis van tal van tijd-ruimtelijke onderzoeken ben ik systematisch nagegaan hoe het dagelijks leven van kinderen eruitziet, welke knelpunten er zijn en welke mogelijke oplossingen. In de hedendaagse kindertijd zie ik drie clusters van problemen die ik hieronder zal toelichten: afname van het buitenspelen, toegenomen sociale ongelijkheid en verminderde zelfstandige bewegingsvrijheid van kinderen. Bij elk van de drie problematieken zal ik vervolgens een aantal voorstellen doen waarmee we de problemen kunnen aanpakken.

2. Afname buitenspelen

Historiserend onderzoek laat duidelijk zien dat buitenspelen in het leven van veel kinderen tot een minimum is geslonken. Waar in de decennia na de Tweede Wereldoorlog buitenspelen voor elk kind een dagelijkse vanzelfsprekendheid was, is dat nu nog maar voor een handvol kinderen het geval. Buitenkinderen die veel en vaak buitenspelen zijn als

categorie geslonken en hebben plaatsgemaakt voor een groeiende groep van binnenkinderen die zich na schooltijd thuis vermaken met een enorme berg speelgoed, dan wel voor diverse soorten schermen plaatsnemen. Daarnaast zijn er de kinderen uit middenklassegezinnen die lid zijn van allerlei clubs en door ouders of andere volwassenen begeleid worden door het openbare domein om ergens (buiten de buurt) een sportclub, een muziekevenement of een creatieve workshop te bezoeken. Daarvoor is het begrip ‘achterbankgeneratie’ ontwikkeld¹.

Het gaat hier om een zeer ingrijpende verandering van de kindertijd die zich de laatste jaren steeds duidelijker aftekent tegen de achtergrond van de verregerende invloed van de digitale wereld gericht op kinderen. Het gewone buitenspelen van kinderen neemt nog steeds gestaag af² en dat is om veel redenen problematisch. De literatuur leert ons dat weinig buitenspelen kan leiden tot gezondheidsproblemen, tot een verslechterde fysieke conditie, tot een achteruitgang van de fijne en grove motoriek maar ook tot een vermindering van sociale en creatieve vaardigheden³. Te weinig buitenspelen blijkt ook een negatieve invloed te hebben op de ontwikkeling van cognitieve vaardigheden (zoals taalontwikkeling) en de emotionele ontwikkeling van kinderen.

Als er zoveel overtuigend bewijs is dat buitenspelen goed is voor kinderen, waarom gaan kinderen dan niet vaker naar buiten? Belangrijke oorzaken hangen samen met veranderde opvattingen over opvoeden en opgroeien. Lareau⁴ en vele andere onderzoekers⁵ laten zien dat ouders voortdurend bezig zijn het ‘beste’ uit hun kinderen te halen (*concerted cultivation*) en dat doel moet bereikt worden met een breed scala aan *enrichment activities* oftewel activiteiten waarmee kinderen specifieke vaardigheden aanleren, zoals muziek maken of een sport beoefenen. Daar is veel tijd voor nodig, tijd die niet langer beschikbaar is voor gewoon buitenspelen. Maar het zijn niet alleen sociale factoren die ertoe hebben geleid dat kinderen steeds minder buitenspelen. Er zijn ook ruimtelijke factoren die een negatieve invloed hebben. De fysieke inrichting van de directe woonomgeving is van groot belang. Dat roept de vraag op:

Hoe kunnen we de ruimtelijke omgeving zo inrichten dat die stimulerend is voor de jongste bewoners om naar buiten te gaan?

De ruimte buitenshuis moet kinderen uitnodigen om plezier te maken, te bewegen, elkaar te ontmoeten. En dat is nu te weinig het geval. Ingrijpen is dus noodzakelijk. Die extra inspanning voor kinderen hoeft zich niet op het ontwerpen van spectaculaire plekken te richten. Eigenlijk liever niet. Verschillende studies laten zien dat in kinderlevens de alledaagse ruimte van de stoep, het binnenterrein of het achterom het verschil maakt⁶.

Het gaat erom dat de toegankelijkheid, gebruikswaarde en verblijfsruimte van die alledaagse plaatsen verbeterd worden. Daarbij is het niet nodig om voor kinderen een exclusief recht op deze buitenruimten op te eisen; het gaat er niet om dat de directe omgeving van de woning vol wordt geplaatst met speeltoestellen, maar dat kinderen hun



SPEELTUIN EN SKATEPARK ZEEBURGEREILAND, AMSTERDAM

plek hebben naast en samen met andere bewoners. Nu werken gemeenten nog veel met de traditionele speelplekkenplanning met behulp van spreidingsnormen en leeftijdscategorieën. Speelruimteplannen kunnen wat mij betreft naar de prullenbak!⁷ Het gaat om vierkante meters voor de deur waar kinderen zelf met buurkinderen hun eigen spel kunnen ontwikkelen. Daar hebben ze geen speelobjecten voor nodig. Buitenruimte die moet worden gedeeld met andere bewoners is eigenlijk ook veel interessanter voor kinderen. Daar valt nog wat te beleven⁸! Bovendien sluit de ruimte voor de deur of achter het huis veel beter aan bij hoe het dagelijks leven van kinderen eruit ziet. Kinderlevens bestaan uit veel ‘tussentijd’. Een korte tijdspanne tussen verschillende activiteiten maakt nabijheid belangrijk. En dat laat mijn onderzoek ook steeds zien: kinderen met een brede stoep voor de deur of een gemakkelijk toegankelijk binnenterrein

spelen vaker buiten dan kinderen die dat niet hebben. Zij kunnen de tijd tussen school en de tennisles, tussen avondeten en jeugdjournaal etc. gemakkelijk benutten. Zo eenvoudig kan het zijn!

3. Toegenomen sociale ongelijkheid

Tal van maatschappelijke veranderingen hebben ertoe geleid dat kinderen vandaag de dag vaker naar een kinderdagverblijf of andere opvang gaan, vaker lid zijn van kinderclubs en vaker evenementen bezoeken gericht op kinderen en gezinnen (gezinsuitstapjes). Dat is hierboven al duidelijk geworden. De groei van het aantal kinddomeinen is spectaculair en dat geldt ook voor de tijd die kinderen doorbrengen met volwassen begeleiders en instructeurs. Als we wat verder inzoomen op deze ontwikkeling zien we echter dat de groei van al deze enrichment activiteiten vooral plaats heeft gevonden bij middenklassekinderen. Kinderen uit de lagere sociale klassen laten een kindertijd zien waarin de naschoolse vrijetijdsbesteding veel minder 'rijk' en divers is. Juist in de lagere sociale klassen is de groep van binnenkinderen gegroeid en vermaken deze kinderen zich thuis vooral met televisie kijken, gamen en ander schermvermaak. Parallel aan de verschuiving van buitenkinderen naar binnenkinderen en achterbankgeneratie heeft zich zo een vergroting van de sociale ongelijkheid voltrokken⁹. Het wel en wee van kinderen is sterk afhankelijk geworden van de bagage van de ouders: kennen ze de weg, hebben ze tijd, is er geld beschikbaar? Kinderen uit verschillende sociale klassen ontmoeten elkaar steeds minder in de fysieke openbare ruimte waardoor de segregatie is toegenomen. Spontane ontmoetingen tussen verschillende sociale klassen zijn schaars geworden.

Het blijkt dat kinderen met ouders met veel culturele, sociale en economische bagage – in die volgorde – gemakkelijker hun weg vinden in de samenleving dan kinderen van ouders met minder bagage. Ook als het gaat om gezinnen die in dezelfde buurten wonen en ook als het gaat om gratis toegankelijke plaatsen en activiteiten. Kennis en informatie ontbreken, er is angst om op stap te gaan naar onbekende plekken en soms ontbreekt ook de tijd om iets uit te zoeken. Met name het culturele kapitaal (opleidingsniveau) van ouders bepaalt hoe het kinderen buitenshuis vergaat, of ze kunnen genieten van de vele nieuwe kinderdomeinen die sinds de jaren zeventig van de vorige eeuw zijn ontstaan¹⁰.

Hoe kunnen we de sociale ongelijkheid en de segregatie verkleinen en de ontmoetingskansen tussen kinderen met verschillende achtergronden vergroten?

De hierboven beschreven tweedeling in de samenleving is niet statisch. Tal van beleidsmaatregelen kunnen de tweedeling in positieve zin verminderen. Ik sluit me graag

aan bij het huidige pleidooi van (middenklasse)ouders om de schermtijd van onze kinderen terug te dringen en ik hoop dat dit debat ook de lagere klassen bereikt. Dan komt er weer tijd vrij om naar buiten te gaan. Maar dan moet die ruimte buitenshuis wel aantrekkelijk en toegankelijk zijn. Het gaat dan bijvoorbeeld om het ontwerpen van mooie grote toegankelijke plekken waar ‘iedereen’ komt, waar je koffie kan krijgen maar niet gedwongen bent om op een terras te gaan zitten. Een mooi voorbeeld hiervan zijn de populaire waterspeelplaatsen die de laatste jaren in het centrum van veel (grote) steden zijn aangelegd. Zo’n uitdagende attractie is aantrekkelijk voor kinderen uit alle sociale klassen en vormt daarmee een basis voor samen spelen en ontmoeting. Zie bijvoorbeeld het Artispleintje in Amsterdam. Op het grondgebied van Artis is een openbaar toegankelijk plein ontworpen met zitplekken, ruimte om te spelen met en zonder water en om koffie te drinken op het naastgelegen terras. Elk gezin kan een eigen passende keuze maken. Zo’n centrale stedelijke plek is ook belangrijk omdat die bijdraagt aan de ontwikkeling van burgerschap van kinderen. Hier wordt gebouwd aan een gedeelde identiteit van stads/dorpsbewoner: wij zijn allemaal Amsterdammers of Groningers of vul maar in!

Het verminderen van sociale ongelijkheid en het bevorderen van ontmoeting kunnen ook bereikt worden door het bevorderen van openbaar toegankelijke schoolpleinen. Schoolpleinen zijn belangrijke netwerkplaatsen voor ouders en kinderen¹¹. Deze buurtfunctie kan nog verder verbreed worden door het schoolplein open te stellen voor alle buurtkinderen, ook zij die hier niet naar school gaan. Het samen spelen en ontmoeten kan zo een tegenwicht bieden tegen schoolsegregatie die moeilijker te bestrijden is.

4. Beperkte zelfstandige bewegingsvrijheid

Een derde problematiek in de hedendaagse kindertijd gaat over de beperkte zelfstandige bewegingsvrijheid van kinderen. Al in 1995 heb ik het concept van de achterbankgeneratie gemunt. Het is duidelijk dat de vrije exploratie van kinderen sinds die tijd alleen maar minder geworden is. Ouders laten hun kinderen niet snel alleen op pad gaan. Er zijn zelfs apps, zoals FindmyKids, die ouders de gelegenheid geven hun kinderen altijd en overal te volgen en zelfs af te luisteren. Daarachter schuilen natuurlijk allemaal goede bedoelingen, maar het gevolg is wel dat de privacy van kinderen op grote schaal geschonden wordt. De controledrift van ouders is groot en staat in schril contrast met de vrijheid die kinderen genieten in de virtuele ruimte. Waarom zijn ouders zo angstig als het gaat om kinderen alleen op pad te sturen? Een belangrijke oorzaak ligt in de toename van het gemotoriseerde verkeer. Het is in Nederland eigenlijk overal, zowel op het platteland als in

de stad, drukker geworden: meer auto's, meer vrachtverkeer, meer bussen, meer scooters en stepjes en veel meer fietsers! Dat moet allemaal in goede banen geleid worden en daar ligt een belangrijke taak voor de ruimtelijke inrichting.

Hoe kunnen we de zelfstandige bewegingsvrijheid van kinderen vergroten?

De focus in het ontwerp moet liggen op langzaamverkeersroutes: routes die het lopen en fietsen als uitgangspunt nemen. Hiervoor zijn al veel goede voorstellen ontwikkeld, zoals dat van het eco-kindlint: een autovrije route die kinderen kunnen volgen op weg naar school of speelplek. De gedachte hierbij is dat kinderen, net als sommige diersoorten, bescherming nodig hebben in de vorm van veilige routes zonder hinder van gemotoriseerd verkeer. Hierbij is de dagelijkse gang naar school het belangrijkste; veilige verbindingen tussen thuis en school. Weren van auto's in de omgeving van de school is noodzakelijk, tenminste gedurende de ochtend- en middagspits. Dat is relatief eenvoudig zoals hier en daar nu gebeurt: met het hek/bord 'schoolstraat' kan de straat voor de school tweemaal daags gedurende een half uur afgesloten worden voor auto's. Als kinderen al met de auto gebracht worden, moeten ze tenminste een deel van de reis lopend afleggen en komen zo veilig en met een fris hoofd op school. Dit heeft ook nog eens een positief effect op de leerprestaties van kinderen, zoals nu langzaam duidelijk wordt.

Verkeerskundigen hebben dus allerlei maatregelen bedacht die de schoolomgeving veiliger kunnen maken. Maar misschien nog belangrijker zijn maatregelen die scholen en ouders zelf kunnen nemen. In navolging van het advies *Nederland Sta Op*¹² houd ik hier graag een pleidooi voor een maatregel die scholen, ouders en kinderen gewoon met elkaar kunnen afspreken: 'Alle kinderen elke dag lopend of fietsend naar school!' Door het massale karakter van lopende en fietsende kinderen op straat wordt veiligheid afgedwongen en ervaren alle kinderen een fris begin van de dag!

5. Pleidooi voor het alledaagse

In dit korte essay heb ik duidelijk gemaakt dat de fysieke openbare ruimte van groot belang is voor het evenwichtig opgroeien van kinderen. Het gaat om een fysieke omgeving die gekenmerkt wordt door een focus op Dichtbij (buitenspelen), Openbaar (ontmoeting) en Veilig (zelfstandig). Alle drie ruimtelijke condities die bijdragen aan een mooie kindertijd waarin kinderen buitenshuis kunnen oefenen om samen te spelen, te praten, te bewegen zonder de voortdurende bemoeienis van ouders en andere volwassenen. Daarbij wil ik ook benadrukken dat we meer aan kinderen zelf moeten durven overlaten met minder volwassen bemoeienis. Ouders in de speeltuin die hun kind tot op een meter volgen,

terwijl ze vragen: “Wil je nu je schepje?” Al die goed bedoelde hulp en aandacht voorkomt dat kinderen zelf dingen bedenken, dat ze zelf met andere kinderen gaan spelen (sociale ontmoeting), dat ze risico’s durven nemen en ja, af en toe zich ook bezeren. Voor de ontwikkeling van kinderen tot zelfstandige, evenwichtige volwassenen is de alledaagse omgeving als plek van ruimte om te spelen, bewegen, verblijven en ontmoeten van wezenlijk belang. Daarbij gaat het niet om heel speciale activiteiten, daarvoor is geen duur speelgoed nodig en geen smartphone. Ik houd hier graag een pleidooi voor het gewone, het alledaagse en de ontmoeting. Wij willen binnenkinderen/schermkinderen verleiden naar buiten te gaan en zo hun dagelijks leven te verrijken. Na schooltijd niet alleen voor de televisie of achter een scherm, maar samen op verkenning in de eigen straat en buurt. En de agenda van de drukbezette middenklassekinderen kan wel een beetje getemperd. Het accent is voor sommige kinderen wel erg komen te liggen op bijzondere activiteiten of individuele leerervaring. Het is mijn op onderzoek gebaseerde overtuiging dat in het alledaagse de kracht van de ontmoeting ligt. Dan hebben we het ruimtelijk gezien dus over brede stoepen en spannende binnenterreinen, over open schoolpleinen en overlappende buurten, over goede zitplekken bij leuke speelattracties, over groene ruimten (met en zonder koffie op het terras), over brede fietspaden en ook over zoiets ogenschijnlijk banaals als een handige bergplaats voor je fiets (en die van je ouders en je broertje). Hoe gewoon ook: dat is allemaal op veel plaatsen nog steeds nodig!

naar inhoudsopgave

¹ Bouw, C. & Karsten, L. (2004). *Stadskinderen, verschillende generaties over de dagelijkse strijd om ruimte*. Aksant.

² Mulier Instituut (2023). *Buiten spelen in Nederland*. Utrecht.

³ Karsten, L., Kuiper, E. & Reubsat, H. (2001). *Van de straat? De relatie jeugd en openbare ruimte verkend*. Van Gorcum.

⁴ Lareau, M. (2003). *Unequal Childhoods. Class, race and family life*. University of California Press.

⁵ Putnam, R. (2015). *Our Kids*. Simon and Schuster; Van der Burgt, D. & K. Gustafson (2013). Doing time and creating space. *Children, Youth and Environment*, 23 (3), pp. 24-42.

⁶ Karsten, L. & Felder, N. (2016). *De nieuwe generatie Stadskinderen*. Nai010 uitgevers.

⁷ Ibid.

⁸ Jacobs, J. (1961). *The death and life of great American cities*. Random House: Pelican Books.

⁹ Putnam, R. (2015). *Our Kids*. Simon and Schuster.

¹⁰ Karsten, L. & Felder, N. (2016). *De nieuwe generatie Stadskinderen*. Nai010 uitgevers.

¹¹ Ibid.

¹² Nederlandse Sportraad (2024). *Nederland, sta op!* Nederlandse Sportraad.

Het vrije uitloopkind als indicator van een rechtvaardige straat

Kinderen hebben het recht om zelfstandig naar school, naar de sportclub of cultuuractiviteiten te kunnen gaan

Marco te Brömmelstroet en Jonne Silonsaari

Universiteit van Amsterdam,
faculteit der Maatschappij- en Gedragwetenschappen

“Play is not something that can be scheduled. Kids exist in a state of playfulness — they need to be able to shift in and out of play whenever they feel like it.”

— Simon Battisti, at symposium Empowering Urban

Transitions: Accessibility by Proximity in the 15-Minute City, March 27 2025

“The failure of an urban environment can be measured in direct proportion to the number of 'playgrounds'.”

— Hermann Mattern,

quoted in The child in the city by Colin Ward (1978, p.73)

Het opgehoekte plofkind

Het leven van kinderen is in de afgelopen twintig jaar sterk opgeknapt in ruimte en tijd, met tal van georganiseerde activiteiten waar ze onder begeleiding leren, sporten en recreëren. Schrijvers als Jonathan Haidt¹ laten zien dat dit enerzijds verklaard kan worden door een toegenomen angst voor gevaren, maar toch vooral ook samenhangt met een verandering in wat we ‘goed ouderschap’ kunnen noemen. Meer en meer worden kinderen gezien als een belangrijke investering, die goed beschermd moet worden en waar je tijd en moeite in stopt zodat de kansen toenemen op een succesvol leven als volwassenen. Wie wil er nou niet dat zijn of haar kind later optimaal kan presteren op de competitieve arbeidsmarkt?

Onderzoek toont aan dat ouders het leven van hun kinderen steeds intensiever sturen, mede onder druk van beleid en experts die focussen op de opvoeding van ‘toekomstige generaties’²³. Begrippen als helikopter-, taxi- en curling-ouderschap beschrijven deze cultuur van controle. Waar opvoeden vroeger draaide om zorg en stimulatie, gaat het nu vooral om toezicht houden⁴. Alle ouders - en dus niet enkel de middenklasse, maar ouders van allerlei verschillende achtergronden - moeten zich op een of andere manier verhouden tot dit huidige ideaal van intensief ouderschap⁵.

Deze ideologie is sterk beïnvloed door neoliberale denkwijzen, waarbij ouders individueel verantwoordelijk worden gehouden voor het welzijn en succes van hun kinderen⁶⁷.

Dit versmalt opvoeding tot een privétaak en ontkent het sociale en gedeelde karakter ervan. Tegelijk worden kinderen gezien als kwetsbaar en ‘risicojongeren’, omdat vroeger ervaringen zouden bepalen hoe hun toekomst eruitziet⁸⁹. Intensief ouderschap is natuurlijk geen allesomvattende culturele eigenschap die alle ouders overal ter wereld op dezelfde manier beïnvloedt (ras, geslacht, klasse en geografie beïnvloeden allemaal de internalisatie ervan). In onderzoek naar ouderschapscultuur wordt het echter beschouwd als een overkoepelende norm waaraan de meeste ouders in westerse samenlevingen zichzelf toetsen¹⁰.

Sharon Hays¹¹ was een van de eersten die intensief ouderschap beschreef. Ze onderzocht waarom opvoeding steeds kindgericht en expertgestuurd, emotioneel veeleisend, arbeidsintensief en kostbaar is geworden. Ouders beheren en controleren het leven van hun kinderen meer dan vroeger en moeten hun opvoedstijl afstemmen op het toekomstige succes van hun kind¹²¹³. Georganiseerde vrijetijdsactiviteiten worden gezien als waardevol voor de ontwikkeling van kinderen¹⁴¹⁵¹⁶ waardoor kindertijd steeds meer wordt ingevuld met door volwassenen geleide activiteiten¹⁷.

Al deze ontwikkelingen beïnvloeden duidelijk hoe kinderen zich kunnen verplaatsen. Voor kinderen zijn de mogelijkheden om zelfstandig te fietsen of lopen sterk afgenomen, terwijl ze steeds vaker door hun ouders met de auto worden rondgereden¹⁸¹⁹²⁰.

De huidige opvoedcultuur, het toegenomen verkeersgevaar en de manier waarop de kindertijd is ingericht, bevorderen autogebruik door ouders ten koste van de zelfstandige mobiliteit van kinderen.

Deze ontwikkelingen zijn niet alleen relevant voor de fysieke gezondheid van kinderen of de CO2-uitstoot van het verkeer. Ze beperken kinderen in hun spel. Spel is immers niet alleen maar datgene dat plaatsvindt binnen de kaders van georganiseerd sport en spel, maar juist ook ertussen. Deze zogenoemde tussenruimtes (*inbetween / liminal spaces*) zijn cruciaal in de ontwikkeling van het gevoel van eigenaarschap, autonomie en *right to the*

city van kinderen^{21 22}. Zoals Johan Huizinga²³ definieerde is spel “een vrije handeling, bewust buiten het gewone leven geplaatst, die spelers intens bezighoudt, plaatsvindt binnen afgesproken regels en grenzen, en toch een eigen orde en betekenis schept”. Zelfstandig onderweg zijn schept dus de noodzakelijke voorwaarden voor kinderen om te kunnen spelen.

Terwijl we onze kinderen als ‘assets’ massaal droog, warm en comfortabel denken te ontzorgen, zorgen we er zo wellicht per ongeluk voor dat we bijdragen aan een generatie met enorme fysieke, mentale en sociale gezondheidsproblemen. Want zelfstandig onderweg zijn is niet slechts *spielerei*: het is een recht van onze kinderen!

Hoe werden wij Homo Economicus?

Onze benadering van de mobiliteit van onze kinderen als een noodzakelijk kwaad tussen al hun georganiseerde activiteiten op verschillende plekken, valt in een bredere ontwikkeling van hoe we naar mobiliteit hebben leren kijken.

Waren onze straten millennia lang simpelweg ‘de overgebleven ruimte tussen gebouwen’ – waar je kon handelen, ontmoeten, ontspannen en verplaatsen – in de laatste 100 jaar zijn we daar op een verkeerskundige manier naar gaan kijken. In reactie op de opkomst van de massaproductie van auto’s werd het vakgebied van de verkeerskunde bedacht en steeds verder geprofessionaliseerd. Binnen dit vakgebied dienen de straten nog maar één doel: het zo efficiënt mogelijk verplaatsen van mensen en goederen. Daarbinnen werden mensen gemodelleerd als ‘homo economicus’: het egoïstische, calculerende en geïsoleerde individu dat enkel zijn eigen nut maximaliseert.

Dit wereldbeeld is niet slechts een objectieve spiegel om mee naar de werkelijkheid te kijken. Het maakt dat we sommige dingen wel, en andere dingen niet meer zien. En het bepaalt zo mede hoe we de werkelijkheid samen vormgeven. Dit wereldbeeld stolt in richtlijnen, normen, modellen, instituties, wetten, regels, gedrag, beton, staal en asfalt. In de loop van de tijd werd de straat zo langzaam een *pijpleiding die altijd door moet stromen* en mobiliteit werd een kille, egoïstische afweging waarbij we als consumenten zo makkelijk, goedkoop en snel mogelijk van A naar B willen. En binnen dát systeem gedragen wij ons dus ook steeds meer zoals die homo economicus: in plaats van samen te leven, zijn we geïsoleerde en calculerende individuen geworden die keurig onze rol spelen in de consumptie- en productiemachine. Constant Nieuwenhuis zou zeggen: “Saaie grijze mensen in hun saaie grijze pakken”²⁴.

Dit wereldbeeld van de efficiënte, egoïstische en geïsoleerde homo economicus is als krachtig stempel op het alledaagse leven van kinderen gedrukt. En daarmee is het alternatief van Huizenga's homo ludens, een mens die zich juist ontwikkelt door spel en interactie, verder uit beeld geraakt. We moeten daarom het recht van onze kinderen om te spelen, om dus zelfstandig en autonoom onderweg te zijn, weer centraal zetten.



Van links-rechts-links naar recht op autonome mobiliteit

Op ongeveer de helft van de Nederlandse basisscholen is aandacht voor verkeersveiligheid. Daar krijgen kleuters vanaf 4 jaar te horen hoe zij zich moeten gedragen op straat. Veilig Verkeer Nederland is hierin bijna een monopolist die, betaald door het ministerie van Infrastructuur en Waterstaat en in samenwerking met auto- en oliebedrijven, onze kinderen vertelt dat de straat er is voor verkeer en dat het daar gevaarlijk is. Dat zij daar dus niet kunnen spelen, maar goed moeten opletten. En dat zij door de regels goed te leren verantwoordelijkheid krijgen om voor hun eigen veiligheid te zorgen. Kijk bij het zebrapad goed naar links, naar rechts en nog eens naar links. Maak oogcontact, zorg dat je zichtbaar bent en wees niet afgeleid. Spelen doe je maar thuis, bij

de BSO of misschien nog in een speeltuin. Naast de school leggen we een Kiss & Ride aan, zodat je ouders je efficiënt voor de deur in de auto kunnen laden.

Bij alle maatregelen betreffende kinderen, ongeacht of deze worden genomen door openbare of particuliere instellingen voor maatschappelijk welzijn, rechtbanken, bestuurlijke autoriteiten of wetgevende organen, dienen de belangen van het kind voorop te staan. – Artikel 3 van het VN Verdrag voor de Rechten van het Kind.

Maar wat zou er kunnen gebeuren als hierbij de rechten van het kind voorop zouden staan? Dus niet de verkeerskundige logica waarin we de kinderen disciplineren, maar andersom. Niet het kind verkeersproof maken, maar het verkeer kindproof. Hun belangen centraal stellen. Kinderen en jongeren hebben wellicht niet dezelfde burgerschapsstatus als volwassenen, maar zij gebruiken hun rechten onder meer via mobiliteit. In veel landen is er voor kinderen een schoolplicht, wat betekent dat kinderen wettelijk verplicht zijn de reis naar school te maken. Het is hoog tijd om de zelfstandige mobiliteit van kinderen van en naar school als een fundamenteel recht te erkennen. Om dat recht goed te definiëren moeten we eerst goed omschrijven wat zelfstandige mobiliteit is.

Als tegenhanger van intensief ouderschap kunnen we voor deze omschrijving starten bij de term kinder-velonomie (afgeleid van het Franstalige *vélonomie*, een neologisme dat ‘vélo’ (fiets) en ‘autonomie’ combineert). Deze term beschrijft een opvoedingslogica waarbij kinderen gestimuleerd worden tot autonome verplaatsing, specifiek per fiets. Onderzoekers gebruiken dit begrip om te laten zien hoe zelfstandig fietsen – via gebruik, verplaatsing en herstel – kan bijdragen aan een gemeenschapsgerichte fietscultuur. Fietsen wordt hierbij gezien als een culturele en politieke daad. Het vermogen om de fiets te hanteren en je ermee door de stad te bewegen bevordert autonomie, handelingsbekwaamheid en zelfredzaamheid, vooral bij kansarme groepen.

Autonomie betekent niet hetzelfde als alleen. McIlvenny²⁵ stelt dat fietsen sociale ruimten kan creëren voor kinderen als een manier om ‘samen mobiel’ te zijn. Kinderen waarderen ook het speelse, ontdekkende en niet-functionele aspect van mobiliteit, wat een relationele benadering van hun bewegingspraktijken verder bemoeilijkt. Wat bijvoorbeeld als een ‘reis’ telt, is lastig te bepalen als onderweg zijn draait om samen zijn, verkennen, avontuur en vriendschap beleven. Daarmee zijn deze vormen van mobiliteit zeker niet ‘onproductief’: zelfstandig mobiele kinderen ontwikkelen plaatsgebonden kennis, sociale bewustwording en betekenisvolle houdingen via hun lichamelijke betrokkenheid bij plekken en sociale situaties.

Dit recht van kinderen is niet alleen een abstract gegeven, maar wordt op verschillende plekken ook al echt in de praktijk gebracht. We sluiten dit hoofdstuk daarom af met een aantal concrete voorbeelden hiervan.



OP DE FIETS NAAR DE BUITENSCHOOELSE OPVANG

Het vrije uitloopkind als uitgangspunt

Beleid in zeven Nederlandse steden

In 2022 werd in de gemeenteraad van Ede een motie van D66 en GroenLinks ingediend, die stelde dat het als norm moet gelden dat alle kinderen vanaf acht jaar zelfstandig naar school moeten kunnen fietsen, met meerderheid van stemmen aangenomen. Vanuit

sociaal oogpunt was zeven à acht jaar vroeger (toen de autonomie van kinderen meer genormaliseerd was) ongeveer de leeftijd waarop ouders hun kinderen in verschillende contexten een ‘mobiliteitsvergunning’ gaven^{26 27}. Vanuit fysiologisch en psychologisch oogpunt wordt acht jaar vaak als grens gebruikt, omdat kinderen dan cognitief in staat zijn om volledig zelfstandig onderweg te zijn. Maar dergelijke drempels zijn altijd contextgebonden en kunnen ook schadelijk zijn voor het bevorderen van zelfstandig reizen door kinderen. In navolging van Ede werden soortgelijke doelen expliciet opgenomen in de mobiliteitsvisies van gemeente Wageningen, Renkum, Oude IJsselstreek, Amersfoort, Zwolle en Amsterdam. En er zijn nog meer steden die zich voor soortgelijke principes inzetten door het Manifest voor een Rechtvaardige Straat²⁸ te ondertekenen.

Kidical Mass in heel Europa

Kidical Mass is een internationale beweging die zich inzet voor kindvriendelijke, veilige en toegankelijke straten. Twee keer per jaar brengt deze beweging door heel Europa gezinnen, kinderen en jongeren op de been om hier aandacht voor te vragen. Dit gebeurt voornamelijk in de vorm van gezamenlijke fietstochten om zo ruimte op te eisen voor deze doelen. De beweging begon op verschillende plekken, zoals in Keulen en in Eugene, Oregon, en is inmiddels wereldwijd actief. Tijdens iedere actieweek, gecoördineerd door een klein groepje vrijwilligers, zijn er honderdduizenden deelnemers verspreid over honderden activiteiten. In Latijns Amerika zijn er in verschillende steden soortgelijke evenementen, maar zonder een specifieke focus op kinderen en zonder specifiek georganiseerde activiteiten. Al 50 jaar organiseren zij, soms wekelijks zogenaamde *ciclovias*: events waarbij grote autowegen een aantal uren opengesteld worden voor fietsers, voetgangers, sporters, kinderen en iedereen die hier gebruik van wil maken. Spelen staat er centraal.

De wereldwijde Bicibus

Een *bicibus* (of bike bus, fietsbus) is een initiatief dat kinderen en ouders stimuleert om samen met de fiets naar school te gaan in de vorm van een georganiseerde fietsbus. Het concept is vergelijkbaar met een schoolbus, maar dan met fietsen. Een groep kinderen fietst op vaste tijden en onder begeleiding van ouders of vrijwilligers een vaste route naar en van school. De bekendste bicibussen zijn in Barcelona en in Portland²⁹.

Franse schoolstraten en speelstraten

Wereldwijd worden veel kindgerichte straatexperimenten uitgevoerd, zoals schoolstraten en speelstraten. In Parijs zijn 300 straten bij scholen afgesloten voor autoverkeer. En in

Londen zijn er de afgelopen zeven jaar zelfs meer dan 700 schoolstraten aangelegd met overheidsgeld. Schoolstraten kunnen tijdelijke afsluitingen zijn of meer permanente transformaties, waarbij de openbare ruimte naast scholen wordt afgesloten voor autoverkeer en opengesteld voor kinderen. Schoolstraten en speelstraten zijn bedoeld om veilige plekken te bieden waar kinderen kunnen spelen, het gemeenschapsgevoel te vergroten en actieve mobiliteit tijdens schoolreizen te bevorderen. Het bewijs is nog beperkt, maar suggereert dat de initiatieven de fysieke activiteit van kinderen tijdens schooldagen bevorderen³⁰.

[naar inhoudsopgave](#)

¹ Haidt, J. (2024). *The anxious generation: How the great rewiring of childhood is causing an epidemic of mental illness*. Penguin.

² Lee, E., Bristow, J., Faircloth, C., & Macvarish, J. (2023). *Parenting culture studies* (2nd edition). Palgrave Macmillan.

³ Hays, S. (1996). *The Cultural Contradictions of Motherhood*. Yale University Press.

⁴ Furedi, F. (2002). *Paranoid Parenting: Why Ignoring the Experts May Be Best for Your Child*. Chicago Review Press.

⁵ Ishizuka, P. (2019). Social Class, Gender, and Contemporary Parenting Standards in the United States: Evidence from a National Survey Experiment. *Social Forces*, 98(1), 31–58.

⁶ Geinger, F., Vandenbroeck, M., & Roets, G. (2014). Parenting as a Performance: Parents as Consumers and (De)constructors of Mythic Parenting and Childhood Ideals. *Childhood*, 21(4), 488–501.

⁷ Vincent, C., & Maxwell, C. (2016). Parenting Priorities and Pressures: Furthering Understanding of ‘Concerted Cultivation’. *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education*, 37(2), 269–281.

⁸ Idem noot 4.

⁹ Lee, E., Macvarish, J., & Bristow, J. (2010). Risk, Health and Parenting Culture. *Health, Risk & Society*, 12(4), 293–300.

¹⁰ Idem noot 2.

¹¹ Hays, S. (1996). *The Cultural Contradictions of Motherhood*. Yale University Press.

¹² Furedi, F. (2002). *Paranoid Parenting: Why Ignoring the Experts May Be Best for Your Child*. Chicago Review Press.

¹³ Idem noot 10

¹⁴ Lareau, A. (2003). Unequal Childhoods: Class, Race, and Family Life. In *Race, and Family Life*. University of California Press.

¹⁵ Vincent, C., & Ball, S.J. (2007). Making Up’ the Middle-Class Child: Families, Activities and Class Dispositions. *Sociology*, 41(6), 1061–1077.

¹⁶ Vincent, C., & Maxwell, C. (2016). Parenting Priorities and Pressures: Furthering Understanding of ‘Concerted Cultivation’. *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education*, 37(2), 269–281.

¹⁷ Holloway, S. L., & Pimlott-Wilson, H. (2014). Enriching Children, Institutionalizing Childhood? Geographies of Play, Extracurricular Activities, and Parenting in England. *Annals of the Association of American Geographers*, 104(3), 613–627.

- ¹⁸ Shaw, B., Bicket, M., Elliott, B., Fagan-Watson, B., Mocca, E., & Hillman, M. (2015). *Children's Independent Mobility: An International Comparison and Recommendations for Action*. Policy Studies Institute.
- ¹⁹ Fyhri, A., Hjorthol, R., Mackett, L., Fotel, T.N., & Kyttä, M. (2011). Children's Active Travel and Independent Mobility in Four Countries: Development, Social Contributing Trends and Measures. *Transport Policy*, 18(5), 703–710.
- ²⁰ Hjorthol en Fyhri 2009). Hjorthol, R., & Fyhri, A. (2009). Do Organized Leisure Activities for Children Encourage Car-Use? *Transportation Research Part A: Policy and Practice*, 43(2), 209–218. doi:10.1016/j.tra.2008.11.005
- ²¹ Chatterjee, S., & Nallari, A. (2024). Reimagining Urban Liminal Spaces as Children's Places to Secure Children's Right to the City and Fulfill the Rights of Children. In *The Routledge handbook on the influence of built environments on diverse childhoods* (pp. 53-69). Routledge.
- ²² Matthews, H. (2003). The street as a liminal space: the barbed spaces of childhood. In *Children in the City* (pp. 119-135). Routledge.
- ²³ Huizinga, J. (1971). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Beacon press.
- ²⁴ Van der Linden, M. & Rinck, M. (2016). *Constant: Spelen in Nieuw Babylon*. Leopold.
- ²⁵ McIlvenny, P. (2015). The Joy of Biking Together: Sharing Everyday Experiences of Vélocity. *Mobilities*, 10(1), 55–82.
- ²⁶ Hillman, M., Adams, J., & Whitelegg, J. (1990). *One False Move...: A Study of Children's Independent Mobility*. Policy Studies Institute.
- ²⁷ Idem noot 18.
- ²⁸ Manifest www.derechvaardigestraat.nl
- ²⁹ Simon-i-Mas, G., & Honey-Rosés, Y. (2024). A global overview of Bike Bus: A journey toward a child-friendly city. *International Journal of Sustainable Transportation*, 18(12), 1012-1025. DOI: 10.1080/15568318.2024.2432654
- ³⁰ Umstattd Meyer, M. R., Bridges, C. N., Schmid, T. L., Hecht, A. A., & Pollack Porter, K. M. (2019). Systematic review of how Play Streets impact opportunities for active play, physical activity, neighborhoods, and communities. *BMC public health*, 19(1), 335.

De pedagogische waarde van risicovol spelen

Het belang van het perspectief van het kind

Martin van Rooijen
pedagoog

“Ik vind het eng en daarom doe ik het juist!”

Samenvatting

Risicovol spelen, waarbij kinderen op zoek gaan naar onzekerheid en er kans is op klein letsel, vergroot onder meer hun veerkracht, weerbaarheid en zelfvertrouwen. Ondanks dat de meerwaarde van risicovol spelen steeds bredere erkenning krijgt, zijn de mogelijkheden in de praktijk beperkt. Er zijn diverse factoren die belemmerend kunnen werken, waaronder het beeld van kinderen, het karakter van de opvoeder, beleid en regelgeving en maatschappelijke opvattingen. Aan de hand van het voorbeeld van de Rommelspeeltuin wordt besproken hoe vanuit een pedagogische benadering belemmeringen kunnen worden opgeheven. Aanbevelingen worden gedaan aan diverse stakeholders hoe zij kunnen bijdragen aan meer speelmogelijkheden met risico en uitdaging voor kinderen ter borging van het *recht op risico*.

De natuurlijke drang naar risico en uitdaging

Kinderen gaan als vanzelf op zoek naar risico en uitdaging tijdens het spelen. Ze hebben een aangeboren behoefte om hun grenzen op te zoeken en zijn daarbij nieuwsgierig, vaak zorgeloos en raken enthousiast van de nieuwe uitdaging die zich voordoet. Ze zien een helling en ze rennen naar beneden zo hard ze kunnen, op de toppen van hun kunnen, waarbij het *nét* goed gaat, of net niet. Wat wij risicovol spelen zijn gaan noemen, is voor

kinderen de normaalste zaak van de wereld en onderdeel van het vrije spelen, waarbij hun behoefte aan opwinding en het beleven van nieuwe ervaringen vanzelfsprekend is. Onvoorspelbaarheid en onzekerheid zijn inherent aan dit spelen, het gevoel van plezier en angst dat het oplevert is juist waarom kinderen risico's opzoeken en aangaan. Ondanks dat de meerwaarde van risicovol spelen voor het welbevinden van kinderen uitgebreid is onderbouwd door wetenschappelijk onderzoek¹, de aandacht ervoor in beleid en media steeds groter wordt en de interesse bij ouders en professionals toeneemt, blijven de mogelijkheden voor risicovol spel in de praktijk voor kinderen beperkt. We kunnen ons afvragen: *Kinderen hebben recht op risico; hoe faciliteren wij dit als opvoeders en beleidsmakers?* Door een pedagogisch kader en het perspectief van kinderen als uitgangspunten te nemen, kunnen we recht doen aan de behoefte van kinderen aan risico en uitdaging tijdens het spelen.

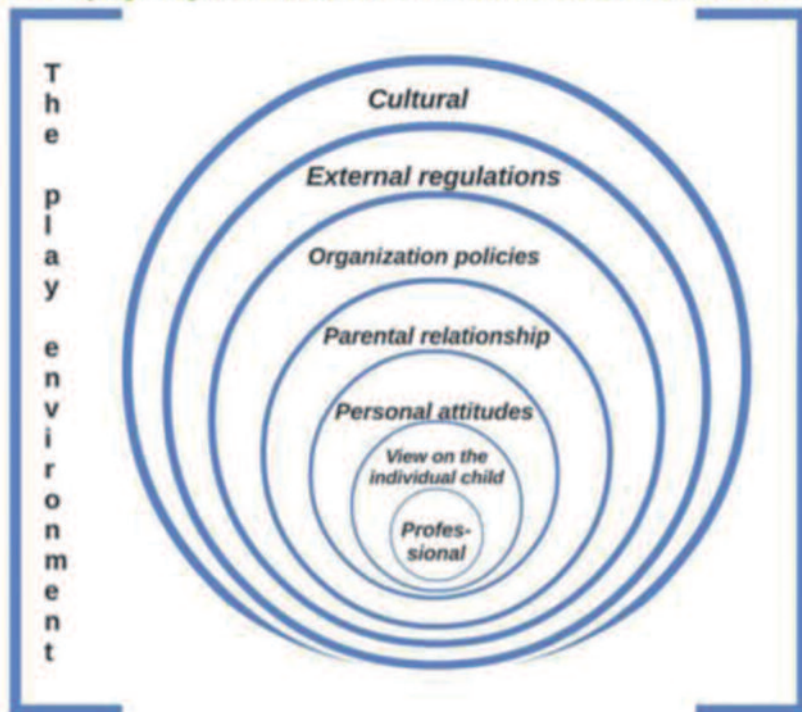
De intrinsieke waarde van risicovol spelen

Na een steeds verder oplopende focus op veiligheid en het voorkomen van elk letsel in de twintigste eeuw is het besef gegroeid dat deze focus grote beperkingen geeft aan kinderen en hun mogelijkheden om vrij en risicovol te spelen. De Verenigde Naties benoemen expliciet dat een bepaalde mate van risico en uitdaging een integraal onderdeel is van het spelen en noodzakelijk om de voordelen ervan te ervaren². In de afgelopen decennia ontstond onderzoek rondom het begrip *risky play*. De Noorse pionier van onderzoek naar risicovol spelen, Ellen Sandseter, omschrijft *risky play* als een “thrilling and exciting form of play that involves a risk of physical injury”³. Er worden door haar zes categorieën van risicovol spelen onderscheiden: spelen op hoogte, spelen met snelheid, spelen met gereedschappen, ruig spelen, uit het zicht spelen en spelen in de buurt van gevaarlijke elementen als water en vuur. De waarde van risicovol spelen ligt erin dat kinderen dit van nature doen, het graag willen, kunnen en durven. Kinderen kunnen zelf goed vertellen over wat zij meemaken bij spannende speelsituaties en hoe dat voelt. Een kind uit het onderzoek van Sandseter noemde het ‘scaryfunny’, wat we zouden kunnen vertalen als ‘enggrappig’. Deze uitspraak en uitspraken als: “Ik vind het eng en daarom doe ik het juist!”⁴, geven weer dat kinderen het beste weten wat zij nodig hebben en dat bij risicovol spelen het perspectief van het kind de basis moet zijn. Risicovol spelen is intrinsiek waardevol: het is spelen om te spelen en wordt gekenmerkt doordat er geen vooraf vastgestelde doelen of uitkomsten zijn voor het kind⁵. Het is avonturieren, impulsief zijn, tijd verliezen, afgeleid worden, dingen doen zonder duidelijke reden, allemaal elementen van risicovol spelen die waardevol als zodanig zijn. Tegelijkertijd vraagt dit altijd om pedagogische afwegingen door volwassenen, die zorgen voor een context waarin risico's

aanvaardbaar blijven en ernstig letsel wordt voorkomen. Een risico is een situatie waarin een kind zelf kan ervaren, oefenen en bijsturen, passend bij het eigen niveau. Het kind kan keuzes maken en heeft de mogelijkheid om te stoppen of zich aan te passen. Dit onderscheidt risico van gevaar, waarbij ingrijpen door volwassenen noodzakelijk is.

Risicovol spelen is in Nederland inmiddels een breed gebruikte en herkende term, mede omdat de landelijke organisatie VeiligheidNL deze expliciet heeft geagendeerd binnen haar missie voor letselpreventie bij kinderen. VeiligheidNL vestigde hier onder andere aandacht op via een landelijke oudercampagne in 2017 met de slogan 'Met een beetje risico komen ze er wel'. In de jaren daarna is deze lijn verbreed richting de pedagogische praktijk, met aandacht voor ondersteuning van professionals, zoals in het landelijke programma Gezonde Kinderopvang. Daarmee is risicovol spelen in toenemende mate niet alleen onderwerp van maatschappelijk debat, maar ook van professionele reflectie en beleidsontwikkeling binnen de kinderopvang en aanverwante sectoren.

Influencing factors on professional attitudes towards risk-taking in children's play: Adjustment based on Dutch childcare context findings



FIGUUR 1: INFLUENCING FACTORS (VAN ROOIJEN, 2024)

Belemmeringen voor risicovol spelen

Als professionele opvoeders in gesprek gaan over risicovol spelen komen al snel de barrières aan de orde. Van Rooijen⁶ heeft in zijn promotieonderzoek zeven factoren in kaart gebracht die door de professional, in het model centraal gepositioneerd, als belemmeringen kunnen worden ervaren bij het faciliteren van risicovol spelen (zie figuur 1). Echter, elke belemmerende factor kan ook positief benaderd worden. We kunnen bedenken: ‘Hoe kan het wél?’, en hierbij vooral vanuit het kind denken. Hieronder worden de factoren uit het model besproken, vertaald naar het Nederlands, waarbij wordt aangehaald hoe vanuit het perspectief van het kind eventuele belemmeringen kunnen worden opgeheven.

Het beeld dat wij van het individuele kind hebben

Vanuit het perspectief van overbescherming worden kinderen vooral gezien als onschuldig en kwetsbaar en wordt risico aangemerkt als bedreiging van het kind. Tegenover het kind als kwetsbaar staat het beeld van het kind dat veerkrachtig is, dat veel kan en risico’s neemt tijdens het spelen. Als je kinderen observeert, zie je dat zij vaak minder onder de indruk zijn van een schaafwond of bult dan wij als volwassenen. Ze staan op en spelen verder. Het aangaan van risico’s, het spelen nét buiten de comfortzone levert kinderen belangrijke positieve ervaringen op⁷.

Eigen houding

De persoonlijke kenmerken van opvoeders, zoals geslacht, eigen ervaringen met risicovol spelen, een positieve en open houding en een risico-neigende aard zijn belangrijke factoren in de afweging of zij bereid zijn risicovol spelen te faciliteren. Het luisteren en kijken naar kinderen die risicovol spelen en het onderling bespreken van deze observaties geeft aan opvoeders een groeiend vertrouwen in de vaardigheden en risicocompetentie van kinderen en helpt ze om hun eigen grenzen te verleggen⁸.

De mening van ouders

Ouders zijn vaak positief over risicovol spelen⁹ maar kiezen meestal de meest risicoloze optie, omdat de overbeschermingsmodus nog de meest geaccepteerde is. Dit komt mede door een ‘negatieve sociale controle’: ouders die zich liberaal opstellen en hun kinderen vrij laten bij het risicovol spelen, kunnen hierop worden aangekeken door andere ouders en worden gezien als ‘slechte ouder’¹⁰. Hierdoor weten veel ouders niet meer wat ‘normaal’ is: bij welke leeftijd horen welke zelfstandigheid en autonomie van een kind om zelf te bedenken wat en hoe te spelen? Ook betreft de weerstand vaak niet de

meerwaarde van risicovol spelen, maar de grenzen en verantwoordelijkheden. Als we de ouderlijke overbescherming vanuit het perspectief van het kind zien, zeggen kinderen zelf dat zij zich ‘overgecontroleerd’ en ‘overbewaakt’ voelen. Ouders en andere opvoeders zitten er te dicht bovenop¹¹.

Beleidsontwikkeling

Het helpt opvoeders als risicovol spelen is opgenomen in beleidsdocumenten, werkinstructies en tools (zie bijvoorbeeld expertisecentrumkinderopvang.nl). Echter, het opnemen van risicovol spelen in beleid is nog geen standaard praktijk. Ook wanneer dit wel het geval is, ontstaat er pas daadwerkelijk ruimte voor risicovol spelen als dit beleid wordt vertaald naar de praktijk, gedragen wordt door teams en actief wordt ondersteund en gefaciliteerd door leidinggevendenden. Vanuit kinderraden in kinderopvang en buurtwerk komt de oproep dat kinderen meer autonomie en vrijheid willen om risico's en uitdaging aan te gaan bij het spelen (zie voor BSO's bijvoorbeeld Berding¹²).

Regelgeving

Externe regelgeving, zoals wetgeving en toezichtskaders, is zeer bepalend voor welke mogelijkheden er zijn voor risicovol spelen. De twee belangrijkste in dit kader zijn voor de openbare speelruimte en speeltoestellen het Warenwetbesluit attractie- en speeltoestellen (WAS) en voor de kinderopvang het Besluit kwaliteit kinderopvang. De Nederlandse Voedsel en Waren Autoriteit (NVWA) respectievelijk gemeenten en GGD zijn verantwoordelijk voor het toezicht en de handhaving van de regelgeving. Beiden zien in de regelgeving ruimte om kinderen aanvaardbare risico's aan te laten gaan. Echter, veel professionals die zich bezighouden met het inrichten van de speelomgeving en het faciliteren van vrij spelen van kinderen hebben de perceptie dat zij juist worden belemmerd door deze regelgeving¹³. Toch is het vaak niet de regelgeving zelf, maar de wijze waarop deze wordt geïnterpreteerd en toegepast, die in sterke mate de ruimte bepaalt die professionals ervaren.

De cultuur en maatschappij

In Nederland is de afgelopen decennia een meer risicomijdende houding ontstaan die heeft geleid tot een ‘zo veilig als mogelijk’ benadering bij het ontwerpen en uitvoeren van speelomgevingen en het begeleiden van het spelen¹⁴. Daarnaast is de perceptie bij opvoeders dat een ernstig ongeluk bij het spelen snel kan gebeuren. Echter, uit beschikbare ongevalsdata blijkt dat ernstig letsel tijdens het spelen relatief weinig voorkomt. Een factor die hier van belang is, betreft de omvang en beschikbaarheid van

(sociale) media die een ernstig incident uitgebreid en voor langere tijd behandelen in de nieuwsvoorziening. Daardoor ontstaat het gevoel bij opvoeders dat een kind zoiets elke dag zou kunnen overkomen. Dit terwijl kinderen zelfverantwoordelijk worden als zij het vertrouwen en de autonomie krijgen om de speelomgeving te verkennen onder hun eigen voorwaarden.

De speelomgeving

Een uitdagende speelomgeving is de voorwaardelijke factor voor de mogelijkheden om risicovol te spelen: geen uitdagingen betekent geen risico's om aan te gaan. Het Mulier Instituut rapporteert dat kinderen vaak aangeven dat speeltuinen saai zijn¹⁵. Dat is vaak ook te zien in de praktijk: na tien keer van de glijbaan gaan is een kind er uitgespeeld. De openbare informele speelruimte is ook afgenomen, doordat er geen 'rommelveldjes' meer zijn, struikgewas om je in te verstoppen steeds meer ontbreekt en er op de stoep en in de straat weinig risicovolle speelmogelijkheden zijn¹⁶. Ook op schoolpleinen en speelpleinen van de kinderopvang is er vaak weinig uitdaging te vinden; er is vooral plek en ruimte voor traditioneel spelen, zoals voetballen en tikkertje. Er zijn positieve ontwikkelingen doordat er steeds meer groene kinderopvang en groene schoolpleinen komen, en er ook bij de aanleg van openbare speeltuinen aandacht is voor een natuurlijk en uitdagend ontwerp. Vragen we het de kinderen zelf, dan willen zij veel mogelijkheden voor risicovol spelen.

De pedagogische waarde van risicovol spelen in de praktijk: de Rommelspeeltuin

In Nederland zijn de mogelijkheden tot vrij en risicovol spelen geen gemeengoed, hoewel er mooie voorbeelden zijn te vinden van avontuurlijke speelplekken, zoals natuurspeeltuin Het Woeste Westen en Jeugdland in Amsterdam en huttenbouwweken en groene schoolpleinen in het hele land. De Rommelspeeltuin in Utrecht gaat een stapje verder en is uniek in Nederland: de visie, inrichting en facilitering zijn gebaseerd op de *adventure/junk playgrounds* in Groot Brittannië. Kinderen krijgen hier de tijd, ruimte en uitdaging om zelf te bedenken hoe en wat zij spelen. Ouders zijn hier niet welkom, twee professionele 'speelwerkers' zijn aanwezig voor hulp aan en ondersteuning van kinderen als die hierom vragen en voor het afwegen van risico en gevaar.

In de Rommelspeeltuin is de relatie tussen kind en volwassene bij het risicovol spelen mede gebaseerd op de *playwork*-benadering, die in essentie een pedagogische onderbouwing biedt voor het wederzijdse vertrouwen dat nodig is om kinderen vrijheid te bieden. Dit kan samengevat worden als 'actief niets doen'. In de visie van de

Rommelspeeltuin zijn de uitgangspunten van playwork gekoppeld aan de drie psychologische basisbehoeften van kinderen¹⁷: autonomie, competentie en relatie, als onderbouwing voor deze manier van pedagogisch (niet-)handelen. Als eerste beoefent de speelwerker *containment*, het zich inhouden om te willen reageren en iets te zeggen of in te grijpen. Dit komt ten goede aan de behoefte van het kind aan autonomie. Ten tweede is de speelwerker onzichtbaar en onbeschikbaar en houdt afstand tot het *playframe* van kinderen, waardoor *adulteration* wordt voorkomen, het ‘vergrotemensen’ van het spelen van kinderen met goedbedoelde suggesties of acties. Dit sluit aan bij de behoefte van kinderen aan competentie. Tot slot is er het belang dat kinderen met elkaar samen plannen bedenken en uitvoeren en zo nieuwe vrienden maken. Hierbij is de speelwerker ondersteunend, indien kinderen zelf om hulp vragen om hun (risicovolle) speelplannen te realiseren. Dit past bij de basisbehoefte van kinderen aan een relatie met andere kinderen, en met een volwassene, op hún voorwaarden. In de pedagogische relatie tussen kind en volwassene geeft de speelwerker kinderen het vertrouwen dat zij zelf keuzes kunnen maken en zelfverantwoordelijk zijn. Omgekeerd kunnen kinderen vertrouwen op de speelwerker die er voor hen is als het nodig is.



In de Rommelspeeltuin zijn veel van de eerdergenoemde belemmeringen hanteerbaar gemaakt door het perspectief van het kind te verbinden met duidelijke kaders, professionele expertise en organisatorische ondersteuning. Als eerste mogelijk belemmerende factor, de randvoorwaardelijke *speelomgeving*, is bij het inrichten van de Rommelspeeltuin de ervaring van andere voorbeelden zoals de *forest schools* en *adventure playgrounds* als grondslag genomen, omdat deze gebaseerd zijn op wat kinderen willen en nodig hebben aan uitdaging en risico. Daarnaast wordt in de dagelijkse

praktijk het spelen van kinderen geobserveerd en wordt geluisterd naar hun vragen. Met deze input wordt de speelomgeving voortdurend vernieuwd en verbeterd.

Het *beeld van kinderen* dat speelwerkers hebben is dat van veerkrachtig, weerbaar en competent. Dat zorgt ervoor dat zij de kinderen veel vrijheid en autonomie geven bij het risicovol spelen. De professionele speelwerkers zijn geselecteerd op hun positieve *houding* en *karakter* ten aanzien van risicovol spelen. Zij zorgen er in veelvuldige reflectie met hun collega's voor dat zij hun eigen mogelijke vooroordelen of overtuigingen over kinderen en risico voortdurend aan de orde stellen. Door ouders te informeren over de visie op kinderen en risicovol spelen, met hen in gesprek te gaan en duidelijk te zijn dat zij niet gewenst zijn in de Rommelspeeltuin, wordt *de mening van ouders* ter discussie gesteld en beïnvloed. Uit een kleinschalige enquête¹⁸ komt naar voren dat ouders de Rommelspeeltuin hoog waarderen en bij hun kind(eren) trots, durf en langere betrokkenheid bij het spelen zien.

Doordat de Rommelspeeltuin voortkomt uit *het beleid* van de gemeente Utrecht als kinderrechtenstad en de pedagogische basis van welzijnsorganisatie Dock, heeft deze speeltuin draagvlak en geniet deze het vertrouwen van bezoekende kinderopvang, scholen en ouders. Wat betreft de *regelgeving*, staat bij de inrichting het perspectief van het kind centraal door aan te sluiten bij wat het WAS zegt over 'bouwspeelplaatsen' en 'zelfbouw door kinderen' en door de voortdurende risico-inventarisatie die de speelwerkers zelf maken, beschreven in het Werkdocument Risico Voordeel Afweging dat als basis wordt gebruikt voor het zorgdragen voor de veiligheid. Door het uitdragen van de visie aan ouders, het verzorgen van excursies en workshops in de Rommelspeeltuin voor professionals uit het hele land en het meewerken aan artikelen in landelijke dagbladen en reportages op televisie, waarbij het kind veelal centraal staat, is de Rommelspeeltuin een change agent in verandering van de *cultuur in de maatschappij*. Alle ervaringen kunnen bijdragen aan het ontwikkelen en vernieuwen van beleid en praktijk in het faciliteren van risicovol spelen.

Uit dit praktijkvoorbeeld volgt dat er bij de visie, onderbouwing, opzet en uitvoering van de Rommelspeeltuin voor is gezorgd dat alle eventuele belemmerende factoren ten positieve zijn veranderd in mogelijkheden, waarbij intensief en creatief is bedacht hoe barrières aan te gaan. Hierbij is het perspectief van het kind altijd het uitgangspunt: wat willen kinderen spelen, uitgaande van wat zij kunnen en durven. De Rommelspeeltuin laat zien wat er mogelijk is wanneer ruimte, visie, expertise en beleid samenkomen.

Tegelijkertijd is dit een specifiek voorbeeld. In kinderopvang, onderwijs en openbare speelruimte vraagt risicovol spelen ook om andere, contextgebonden pedagogische en organisatorische afwegingen.

Wie moet wat doen om het recht op risicovol spelen te borgen?

Het stimuleren van de mogelijkheden voor risicovol spelen vindt plaats in een complex van factoren en een meerstemmigheid van de vele actoren en stakeholders. Dit maakt het niet eenvoudig om verandering tot stand te brengen. Op alle factoren is actie nodig, waarbij een positieve ontwikkeling bij de ene factor invloed zal hebben op andere factoren. Het is nodig om risicovol spelen tot een gezamenlijke en gedeelde verantwoordelijkheid te maken en alle randvoorwaarden te verzorgen zodat ouders, professionals en andere opvoeders dit ondersteunen.

De in 2025 gestarte beweging Collectief Risicovol Spelen¹⁹ brengt partijen samen om vanuit verschillende verantwoordelijkheden bij te dragen aan het normaliseren van risicovol spelen in beleid en praktijk. Dit sluit aan bij het door VeiligheidNL gepubliceerde *Whitepaper Risicovol Spelen*²⁰, waarin veiligheid en ontwikkeling expliciet met elkaar worden verbonden en elkaar versterken. Wanneer beleidsmakers, organisaties, professionals en ouders hun afwegingen maken vanuit het perspectief van het kind, ontstaat ruimte voor risicovol spelen binnen gedeelde kaders in beleid en praktijk.

1. Beleidsmakers (rijk, provincie, gemeenten)

Wat is er nodig?

- Neem risicovol spelen expliciet op in jeugd-, preventie- en speelruimtebeleid.
- Formuleer kaders die ruimte laten voor aanvaardbare risico's en voor speelomgevingen met variatie.
- Ontwikkel richtlijnen naar internationaal voorbeeld (dynamic risk benefit assessment) zodat uitvoerders weten wat wél kan.

Waarom? Beleidskaders bepalen de speelruimte voor organisaties en ontwerpers.

2. Kinderopvangorganisaties, scholen, buurtwerk en speeltuinen

Wat is er nodig?

- Veranker risicovol spelen in pedagogisch beleid én veiligheids- en gezondheidsbeleid.
- Maak expliciet hoe teams afwegingen maken: speelwaarde – kind – situatie – gevolg.
- Ondersteun medewerkers met scholing over risicocompetentie en begeleiding.



@MARTIN HUP, HET WOESTE WESTEN

Waarom? Dit zijn de plekken waar de dagelijkse beslissingen worden gemaakt.

3. Professionals (*pp'ers, leerkrachten, speelwerkers*)

Wat is er nodig?

- Reflecteer structureel op de eigen houding ten opzichte van risico's.
- Werk met teamafspraken: wanneer nabij zijn, wanneer afstand, wanneer ingrijpen.
- Laat niet de meest risicomijdende collega de norm bepalen, maar werk vanuit een gedeelde visie.

Waarom? Professionals bepalen feitelijk of kinderen ruimte krijgen.

4. Ouders

Wat is er nodig?

- Informeer ouders helder over de ontwikkelingswaarde van aanvaardbare risico's.
- Normaliseer spanning, experimenteren en kleine ongelukjes als normaal onderdeel.
- Ga in gesprek over wat passend is bij het niveau van het kind.

Waarom? Ouderattitudes kunnen risicovol spelen remmen of juist versterken.

5. Toezichthouders (GGD/NVWA)

Wat is er nodig?

- Communiceer helder welke ruimte binnen regelgeving bestaat voor aanvaardbare risico's.
- Maak inzichtelijk hoe afwegingen rond aanvaardbare risico's binnen bestaande regelgeving worden beoordeeld.

Waarom? Heldere en consistente toelichting op regelgeving helpt organisaties om aanvaardbare risico's bewust en verantwoord toe te passen in de praktijk.

6. Gemeenten en ontwerpers van speelruimte

Wat is er nodig?

- Ontwerp rijke, uitdagende speelomgevingen vanuit de categorieën risicovol spelen met variatie, hoogte, losse materialen en natuurlijke elementen.
- Zorg dat speelaanleidingen die níet onder het WAS vallen bewust worden ingezet.

Waarom? Zonder uitdagende omgeving is risicovol spelen onmogelijk.

7. Maatschappelijke partijen / kennisinstituten / belangenorganisaties

Wat is er nodig?

- Breng consistente, evidence-based informatie over risicovol spelen.
- Werk samen in het normaliseren van een 'zo veilig als nodig' cultuur.

Waarom? Cultuurverandering vraagt een breed front.

Tot slot

Risicovol spelen wordt pas echt mogelijk wanneer alle betrokkenen - beleidsmakers, opvoeders, organisaties en ouders - handelen vanuit hetzelfde vertrekpunt: het perspectief van het kind, en risicovol spelen als de *nieuwe norm* propageren. Want kinderen kunnen meer dan wij denken, zij weten heel goed wat zij willen en kunnen en durven hun grenzen te verleggen en risico's aan te gaan: "Ik vind het eng en daarom doe ik het juist!".

Aan volwassenen de taak daarvoor de ruimte te creëren, met vertrouwen, duidelijke kaders en een pedagogische blik. En de bereidheid onze eigen grenzen te verleggen, moed te tonen en dit *recht op risico* voor kinderen te verdedigen, te faciliteren en te borgen.

[naar inhoudsopgave](#)

-
- ¹ Gray, T., Down, M. J., Mann, J., Barnes, J., Sturges, M., Eager, D., ... & Reis, A. (2025). Risky Outdoor Play and Adventure Education in Nature for Child and Adolescent Wellbeing: A Scoping Review. *Behavioral Sciences*, 16(1), 5.
- ² United Nations Committee on the Rights of the Child, General Comment No. 17 (2013). *The Right of the Child to Rest, Leisure, Play, Recreational Activities, Cultural Life and the Arts (Article 31)*. 17 April 2013. CRC/C/GC/17. http://www2.ohchr.org/english/bodies/crc/docs/GC/CRC-C-GC-17_en.doc
- ³ Sandseter, E. B. H. (2009). Characteristics of risky play. *Journal of Adventure Education & Outdoor Learning*, 9(1), 3-21. P.4.
- ⁴ Van Rooijen, M., De Martelaer, K., Lensvelt-Mulders, G., Van der Poel, L., & Cotterink, M. (2023). "It Is Scary, but Then I Just Do It Anyway": Children's Experiences and Concerns about Risk and Challenge during Loose Parts Play. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(22), 7032.
- ⁵ Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Harvard University Press.
- ⁶ Van Rooijen, M. (2024). *Professional attitudes and children's practices enhancing risky play: Towards a model of influencing factors* [Proefschrift]. Utrecht: Universiteit voor Humanistiek.
- ⁷ Cooke, M., Wong, S., & Press, F. (2021). Towards a re-conceptualisation of risk in early childhood education. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 22(1), 5-19.
- ⁸ Van Rooijen, M. & Jacobs, G. (2019). A professionalisation programme towards children's risk-taking in play in childcare contexts: moral friction on developing attitudes and collegial expectations. *European Early Childhood Education Research Journal*, 27(6), 741-756.
- ⁹ VeiligheidNL (2025). *Grenzen verkennen. Tolerantie van ouders ten aanzien van risicovol spelen*. VeiligheidNL.
- ¹⁰ Van Rooijen, M. (2013). *Ouders over Risicovol Spelen: Ervaringen en Dilemma's* [Thesis Master Pedagogiek]. Hogeschool Utrecht.
- ¹¹ Dallimore, D. (2025). *What children say about play in Wales: 2025*. Play Wales.
- ¹² Berding, J. (2005). *In de ban van het kind. Pedagogisch handelen in de kinderopvang*. Van Gorcum.
- ¹³ Little, H., & Sweller, N. (2015). Affordances for risk-taking and physical activity in Australian early childhood education settings. *Early Childhood Education Journal*, 43(4), 337-345.
- ¹⁴ Cotterink, M., & Cornelissen, M. (2022). Risicovol spelen: Van zo veilig als mogelijk naar zo veilig als nodig: Maatschappelijke ontwikkelingen, perspectieven en handvatten voor de praktijk. *Pedagogiek*, 42(2), 183-207.
- ¹⁵ Wilderink, L., Ten Tije, T., & Singh, A.S. (2025). *Uitdagende speelplekken voor kinderen: een samenspel van factoren volgens literatuur, professionals en kinderen*. Mulier Instituut.
- ¹⁶ Visser, K., Van Aalst, I., & Meijer, M. (2024). Creating environments for risky play: Understanding the interplay between parents, play professionals and policymakers. *Children & Society*, 38, 2071-2088.
- ¹⁷ Deci & Ryan, 1985 Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Plenum Press.
- ¹⁸ Van Rooijen, M. (2024). *Enquête Rommelspeeltuin/AvonturenSpeeltuin Fort Luna 2024: Uitkomsten en analyse* [Ongepubliceerd]. Utrecht: Speeltuin Fort Luna.
- ¹⁹ www.collectiefrisicovolspelen.org
- ²⁰ VeiligheidNL (2025). *Whitepaper Risicovol Spelen: Een Literatuurverkenning over de Meerwaarde en het Belang van Uitdaging voor Kinderen* [Whitepaper]. VeiligheidNL

Woonomgeving ontwerpen voor doelloos dwalend leren

Een pleidooi voor het ontwerpen van speelweefsels

Dirk Vermeulen

stedenbouwkundige

Kinderen hebben vanaf het moment dat ze kunnen lopen het recht om de hun omringende wereld doelloos lopend te verkennen.

"... Kinderen lopen nooit gewoon zoals volwassenen: ze gaan met hun hele lijf de woonomgeving aan. En waar wij doorlopen, blijven kinderen met grote bewondering staan: een poes voor het raam, een PTT-tent op de stoep, een half ventiel. Kinderen zijn ongelooflijk veel en druk aan het werk buiten, er moet van alles ontdekt en gedaan worden. De totale woonomgeving is hun terrein, alles doet mee. Een straat om op te rijden, een stoep om op te wandelen, een park om naar te kijken en een speelplaats om op te spelen, dat zijn onderscheidingen uit de volwassen wereld. Kinderen hebben daar geen boodschap aan; wat ouder geworden, kunnen ze dat desgewenst leren, maar nu is het park er om een hut in te bouwen en de stoep om op te kladden (waar moet het anders?!)." 

uit: Kinderen wonen ook¹ (p.19)

De kinderwereld: dwalen, verkennen en betekenis toekennen

In 1986 ontwikkelde Stichting Ruimte voor de gemeente Utrecht een Speelruimteplan voor de gehele stad. Dit was dus geen 'speeltuinenplan' of 'speelplaatsenplan' zoals beleid voor buitenspelen voor die tijd heette. Het enkelvoudige woord 'speelruimte' duidt op het buitenspelen in de gehele woonomgeving. Hierin gaat het dus om een facet of kwaliteit van het publieke domein en niet om een sector met daartoe ingerichte locaties. Voor dit Speelruimteplan werd de checklist voor de bespeelbaarheid van de woonomgeving

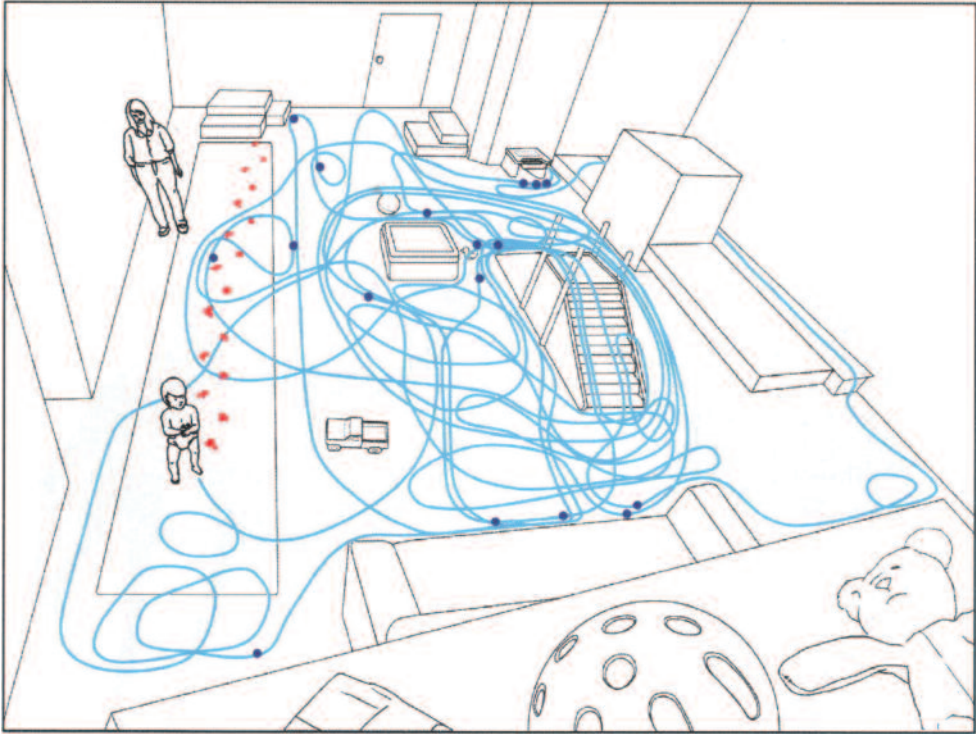
opgesteld op basis van de volgende publicaties: de catalogus bij de tentoonstelling *De Straat², Jeugd en Wonen³, Kinderen wonen ook* (zie eindnoot 1), *Kinderen hebben recht op speelruimte⁴* en *Pedagogiek op je knieën⁵*.

In *Kinderen wonen ook* munten Bleeker en Mulderij het begrip 'kinderwereld' tegenover de 'volwassenwereld'. De essentie van dit begrip is de paradox dat beide werelden ruimtelijk aan elkaar gelijk zijn, over elkaar heen vallen:

... Kinderen zijn in staat om een totaal nieuwe wereld te scheppen, een wereld waarin objecten een compleet nieuwe betekenis kunnen krijgen. Zo kan in de kinderlijke fantasie de stoep het vaste land zijn waar je veilig kunt lopen, de straat de woeste zee, waarvoor je erg moet oppassen. Op dat moment is de stoep geen stoep en de straat geen straat meer, beide hebben een nieuwe betekenis gekregen. (p.18)

In deze paradox overlappen de semiotische begrippen teken en betekenis elkaar. Het teken (betekenaar) gaat over de fysieke vorm. De betekenis (betekende) is de associatie die de beschouwer heeft/krijgt bij het beeld. Een prikkelend voorbeeld hiervan is het schilderij *Ceci n'est pas une pipe* van René Magritte, waarin hij speelt met teken en betekenis. We kijken immers niet naar een echte pijp maar naar een schilderij daarvan. En ook het woord 'pijp' kun je niet vullen met tabak. Je hebt in je hoofd beide nodig, woord en beeld, om uit een bak met troep dat voorwerp te kunnen selecteren dat een echte pijp is. Dat spel met onze fysieke omgeving vol tekens en toegedichte betekenissen is iets waar opgroeiende kinderen in hun omgeving continu mee bezig (moeten kunnen) zijn. Een meisje van 3 jaar kende het lied *Helikopter, helikopter vliegen is zo fijn!* Toen ze voor het eerst met haar vader langs Schiphol reed riep ze uit: "Kijk papa een vlieghuis." Logisch: het vloog, was geen helikopter en had een heleboel ramen. Nu zegt ze net als wij 'vliegtuig'. Dat proces van verkennen, betekenis geven, verwerven en ook weer veranderen is essentieel voor de kinderwereld.

Wij beginnen vlak na onze geboorte al met dat verkennen van de omgeving en daaraan betekenissen geven. In zijn boek *Eerste stappen* beschrijft Jeremy DeSilva⁶ een gesprek met ontwikkelingspsycholoog Karen Adolph. DeSilva vraagt waarom baby's op twee benen gaan lopen en niet op vier zoals chimps en gorilla's, onze biologische neven. "Waarom niet?" antwoordt ze. Uit haar onderzoeksdata blijkt dat baby's als ze kunnen lopen zich sneller voortbewegen en verder komen. Ze dragen lopend ook vaker voorwerpen. Dat lijkt logisch omdat ze lopend de handen vrij hebben. Maar uit de laboratoriumdata van Adolph blijkt ook dat dit gedrag niet doelgericht is. Peuters lijken doelloos door de ruimte te lopen en enorm veel energie te verspillen. Zie afbeelding 1.



AFBEELDING 1. HET SPOOR DAT IS ACHTERGELATEN DOOR EEN DREUMES VAN DERTIEN MAANDEN DIE TIEN MINUTEN HEEFT RONDGELOPEN IN DR. KAREN ADOLPHS LAB VAN DE VAKGROEP ONTWIKKELINGSPSYCHOLOGIE AAN NEW YORK UNIVERSITY. DE BLAUWE STIPPEN GEVEN AAN WAAR HET KIND STIL IS BLIJVEN STAAN. ©KAREN ADOLPH.

Uit dezelfde data blijkt dat peuters gemiddeld meer dan tweeduizend stappen per uur zetten⁷. Over een hele (speel)dag bijna veertienduizend stappen, vijf kilometer. Kennelijk is dit bewegen zonder doel in zichzelf leuk. In het begin is het lopen geen gezicht: de passen zijn ongelijk, knieën niet recht, eigenlijk meer waggelen dan rechttuit lopen. Maar lopen zet druk op het skelet en er volgt een verandering van knieën, heupen en de stand van benen en voeten. Langzaam gaat waggelen over in lopen en afrollen, dankzij het vallen en opstaan⁸. Gemiddeld vallen peuters volgens de data van Adolph⁹ zeventien keer per uur. Pas ergens tussen het vijfde en het zevende levensjaar lopen kinderen als volwassenen. De frequentie van vallen is dan enorm afgenomen. En tegen die tijd zijn er dus ergens tussen de 15 en 30 miljoen stappen¹⁰ gezet door het kind. Dat kind besteedt dus heel veel tijd aan de ontwikkeling van het eigen motorisch managementsysteem. Dat vergt veel ruimte en aanleiding, meer dan de woonkamer biedt. Daar valt niks nieuws te ontdekken. De directe woonomgeving met voorbijgangers, vogels, huisdieren en groene natuur biedt

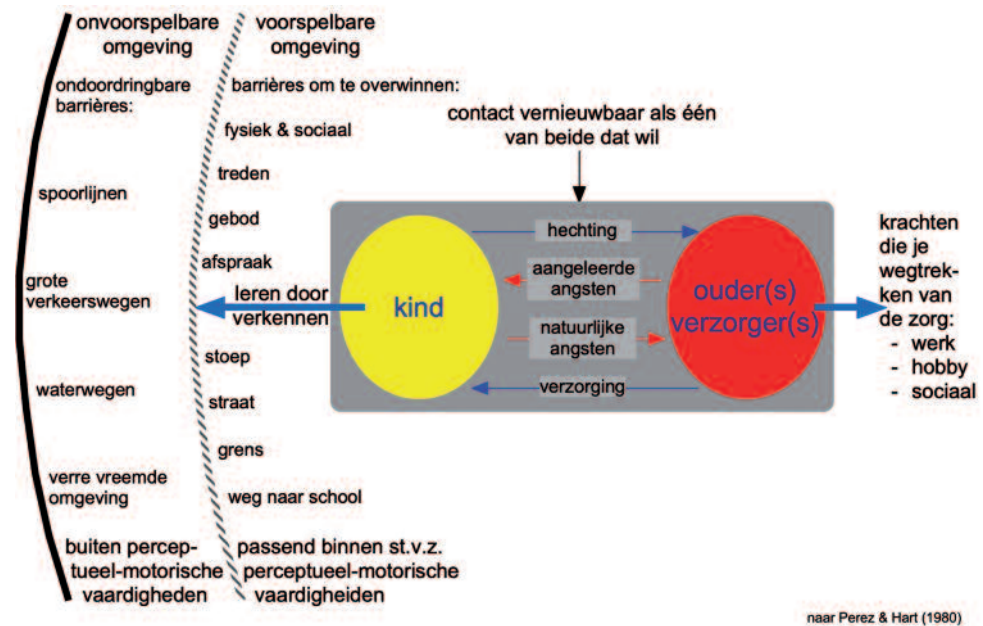
door de seizoenen wel ruimte en nieuwe ervaringen voor die benodigde duizenden stappen. Die stappen zijn enkel gericht op het zetten van stappen zelf: "Het gaat om de tocht en niet om het reisdoel"¹¹.

De dwaaltocht door de woonomgeving

Bovenstaand inzicht is niet nieuw. In 1980 schrijven Cecilia Perez¹² en Roger Hart in de opening van hun artikel:

There is too much concern with playgrounds and not sufficient concern with the environments where children spend most of their time. Playgrounds are only one kind of recreational setting for children. They are relevant to the lives of children during only a small part of their development and for a small part of their time (p.252)

Kinderen, en niet speelplaatsen, moeten het uitgangspunt zijn voor de planning van de woonomgeving. Hoe kinderen de woonomgeving dwalend (moeten kunnen) verkennen geven ze in afbeelding 2 weer.



AFBEELDING 2. VERTALING EN BEWERKING DOOR WERKGROEP SPEELRUIMTEWET (1983) EN VERDER AANGEPAST DOOR @SPEELRUIMTE

Het grijze gedeelte betreft de veilige thuisbasis (*childcare learning zone*) van waaruit het dwalend verkennen en leren start en waar snel naar kan worden teruggekeerd bij angstige

situaties. Dit conform de theorie over de hechting tussen ouder(s) en kind van onder andere Fröbel¹³ en latere studies door onder andere Bowlby^{14 15}. In het linkerdeel, een verdere abstractie van *Children's Experience of Place*¹⁶, worden de begrippen 'predictable environment' en 'unpredictable environment' (voorspelbare en onvoorspelbare omgeving) gebruikt. De toevoeging 'passend binnen perceptueel-motorische vaardigheden'¹⁷ laat zien dat, net als het hiervoor beschreven lopen, vallen en opstaan (zie voetnoot 7), kinderen (moeten) leren omgaan met hun omgeving. Dit is dus eigenlijk een glijdende schaal: elke 'barrière' wordt een keer overwonnen.

Rond 1980 beschreven de makers van dit schema (Perez & Hart en Verwer) de onvoorspelbare omgeving als iets dat ver weg ligt: als kind moest je afstand overbruggen om die tegen te komen. De laatste jaren zijn er echter steeds meer signalen van penetratie van het onvoorspelbare in de directe woonomgeving. En zo staat de speelruimte onder druk. In het recent gepubliceerde *Generatieonderzoek buitenspelen 2025*¹⁸ is aan drie generaties gevraagd tot hoever ze van huis mochten gaan bij het buitenspelen. Grootouders mochten in hun kindertijd veel vaker 'overall' heen dan hun kleinkinderen nu. Dwalend verkennen is steeds meer aan banden gelegd. Een sluipend proces dat zich bijna als een natuurverschijnsel aan ons voordoet. Wat dit voor dwalend verkennen van jonge kinderen betekent, heeft Hans Bleeker in *Pedagogiek op je knieën* (1984; zie eindnoot 5) treffend beschreven:

Eva is vier. Ze doet de deur open en stapt in zomerse kleren de zonovergoten straat op. Binnen twee tellen is ze weer binnen maar komt even later met haar poppenwagen weer naar buiten. Ze staat op de stoep in het rond te kijken, alsof ze nog niet goed weet wat ze zal gaan doen. Dan trekt een poes, die aan de overkant van de straat in de vensterbank zit, haar aandacht. Ze weet dat de poes ziek is, hij draagt een brede witte boord om z'n nek om te voorkomen dat hij een genezende wond steeds weer open likt. Eva wil er heen. Ze heeft nog maar één been op de straat of binnen tikt moeder fel op de ruit. Eva blijft staan, kijkt om en even later verschijnt moeder in de deuropening. Voor de zoveelste keer krijgt Eva voorgehouden dat ze niet de stoep af mag. (pagina 28).

Wat dit beperken van dwalend verkennen op de lange termijn voor effect heeft op de ontwikkeling van onze jeugd blijft gissen. En de vraag is dus: kan dat anders?

De ene verkaveling is de andere niet

Om dwalend verkennen weer mogelijk te maken in nieuwbouwprojecten helpen de volgende aandachtspunten:

1. Visueel beperken van de snelheid tot stapvoets rijden.
2. Verminderen van het aantal potentieel snelle voertuigen.

3. Dwalen op kleine schaal mogelijk maken.
4. Verder weg dwalen in een speelweefsel mogelijk maken.

ad.1. Visueel beperken van de snelheid tot stapvoets rijden is een eerste vereiste.

Woonstraten met een grote vrije zichtlengte lokken hogere snelheden uit. Auto's zijn nog enigszins af te remmen met drempels en smallere profielen met geparkeerde auto's. Maar tweewielers, fiets, ligfiets, e-bike, fatbike, speed-pedelec of motor kunnen op volle snelheid¹⁹ door het profiel racen en bijna-ongelukken²⁰ veroorzaken.

Afbeelding 3 geeft een voorbeeld van een vrij uitzicht van hooguit 65 meter.



AFBEELDING 3. LIEVER ZO: EEN WOONSTRAAT MET EEN ZICHTLIJN VAN <65M'. EERSTE DREMPEL AL NA 25M'. HOGERE SNELHEDEN ZIJN NIET VANZELFSPREKEND. ©SPEELRUIJTE

ad.2. Verminderen van het aantal potentieel snelle voertuigen is een tweede vereiste.

Doorgaande autovrije fietsstraten die tussen woningen doorlopen veranderen vaak in doorgaande fietssnelwegen. Dagelijks racen een groot aantal tweewielers door de straat. Ongewild wordt zo'n 'langzaamverkeersroute' een barrière voor het buitenspelen. Er bestaan in de stedenbouw ontsluitingsprincipes zonder doorgaand verkeer, zoals het woonpad en de cul-de-sac (of doodlopende straat). In een woonpad zijn de woningen enkel lopend te bereiken en is er geen rijdend verkeer langs de voordeur. In een cul-de-sac komt enkel bestemmingsverkeer. Zie afbeelding 4.



AFBEELDING 4. EEN CUL-DE-SAC ONTSLUITING; HIER KOMT ENKEL BESTEMMINGSVERKEER.

©SPEELRUIMTE

ad.3. Dwalen op kleine schaal mogelijk maken is een derde vereiste.

Dwalen in de woonomgeving begint bij de voor- of achterdeur: vier keer rechtsaf en je bent weer terug. Hoe kleiner zo'n blokje-om hoe sneller kinderen zich kunnen oriënteren rond hun veilige thuisbasis.



AFBEELDING 5. DWALEND VERKENNEN MET ROLLEND MATERIEEL OP EEN BINNENTERREIN IN HET CENTRUM VAN KAMPEN. ©SPEELRUIMTE

Is een verkaveling doordringbaar voor dat dwalen? Let op de volgende punten:

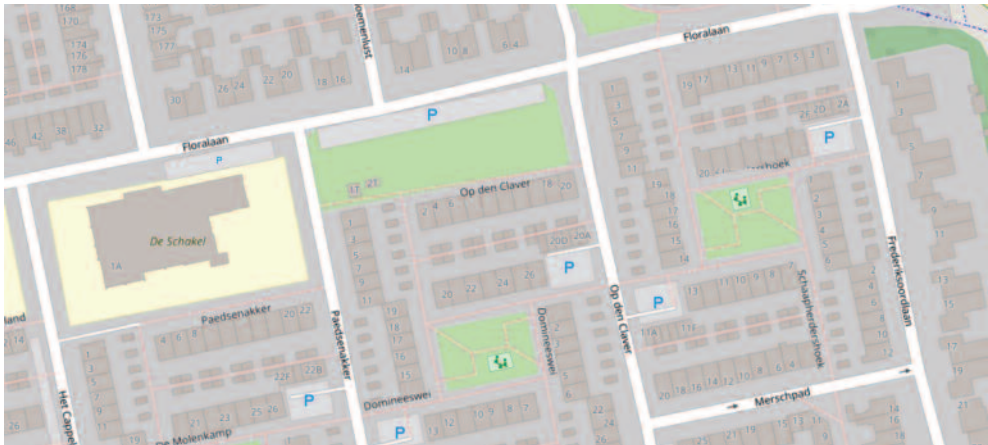
- Zijn er achterpaden of doorsteekjes tussen de woonblokken?
- Zijn de woningen aan beide zijden (semi-)openbaar toegankelijk?

- Is een blokje om groter dan 200 meter? Dat is veel te ver voor jonge kinderen!
- Is een blokje om kleiner dan 200 meter? Dat is haalbaar voor jonge kinderen. Als de achterdeur bereikbaar is halveert die afstand nog eens!

De keuze voor het ontsluitingsprincipe van woningen en de maat van het bouwblok hebben dus een grote invloed op doelloos dwalend verkennen.

ad.4. Verder weg dwalen in een speelweefsel mogelijk maken is een vierde vereiste.

In de vorige drie punten gaat het om losse stedenbouwkundige principes: 1. korte zichtlijnen in straten om snelheid te beperken; 2. ontsluiting van woningen zonder doorgaand verkeer en 3. een kleine maat van het blokje-om. Door de combinatie hiervan in één compositie is een groter gebied geschikt te maken voor dwalend verkennen. In afbeelding 6 is een verkaveling met woonpaden rondom pleintjes in een molenwiekpatroon weergegeven.



AFBEELDING 6. FLORALAAN IN DE WIJK FREDERIKSOORD TE RIJSBURG. ©OPENSTREETMAP

In deze uitsnede van een wijk uit begin jaren '70 komt de auto alleen op de witte straten en de parkeerplaatsen. De rode stippellijnen zijn woonpaden. Vanaf de hoofdontsluiting, de Floralaan, wordt het gebied ontsloten met lussen zonder doorgaand verkeer. Rechts is een complete stempel van ca. 200x250 meter afgebeeld. De kleinste maat voor blokje-om (voordeur-tot-achterdeur) is circa 100 meter. De woonpaden, achterpaden en stegen vormen door de wijk een aaneengesloten netwerk van dwaalroutes.



AFBEELDING 7. PRAAM IN DE WIK WAARDHUIZEN TE AMSTELVEEN ©OPENSTREETMAP

In afbeelding 7 een weergave van een ontsluiting via cul-de-sac's.

De woningen zijn gegroepeerd rond parkeerpleinen met een woonerf-regiem. Een deel van de woningen wordt ontsloten via woonpaden. Omdat de meeste woningen hier geen tuinhek achter hebben is een blokje-om gemiddeld circa 200 meter. In beide voorbeelden is verder dwalend verkennen dan enkel tot het einde van je eigen straat goed mogelijk.

NB: bovenstaande voorbeelden betreffen eengezinswoningen in laagbouw. In gestapelde bouw moet structureler worden nagedacht over de binnen-buitenrelatie. Waar deze voor laagbouw eengezinswoningen vanzelfsprekend is met aandacht over de voor- en achterontsluiting (met achterpaden en stegen, zoals bij het Egelpad), wordt dit bij meergezinswoningen ingewikkelder voor jonge kinderen. Denk maar aan de breedte van de galerij, de zwaarte van de liftdeur, de hoogte van de liftknopjes, het toegangssysteem op de begane grond en de route vanuit de hal naar het groen achter de flat (direct via achterdeur of omlopen langs voor- en zijkant?). Hoe vind je je eigen voordeur weer terug? Hier verschuift de aandacht van de verkaveling meer naar de inrichting en organisatie van semi-publieke ruimten in het gebouw.

Conclusies

Doelloos dwalend de wereld verkennen is een essentieel kenmerk van het leren lopen bij jonge kinderen. Ze moeten enorm veel tijd kunnen besteden aan het ontwikkelen en vullen met ervaringen van hun eigen motorisch managementsysteem. Teveel restricties opleggen bij dit belangrijke werk loopt uit de pas met de bedoelingen uit artikel 31 van het Kinderrechtenverdrag.

Het doelloos dwalend leren heeft een veilige thuisbasis nodig. De uitdagingen die kinderen tegenkomen moeten passen bij de stand van zaken van hun perceptueel-motorische vaardigheden. Voor zo'n veilige thuisbasis is 'voorspelbare omgeving' noodzakelijk. Blijkens het recent verschenen *Generatieonderzoek buitenspelen 2025* is deze laatste drie generaties onder druk komen te staan. De 'onvoorspelbare omgeving', die niet past bij het ontwikkelingsniveau van hun perceptueel-motorische vaardigheden is opgeschoven tot vlakbij de thuisbasis.

Het komend decennium staat ons land voor een grote opgave in de woningbouw. Als we het willen kan de onvoorspelbare omgeving in nieuwe woongebieden op afstand worden gezet en wordt doelloos dwalend leren in de directe woonomgeving weer vanzelfsprekend. In bestaand woongebied zal hiervoor een taaie operatie nodig zijn, waarin belangen van doorgaand verkeer tegenover verblijfsactiviteiten een nieuwe verhouding krijgen ten gunste van zoiets als doelloos dwalend leren.

Tijdens een bijeenkomst in het Van Abbemuseum in 2017 over de tentoonstelling *De Straat 1972* vatte ir. Tjeerd Deelstra deze opgave als volgt samen²¹:

Mensen hebben heel primaire behoeftes in hun woonomgeving:

- je moet je kunnen oriënteren in ruimte en tijd,
- je moet kunnen ontmoeten,
- je moet in relatie kunnen staan met de natuur, de cyclus van leven en dood in je dagelijks leven ervaren.

Deze omschrijving omsluit niet alleen de 'kinderwereld' van Bleeker en Mulderij maar ook bij de 'volwassenwereld'.

Aanbevelingen

1. Bij het stellen van kaders en het verlenen van opdrachten voor nieuwbouw- en verbeterprojecten de kwaliteit 'doelloos dwalend leren' meegeven als te bereiken doel.
2. Daarnaast zorgen voor Advocacy Planning: bij nieuwbouw- en verbeterprojecten is het gedurende ontwerp en uitvoering noodzakelijk dat iemand de belangen behartigt van kinderen die net kunnen lopen.
3. Opleidingen stedenbouw en ruimtelijke planning moeten naast de functionele benadering van de 'volwassenwereld' meer aandacht besteden aan de 'kinderwereld'. De ruimte rondom de veilige thuisbasis en de bespeelbaarheid van het stedenbouwkundig weefsel is belangrijker voor doelloos dwalend leren dan het speelpleintje verderop.
4. Stelling: doelloos dwalend leren is de start van al ons leren. Het leidt meer dan schools

leren tot zelfbewustzijn en zelfvertrouwen. En kan een stevige preventie vormen tegen angsten en depressie op latere leeftijd. Juist naar dit aspect van preventie is gericht onderzoek in de openbare ruimte nodig. Aanbevolen wordt dat onderzoek interdisciplinair op te zetten en uit te voeren.

5. Systematisch onderzoek naar buitenspelen in de openbare ruimte wordt, na jaren van afwezigheid, weer uitgevoerd op enkele hogescholen²². Participerend onderzoek zoals Mulderij en Bleeker dat in de vorige eeuw uitvoerden op universitair niveau wordt node gemist. Aanbevolen wordt zulk onderzoek middels een langjarige opdracht uit te zetten.

ad. 2 Kinderparticipatie is een belangrijk item voor het realiseren van kindvriendelijke omgevingen. Maar met het onderwerp van dit essay, 'doelloos dwalend leren', zitten we met een probleem. Kinderen die vocaal kunnen participeren maar de voordelen van een voor doelloos dwalend leren geschikte verkaveling niet hebben meegemaakt kunnen daar ook niet naar vragen. Vaak zullen zij, indien gevraagd, uitkomen op wat ze al kennen: de speelplaats verderop in de buurt. En zo kom je in een cirkel weer terug bij Perez en Hart: "There is too much concern with playgrounds ...etc."

naar inhoudsopgave

¹ Mulderij, K. & Bleeker, H. (1982). *Kinderen wonen ook, suggesties ter verbetering van een kindvergeten woonomgeving*. Van Loghum Slaterus.

² Deelstra, Tj., Van Toorn, J. & Bremer, J. (1972). *De straat. Vorm van samenleven*. Een verzameling artikelen bij de tentoonstelling in het Van Abbemuseum, Eindhoven.

³ Verwer, D. J. R. B. M. & Vahl, H. G. (1974). *Jeugd en Wonen, richtwaarden voor een menselijk woongebied*. Stichting Ruimte, Rotterdam.

⁴ Werkgroep Speelruimtetwet (1983). *Kinderen hebben recht op speelruimte. Een verkenning van de behoeften aan speelmogelijkheden van kinderen in de woonomgeving en de waarborgen die daarvoor kunnen worden geschapen*. Stichting Ruimte, Rotterdam.

⁵ Bleeker, H. & Mulderij, K.J. (1984). *Pedagogiek op je knieën, aspecten van kwalitatief pedagogisch onderzoek*. [proefschrift]. Boom.

⁶ DeSilva, J. (2021). *Eerste stappen, Hoe rechtop lopen ons mens maakte*. HarperCollins.

⁷ Ibid p. 203: gemiddeld 2368 stappen per uur

⁸ Ibid pp. 204-206 + voetnoten

⁹ Adolph, K. E. et al. (2012). How do you learn to walk? Thousands of steps and dozens of falls per day. *Psychological Science*, 23 (11), 1387-1394.

¹⁰ Dit is een schatting. In de literatuur is hier niet zo snel bevestiging van te krijgen.

¹¹ Hoch, J.E., O'Grady, S. M. & Adolph, K. E. (2018). It's the journey, not the destination: Locomotor exploration in infants. *Developmental Science*, 22, e12740

- ¹² Perez, C. & Hart, R. (1980). Beyond playgrounds: children's accessibility to the landscape. In P. F. Wilkinson (eds), *Innovations in Play Environments* (pp.252-271). St.Martin's Press.
- ¹³ Fröbel, F. (1887). *The education of man*. [trans. W.N.Hailmann]. Appleton. (Original 1826)
- ¹⁴ Bowlby, J. (1969). *Attachment and loss*. Vol. I: Attachment. Basic Books.
- ¹⁵ Bowlby, J. (1975). *Attachment and loss*. Vol. II: Separation. Basic Books.
- ¹⁶ Hart, R. (1979). *Children's Experience of Place*. Ch.X. Summary and Reflections p. 329; pp. 336 - 340 ; Figure 10-1. Irvington.
- ¹⁷ Verwer, D. J. R. B. M., et al. (1986). *Het speelruimteplan: instrument voor gemeentelijk beleid, een handreiking aan bewoners en gemeenten*. Stichting Ruimte, Rotterdam.
- ¹⁸ Van Brecht, J. & Graafland, H. (2025). *Generatieonderzoek Buitenspelen 2025: Rapportage in opdracht van Jantje Beton en Branchevereniging Spelen & Bewegen*. Amsterdam: Verian, online presentatie: <https://jantjebeton.nl/media/pages/medialibrary/b5cfd48106-1749576559/generatieonderzoek-buitenspelen-2025.pdf>, p.16.
- ¹⁹ Range snelheid tweewieler: fiets 15 tot 30 km/u; ligfiets 15 tot 40 km/u; e-bike/fat-bike 15 tot 27 km/u; speed-pedelec/fat-bike 15 tot 45 km/u; motor 15 tot 50 km/u.
- ²⁰ Vermeulen, D. (2021). *Te hard rijden in een woonstraat of eigenlijk een speelstraat*. <https://speelruimte.nl/buitenspelen/index.php?id=3893698183485086511>
- ²¹ Van Abbemuseum (2017, 16 maart), Jan van Toorn, Jaap Bremer en Tjeerd Deelstra in gesprek met Willem Jan Renders op 16 maart over de tentoonstelling De Straat 1972. <https://www.youtube.com/watch?v=QOJCFXyjo0>
- ²² Stadslente (2021, december). *Buitenspelen wie waar en wat*. <https://stadslente.blogspot.com/2021/12/buitenspelen-wie-waar-en-wat.html>

Van buitenspel naar *buitenspel*:

Plek maken voor het perspectief van tienermeiden in de buitenruimte¹

Hilde Wierda-Boer

HAN University of Applied Sciences, Lectoraat Werkzame Factoren in de Jeugd- en
Opvoedhulp

Iris Willemsen

HAN University of Applied Sciences

Linda Hooijer

Gemeente Apeldoorn

Lieke Brouwer

Apeldoornse jongere, deelnemer Plek voor Meiden

Marion van Hattum

HAN University of Applied Sciences

“Als meid mag je niet echt meedoen met voetballen, want de jongens luisteren niet altijd als er regels moeten worden afgesproken aan het begin van het spel en ze zijn ook agressiever. Jongens denken dat ze meer mogen dan meiden.”

Tienermeisje in het onderzoek *Plek voor Meiden*

Samenvatting

De buitenruimte speelt een cruciale rol in het leven van jongeren. Buiten zijn is gunstig voor hun fysieke en mentale gezondheid, en biedt kansen voor sociale interactie en persoonlijke ontwikkeling. Toch zien we dat deze ruimtes — parken, pleinen en straten — vaak niet goed aansluiten bij de behoeften van tienermeiden, waardoor zij er relatief weinig spelen, chillen en sporten. Aan de hand van het praktijkonderzoek *Plek voor Meiden* laat dit essay zien dat directe betrokkenheid van meiden bij ontwerp en beleid kan bijdragen aan inclusieve, aantrekkelijkere en veiligere buitenruimtes waarin zij zich gezien en gehoord voelen. De aanbevelingen benadrukken dat samenwerking tussen het

ruimtelijke en sociale domein, gecombineerd met actieve participatie van meiden zélf, cruciaal is om hen daadwerkelijk hun recht op spel en vrije tijd in de buitenruimte te laten uitoefenen.

Introductie

Meiden maken minder gebruik van de openbare ruimte dan jongens, en dit verschil groeit². Dit essay pleit ervoor om hier verandering in te brengen door plek te maken voor tienermeiden. Plek in fysieke zin en plek voor hun stem in ontwerp en beleid. Zo kunnen zij net als jongens profiteren van wat de buitenruimte te bieden heeft. *Zonder rekening te houden met de behoeften van tienermeiden blijft de buitenruimte voornamelijk het domein van jongens.*

Een inclusieve buitenruimte waar jongeren - en dus ook meiden - zich fijn voelen, begint niet met stenen of verlichting, maar met het vermogen om je te verplaatsen in hun leefwereld³. Gemeenteprofessionals kunnen de brug slaan tussen beleid en beleving. Door zich actief te verbinden met tienermeiden wordt zichtbaar waar barrières liggen, welke kansen er zijn en hoe kleine veranderingen een groot verschil kunnen maken voor veiligheid, gebruiksgemak en plezier. Daarvoor is het nodig dat wij ons bewust zijn van de ongelijkheid, dat wij contact weten te leggen met de meiden en dat helder wordt wat voor hen belangrijk is.

Dit essay laat zien hoe het serieus nemen van het perspectief van tienermeiden kan bijdragen aan buitenruimtes die inclusiever zijn en uitnodigen tot gebruik. Voordat we daar dieper op ingaan, lichten we eerst toe waarom de buitenruimte belangrijk is.

De waarde van de buitenruimte

De buitenruimte — parken, pleinen en straten — speelt een belangrijke rol in de ontwikkeling van jongeren. Hier bouwen zij relaties op, oefenen ze met zelfstandigheid en ontwikkelen ze burgerschapsvaardigheden^{4 5}. Buiten zijn draagt bovendien bij aan zowel fysieke als mentale gezondheid^{6 7 8} en versterkt sociale interactie en cohesie^{9 10}.

Volgens De Visscher¹¹ vormt de buitenruimte het vierde pedagogisch milieu, naast gezin, school en georganiseerde vrijetijdsvoorzieningen. In deze ruimte socialiseren jongeren met leeftijdsgenoten, leren zij omgaan met risico's en doen ze waardevolle ervaringen op voor hun verdere ontwikkeling^{12 13}. Een aantrekkelijke buitenruimte versterkt bovendien de sociale cohesie¹⁴. Dit gebeurt bijvoorbeeld doordat zo'n buitenruimte ontmoetingen kan bevorderen en een gevoel van verbondenheid kan creëren^{15 16}. Toch wordt de buitenruimte vaak benaderd als louter fysieke omgeving¹⁷. Daarmee blijft onderbelicht dat deze ruimte

ook een sociaal en pedagogisch domein is — een plek waar jongeren leren, groeien en samenleven.

Tienermeiden in de buitenruimte

In de praktijk blijkt dat de buitenruimte niet voor iedereen even toegankelijk of aantrekkelijk is. Vooral tienermeiden voelen zich er vaak niet welkom, niet veilig of niet gezien^{18 19 20 21}. De buitenruimte is grotendeels ontworpen vanuit het perspectief van de ‘standaard man’, zoals de documentaire *Reference man* treffend laat zien²².

Meiden maken minder gebruik van de buitenruimte dan jongens en dit verschil neemt toe^{23 24}. Van de 12- tot 14-jarigen die buiten zijn, is slechts 34% meisje²⁵. Onderliggende oorzaken voor dit lagere gebruik liggen op persoonlijk, sociaal en ruimtelijk vlak^{26 27}. Zo worden skateparken en voetbalvelden vooral door jongens gedomineerd: 85% van de gebruikers is jongen²⁸. Ook sluit de programmering van activiteiten vaak slecht aan op de leefwereld van meiden²⁹.

Daarnaast speelt beeldvorming een belangrijke rol. Veel meiden kunnen zich moeilijk voorstellen dat zij in de buitenruimte actief mogen zijn. Het is voor hen lastig om een plek te claimen³⁰. Hierdoor blijven ze letterlijk en figuurlijk aan de zijlijn staan, zoals te zien is in afbeelding 1, waar het schoolpleingebruik door jongens en meiden op een Spaanse school is weergegeven. Campagnes zoals *Run like a Girl* en *Unstoppable for Iceland* laten zien hoe stereotYPE beelden het zelfbeeld van meiden beïnvloeden³¹.



AFBEELDING 1: SCHOOLPLEIN GEBRUIK DOOR JONGENS (BLAUW) EN MEIDEN (ROOD). BRON: ARCHITEKTONICZKI ([HTTPS://ARCHITEKTONICZKI.COM/SCHOOL-2/](https://architektoniczki.com/school-2/))

Participatie en beleid

Ondanks het belang van hun perspectief en hun bereidheid om mee te denken³², worden jongeren nog weinig betrokken bij beleid en uitvoering rondom de buitenruimte. Professionals zitten vaak vast in oude patronen en weten niet goed hoe zij jongeren moeten benaderen³³. Bovendien is het meenemen van het perspectief van jongeren — hoewel verankerd in het Kinderrechtenverdrag — niet opgenomen in de Nederlandse wetgeving³⁴.

Voor tienermeiden is dit effect nog sterker, omdat zij een stille groep vormen. Lore Cuypers, Vlaams onderzoeker, vat het heersende beeld samen: “Meisjes geven geen problemen, dus ze vormen geen probleem”³⁵. Dit leidt ertoe dat hun behoeften vaak over het hoofd worden gezien in beleid en praktijk.

Dit heeft niet alleen maatschappelijke, maar ook juridische implicaties: zowel artikel 31 (het recht op spel en vrije tijd) als artikel 12 (het recht om gehoord te worden) van het VN-Kinderrechtenverdrag staan onder druk³⁶.

Tijd voor actie

Het gebrek aan passende buitenruimte heeft grote gevolgen. Het beïnvloedt hoe actief meisjes zijn, hun gezondheid — zowel nu als op latere leeftijd — en hun gevoel van thuis zijn in de buitenruimte. Dit heeft weer invloed op de sociale verbondenheid in de wijk. Het roept de vraag op hoe we de ruimtelijke omgeving, de activiteiten daarin en de beeldvorming daaromheen zodanig kunnen vormgeven dat meisjes vaker gebruik maken van en bewegen in de buitenruimte. Zonder gerichte interventies zal de kloof tussen meiden en de buitenruimte verder toenemen.

In andere landen, zoals België, Groot-Brittannië en Scandinavië, is al langere tijd aandacht voor dit vraagstuk — bijvoorbeeld via de Britse beweging *Make Space for Girls*³⁷. Ook in Nederland groeit langzaam het bewustzijn³⁸. De gemeente Apeldoorn besloot in 2023 dit vraagstuk actief aan te pakken, samen met HAN University of Applied Sciences, in het project Plek voor meiden.

Over Plek voor Meiden

Plek voor Meiden werd opgezet als een participatief actieonderzoek dat gemeenteprofessionals én tienermeiden actief betrok bij het verkennen, verbeteren en evalueren van de buitenruimte in twee wijken in Apeldoorn. Het onderzoek volgde een sociaal-constructivistische en participatieve visie³⁹, waarbij onderzocht werd hoe meiden

de buitenruimte ervaren én samen met hen werd gewerkt aan verbeteringen⁴⁰.

Het onderzoek werd aangestuurd door een kernteam van drie onderzoekers van de HAN, drie gemeenteprofessionals en één jongere. In de eerste fase van het onderzoek (januari – juni 2024) werden 71 tienermeiden geïnterviewd. Na deze verkennende fase werd een onderzoeksgroep gevormd van elf actieve meiden (13 - 23 jaar), waarmee de fasen ‘verdiepen en plannen’ (juli 2024 – mei 2025) en ‘actie en reflectie’ (juni – december 2025) werden doorlopen (zie afbeelding 2).

Methoden zoals photovoice, walk alongs en groepsgesprekken maakten het mogelijk om ervaringen laagdrempelig te delen, terwijl het participatiemodel van Lundy⁴¹ (ruimte, stem, publiek, invloed) richting gaf aan betekenisvolle jeugdparticipatie.



AFBEELDING 2: ONDERZOEKSGROEP PLEK VOOR MEIDEN

Wat telt voor tienermeiden in de buitenruimte

Uit Plek voor Meiden kwamen zeven thema's naar voren die in de buitenruimte essentieel zijn voor tienermeiden⁴²:

- *Veiligheid*

Meiden voelen zich veiliger wanneer ze goed (over)zicht hebben, meerdere uitwegen kunnen kiezen en er aanwezigheid is van mensen die ze als toegankelijk en vriendelijk ervaren en in geval van nood kunnen aanspreken (eyes on the street). Open, verlichte plekken zonder verborgen hoeken en duidelijke, veilige en herkenbare routes vergroten hun gevoel van controle en veiligheid.

- *Schoon en netjes*

Opgeruimde, goed onderhouden plekken voelen voor meiden veiliger, aantrekkelijker en waardevoller, omdat verzorgdheid voor hen gelijk staat aan de prioriteit die een gemeente geeft aan een plek. Plekken met graffiti voelen vaak niet welkom door de inhoud van de teksten en zijn voor meiden plekken om te mijden. Street art spreekt ze wél aan. Afvalbakken en snel herstel van schade laten zien dat er zorg is voor de ruimte en maken buitenruimte voor hen aantrekkelijker.

- *Comfort*

Meiden waarderen veilige, praktische voorzieningen zoals tafels (om meegebracht eten en spelletjes op kwijt te kunnen), beschutting tegen weersomstandigheden en drinkwater- en oplaadpunten, zodat ze comfortabel kunnen relaxen. Bescherming tegen weer en wind mag echter het (over)zicht niet belemmeren.

- *Variatie*

Meiden willen keuzevrijheid in activiteiten en zitplekken (waaronder plekken om zich terug te trekken). Divers aanbod in sport, spel en sociale functies maakt een plek aantrekkelijker. De dominantie van voetbalveldjes en basketbalcourts spreekt voor meiden niet tot de verbeelding. Ze voetballen en basketballen heus wel eens, maar vaak is het lastig voor hen om daarvoor de ruimte te pakken; ze geven aan andere voorkeuren te hebben (denk aan volleybal, racketsporten, klimmen, calisthenics en hardlopen).

- *Uitstraling*

Een aantrekkelijke omgeving met natuur, prettige materialen en sfeerverlichting trekt meiden aan. Kleuren, materialen en inrichting verdienen aandacht in overleg met de meiden zélf om een prettige, veilige en inspirerende omgeving te creëren. Water en groen worden gewaardeerd, zolang zichtlijnen behouden blijven.

- *Thuis voelen*

Meiden voelen zich thuis wanneer hun interesses zichtbaar zijn, ze zich niet beoordeeld voelen en niet het gevoel hebben weggejaagd te worden.

De dominantie van voet- en basketbalvelden in de buitenruimte roept bij hen het gevoel op dat er meer ruimte is voor jongens. Het is belangrijk dat hun interesses en wensen terugkomen in het ruimtelijke aanbod én in de sociale programmering in de wijk. Een inclusieve sfeer met ruimte voor verschillende groepen versterkt het gevoel welkom te zijn.

- *Samen*

Een plek is prettig wanneer er een gastvrije, inclusieve sfeer hangt en niemand domineert. Ontwerp moet ruimte bieden voor verschillende gebruikers en

activiteiten, zie thuis voelen en variatie. Zitplekken die ontmoeting stimuleren helpen meiden om ontspannen samen te zijn. Bankjes waarbij je meer naar elkaar gericht zit werken beter dan bankjes met rugdekking van struikgewas of bomen, omdat deze hun gevoel van veiligheid verminderen. Saillant is dat ontwerpers juist op de opleiding meekrijgen dat rugdekking bij bankjes bijdraagt aan geborgenheid.

Veiligheid, een gevoel van thuis zijn en een nette omgeving vormen de basis; zonder deze elementen voelt de buitenruimte voor meiden niet uitnodigend. De overige thema's versterken hun beleving van de plek.

Voor professionals betekent dit dat ruimtelijke en sociale aspecten geïntegreerd moeten worden: plekken moeten veilig, aantrekkelijk en functioneel zijn, uitnodigen tot ontmoeting en variatie bieden, en ruimte geven voor tienermeiden om zich gezien en gehoord te voelen. Het direct betrekken van meiden bij ontwerp en beleid helpt ontwerpers en beleidsmakers de buitenruimte integraal te bekijken en te creëren, zodat deze aansluit bij de behoeften van de gebruikers.

Samenwerking tussen meiden en professionals: wat het opleverde

In Plek voor Meiden stond het samenbrengen van perspectieven centraal. Door de ervaringen van tienermeiden direct te koppelen aan de kennis en praktijk van gemeenteprofessionals ontstond een dynamiek van wederzijds leren: professionals kregen inzicht in hoe meiden de buitenruimte ervaren, wat leidde tot meer begrip en reflectie op hun handelen, terwijl meiden zagen hoe hun input invloed had op ruimtelijke projecten, zoals in het Matenpark.

Gezamenlijke opdrachten, fysieke verkenningen (samen het park in) en evaluaties creëerden een sfeer van gelijkwaardigheid en groepsgevoel. Dit resulteerde in nieuwe inzichten bij professionals over behoeften en wensen van tienermeiden en in een beter begrip bij meiden van beleidskaders, ontwerpprocessen en de mogelijkheden voor flexibiliteit daarin.

Kritische momenten, zoals discussies over beleid en haalbaarheid, bleken bijzonder waardevol. Omdat beide perspectieven konden worden toegelicht — bijvoorbeeld de bewonersvragen waar professionals mee te maken hebben en de randvoorwaarden die zij meekrijgen versus de wensen en keuzes van meiden over hun vrije tijd — ontstond wederzijds begrip en konden ze gezamenlijk bespreken wat ze voor elkaar konden betekenen. Meiden boden bijvoorbeeld aan video's te maken voor bewonersavonden



© SPEELRUIMTE

waar verantwoord moet worden waarom wat gaat gebeuren in de buitenruimte en om een grotere groep meiden aan te spreken om naar activiteiten te komen.

Het project laat zien dat directe participatie, zichtbare impact en wederzijds leren cruciaal zijn voor het kunnen werken aan een inclusieve buitenruimte waarin tienermeiden zich welkom en gehoord voelen. Hierbij kunnen hulpmiddelen die voortkomen uit Plek voor Meiden, de *Dialogkaart* en het *Inspiratieboek*, professionals ondersteunen⁴³.

Conclusie en aanbevelingen

Het project Plek voor Meiden laat zien dat samenwerking tussen professionals en tienermeiden leidt tot nieuwe ideeën, gelijkwaardige interactie en wederzijds begrip.

Meiden ervaren dat zij direct kunnen bijdragen aan een inclusieve, leefbare en veilige buitenruimte, terwijl professionals leren welke thema's voor meiden belangrijk zijn en hoe ze deze samen met hen kunnen vormgeven.

Waar andere landen al langer werk maken van inclusieve buitenruimtes voor meiden, toont Plek voor Meiden dat ook Nederland aan zet is om dit vraagstuk niet alleen te erkennen, maar ook structureel te verankeren in kennisproductie, de dagelijkse praktijk van ontwerp, beheer en sociale programmering, en in bestuur en beleid.

In het vervolgonderzoek *Geef meiden de ruimte!* (2026–2028) onderzoeken we met gemeenteprofessionals uit het ruimtelijke en sociale domein, jongerenwerkers, buurtsportcoaches en tienermeiden hoe *extended reality* kan bijdragen aan dit proces, door perspectieven vroegtijdig zichtbaar en beleefbaar te maken. Hiermee dragen we bij aan de ontwikkeling van kennis die specifiek relevant is voor de Nederlandse context.

De opbrengsten maken duidelijk dat de buitenruimte een plek moet zijn waar meiden zich thuis voelen, kunnen chillen en sporten, en zich veilig en comfortabel kunnen bewegen. Professionals kunnen dit bereiken door plekken te ontwerpen en beheren die ontmoeting en zelfexpressie stimuleren en ruimte bieden voor geplande én spontane activiteiten. Afstemming tussen het ruimtelijke en sociale domein is daarbij essentieel.

Voor bestuurders en beleidsmakers is het belangrijk dat de stem van meiden actief wordt gehoord en meegenomen in plannen en beleid. Bovendien moet teruggekoppeld worden wat er met de inbreng van meiden is gedaan. Zo wordt hun recht op spel en vrije tijd concreet in de eigen leefomgeving en wordt de buitenruimte ook hun ruimte. Door hun perspectief serieus te nemen, worden tienermeiden mede-eigenaar van de buitenruimte en kan een inclusieve en uitnodigende omgeving ontstaan.

Dankwoord

Dit essay bouwt voort op het project Plek voor Meiden, dat niet mogelijk was zonder de inzet van alle betrokken Apeldoornse tienermeiden, gemeenteprofessionals en HAN-collega's. Hun bijdrage maakte het onderzoek waardevol en betekenisvol. Dank aan de provincie Gelderland voor de financiële bijdrage aan Plek voor Meiden.

[naar inhoudsopgave](#)

- ¹ Dit essay is een bewerkte versie van het *Inspiratieboek Plek voor Meiden* (Wierda-Boer et al., 2026). Bij de totstandkoming is AI gebruikt als hulpmiddel om teksten samen te vatten, te structureren en te verfijnen, terwijl interpretaties, analyses en inhoudelijke keuzes volledig door de auteurs zijn gemaakt.
- ² Departement Cultuur, Jeugd en Media. (2025). *Buitenspeelonderzoek 2024* ; Meire, J. (2020). *Het grote buitenspeelonderzoek: Buitenspelen in de buurt geobserveerd*. Kind & Samenleving. <https://k-s.be/medialibrary/purl/nl/6626949/Het%20grote%20buitenspeelonderzoek.pdf>
- ³ Hagemann, F. A., Sang, Å. O., & Randrup, T. B. (2024). Young people's participation in urban landscape planning and transformation: A scoping review of interactive approaches. *Socio-Ecological Practice Research*, 6(4), 433–454. <https://doi.org/10.1007/s42532-024-00200-1>
- ⁴ De Visscher, S. (2008). *De sociaal-pedagogische betekenis van de woonomgeving voor kinderen*. Academia Press.
- ⁵ Wales, M. (2024). *Adolescent outdoor life and well-being* [Proefschrift] Swedish University of Agricultural Sciences Library. <https://doi.org/10.54612/a.sdqucoei3v>
- ⁶ Walker, S., & Clark, I. (2023). *Make space for girls: The research background 2023*. Make Space for Girls. <https://www.makespaceforgirls.co.uk/resources/research-report-2023>
- ⁷ Hjort, M., & Larsen, S. H. (2025). Motives for and barriers to the use of public space among teenage girls: A scoping review. *Leisure Studies*, 1–18. <https://doi.org/10.1080/02614367.2025.2451290>
- ⁸ Wales, M. (2024). *Adolescent outdoor life and well-being* [Proefschrift, Swedish University of Agricultural Sciences]. Swedish University of Agricultural Sciences Library. <https://doi.org/10.54612/a.sdqucoei3v>
- ⁹ Blokland-Potters, T. V. (2006). *Het sociaal weefsel van de stad: Cohesie, netwerken en korte contacten* [Inaugurale rede].
- ¹⁰ Breedvelt, J. J. F., Tiemeier, H., Sharples, E., Galea, S., Niedzwiedz, C., Elliott, I., & Bockting, C. L. (2022). The effects of neighbourhood social cohesion on preventing depression and anxiety among adolescents and young adults: A rapid review. *BJPsych Open*, 8(e97). <https://doi.org/10.1192/bjo.2022.57>
- ¹¹ De Visscher, S. (2008). *De sociaal-pedagogische betekenis van de woonomgeving voor kinderen*. Academia Press.
- ¹² Karsten, L., Kuiper, E., & Reubsæet, H. (2001). *Van de straat? De relatie jeugd en openbare ruimte verkend*. Van Gorcum.
- ¹³ Meesters, J. (2018). *Ruimte voor opgroeien: Jongeren en het belang van de informele wereld* [Proefschrift, Universiteit voor Humanistiek]. University of Humanistic Studies Research Portal. <https://research.uvh.nl/ws/portalfiles/portal/14764588/Full%20Text.pdf>
- ¹⁴ Urhahn. (2021). *Buitenkansen voor een uitnodigende buitenruimte*.
- ¹⁵ Blokland-Potters, T. V. (2006). *Het sociaal weefsel van de stad: Cohesie, netwerken en korte contacten* [Inaugurale rede].
- ¹⁶ Vargas Chanes, D., & Merino Sanz, M. (2013). Public spaces in Mexico as social cohesion promoters: A structural modeling perspective. *Well-Being and Social Policy*, 9(1), 157–177.
- ¹⁷ De Visscher, S. (2008). *De sociaal-pedagogische betekenis van de woonomgeving voor kinderen*. Academia Press.
- ¹⁸ Cuypers, L., Decorte, A., & Saelens, E. (2024). *Naar een inclusieve publieke ruimte: 6 bouwstenen & praktische tips voor een publieke ruimte op maat van vrouwen en meisjes*. Hogeschool West-Vlaanderen.
- ¹⁹ De Visscher, S. (2008). *De sociaal-pedagogische betekenis van de woonomgeving voor kinderen*. Academia Press.

- ²⁰ Miedema, S. (2020). *Meisjes in de publieke ruimte*. Kind & Samenleving.
- ²¹ Walker, S., & Clark, I. (2023). *Make space for girls: The research background 2023*. Make Space for Girls. <https://www.makespaceforgirls.co.uk/resources/research-report-2023>
- ²² Frankenmolen, S.. (2022). *Reference man* (Seizoen 1, Aflevering 3) [Televisie-uitzending]. BNNVARA/NPO Start.
- ²³ Departement Cultuur, Jeugd en Media. (2025). *Buitenspeelonderzoek 2024* ; Meire, J. (2020). *Het grote buitenspeelonderzoek: Buitenspelen in de buurt geobserveerd*. Kind & Samenleving. <https://ks.be/medialibrary/purl/nl/6626949/Het%20grote%20buitenspeelonderzoek.pdf>
- ²⁴ Meire, J. (2020). *Het grote buitenspeelonderzoek: Buitenspelen in de buurt geobserveerd*. Kind & Samenleving. <https://ks.be/medialibrary/purl/nl/6626949/Het%20grote%20buitenspeelonderzoek.pdf>
- ²⁵ Ibid.
- ²⁶ Cuypers, L. (2023). *Make it G.I.R.L.! proof* [PowerPointpresentatie]. CoNeCtYVe Nederlands-Vlaamse uitwisseling.
- ²⁷ Subramanian, A., & Rice, C. (2023). *Girls just wanna have fun: How do we design a better public realm for adolescent and teenage girls?* Perkins & Will. https://research.perkinswill.com/wp-content/uploads/2024/08/20240724-Incubator_Girls-Just-Wanna-Have-Fun_v3.pdf
- ²⁸ Meire, J. (2020). *Het grote buitenspeelonderzoek: Buitenspelen in de buurt geobserveerd*. Kind & Samenleving. <https://ks.be/medialibrary/purl/nl/6626949/Het%20grote%20buitenspeelonderzoek.pdf>
- ²⁹ Cuypers, L., Decorte, A., & Saelens, E. (2024). *Naar een inclusieve publieke ruimte: 6 bouwstenen & praktische tips voor een publieke ruimte op maat van vrouwen en meisjes*. Hogeschool West-Vlaanderen.
- ³⁰ Cuypers, L. (2023). *Make it G.I.R.L.! proof* [PowerPointpresentatie]. CoNeCtYVe Nederlands-Vlaamse uitwisseling; Schram, K., Do, W., Fischer, T., Jansen, J., Slingerland, G., & Zuiderwijk, L. (2024). *Ruimte voor meiden op Zuid: Een ontwerpgericht onderzoek naar de veiligheidsbeleving van meiden in de openbare ruimte*. Kenniswerkplaats Leefbare Wijken. <https://kenniswerkplaats-leefbarewijken.nl/wp-content/uploads/Ruimte-voor-meiden-op-Zuid-3.pdf>
- ³¹ Zie <https://tinyurl.com/run-like-a-girl> en <https://tinyurl.com/unstoppable-for-iceland>. De genoemde campagnes dienen ter illustratie en impliceren geen sponsoring of samenwerking.
- ³² Het Jonge Geluid. (2023). *Jongerenmanifest: Tweede Kamerverkiezingen 2023* [Manifest].
- ³³ Wierda-Boer, H., Willemsen, I., & Hooijer, L. (2026). *Inspiratieboek plek voor meiden: Voor professionals in het ruimtelijk en sociaal domein*. HAN University of Applied Sciences.
- ³⁴ Gordijn, J. (2024, 24 oktober). In de landen om ons heen wordt wél geluisterd naar de stem van jongeren, waarom bij ons niet? *De Gelderlander*. <https://www.gelderlander.nl/binnenland/in-landen-om-ons-heen-wordt-wel-geluisterd-naar-de-stem-van-jongeren-waarom-bij-ons-niet~a07e6bc7/>
- ³⁵ (Cuypers, 2023). Cuypers, L. (2023). *Make it G.I.R.L.! proof* [PowerPointpresentatie]. CoNeCtYVe Nederlands-Vlaamse uitwisseling; Schram, K., Do, W., Fischer, T., Jansen, J., Slingerland, G., & Zuiderwijk, L. (2024). *Ruimte voor meiden op Zuid: Een ontwerpgericht onderzoek naar de veiligheidsbeleving van meiden in de openbare ruimte*. Kenniswerkplaats Leefbare Wijken. <https://kenniswerkplaats-leefbarewijken.nl/wp-content/uploads/Ruimte-voor-meiden-op-Zuid-3.pdf>
- ³⁶ UNICEF Nederland. (2009). *Verdrag inzake de rechten van het kind*.
- ³⁷ Walker, S., & Clark, I. (2023). *Make space for girls: The research background 2023*. Make Space for Girls. <https://www.makespaceforgirls.co.uk/resources/research-report-2023>
- ³⁸ Schram, K., Do, W., Fischer, T., Jansen, J., Slingerland, G., & Zuiderwijk, L. (2024). *Ruimte voor meiden op Zuid: Een ontwerpgericht onderzoek naar de veiligheidsbeleving van meiden in de openbare ruimte*.

Kenniswerkplaats Leefbare Wijken. <https://kenniswerkplaats-leefbarewijken.nl/wp-content/uploads/Ruimte-voor-meiden-op-Zuid-3.pdf>

³⁹ Van der Auweraert, A., & Niessen, T. (2024). 'Mind the gap': Het verhelderen van paradigmatische assumpties in praktijkgericht onderzoek met het Kwadrantenmodel 'Onderzoek'. *Tijdschrift voor Hoger Onderwijs*, 42(1). <https://doi.org/10.59532/tvho.v42i18915>

⁴⁰ Van Lieshout, F., Jacobs, G., & Cardiff, S. (2021). *Actieonderzoek: Principes en onderzoeksmethoden voor participatief veranderen*. Van Gorcum.

⁴¹ Lundy, L. (2007). 'Voice' is not enough: Conceptualising Article 12 of the United Nations Convention on the Rights of the Child. *British Educational Research Journal*, 33(6), 927–942. <https://doi.org/10.1080/01411920701657033>

⁴² Wierda-Boer, H., Willemsen, I., & Hooijer, L. (2026). *Inspiratieboek plek voor meiden: Voor professionals in het ruimtelijk en sociaal domein*. HAN University of Applied Sciences.

⁴³ Zie <http://www.han.nl/plekvoormeiden>.





5

Zonder spelen geen groei

ESSAY 13. 'In deze hut wil ik later wonen!'

Spelend leren in pedagogische vrijplaatsen

Maike Kooijmans

ESSAY 14. Ruimte voor de stem van het kind

- het gedachtegoed van Elly Singer

Dorian de Haan

ESSAY 15. Samen Spelen, Samen Groeien: Op Weg naar
Inclusieve Speelomgevingen

Manon Bloemen, Ryan Beekhuizen en Eline Bolster

‘In deze hut wil ik later wonen!’

Spelend leren in pedagogische vrijplaatsen

Maike Kooijmans

theaterpedagoog en jeugdsocioloog

Spelen stimuleert verwondering, verbeelding en verbinding, maar daarvoor is het nodig dat volwassenen een stapje terug doen. In pedagogische vrijplaatsen worden reguliere kaders, wet- en regelgeving opgerekt, ten gunste van het (speel)welzijn van kinderen en jongeren. Hoe kunnen we dit ook binnen het onderwijs voor elkaar krijgen?

Samenvatting

Dit essay gaat in op de nood aan plekken waar kinderen en jongeren kunnen ONT-moeten (elkaar ontmoeten en even niks moeten) en kunnen ONT-wikkelen (zichzelf mogen zijn en op eigen tempo hun brede talenten kunnen ontdekken en ontwikkelen). Het doet verslag van een ontwerpgericht onderzoek in Tilburg, waar samen met jeugdprofessionals en jongeren is gewerkt aan het ontwerpen van een pedagogische vrijplaats.

Inleiding

In onze moderne samenleving, die zich onder andere kenmerkt als een prestatiesamenleving, staat het vrije spel steeds meer onder druk. Kinderen en jongeren, maar ook de volwassenen om hen heen, ervaren in toenemende mate de druk om alsmaar de beste versie van zichzelf te moeten laten zien. Dit niet alleen op school, maar ook thuis, bij hun vrienden, in de vrije tijd en in toenemende mate ook in de online wereld. Op school en zelfs in de vrije tijd zijn spel en spelen dusdanig geprogrammeerd,

gecontroleerd en geprotocolleerd dat er voor de jeugd nog maar weinig te ontdekken en te exploreren valt. Hierdoor krijgen kinderen niet de inspiratie en ruimte om ‘aan te komen in de wereld’¹. Bovendien zijn professionals in het educatieve en pedagogische veld geneigd om de kwaliteit van het spelen te meten op basis van prestatie-indicatoren, waar alle kinderen aan moeten voldoen. Ook dit veroorzaakt druk, zowel bij kinderen als hun opvoeders. Er blijkt weinig vertrouwen in de kracht van het pure, spontane en vrije spel voor een gezonde, inspirerende ontwikkeling van jeugdigen. Het lerend vermogen, dat spel als kenmerk in zich draagt, lijkt niet op waarde te worden geschat. Ook in de educatieve en pedagogische mbo- en hbo-opleidingen blijkt dat het belang van het vrije spel steeds weer opnieuw geagendeerd moet worden.

Om deze trend van een vermoeid geraakte prestatiesamenleving te doorbreken en ‘ont-moeting’ onder jeugdigen te stimuleren, zijn er in Tilburg sinds 2022 pedagogische vrijplaatsen ontwikkeld door middel van ontwerpgericht onderzoek. Dit werd onder andere mogelijk gemaakt door het ZonMw-programma ‘creatieve innovaties in de brede jeugdsector’. Het doel was om veerkracht onder jeugdigen te stimuleren, één van de voorwaarden die nodig is voor de ontwikkeling van een positieve identiteit².

Op landgoed Sparrenhof in Tilburg, een voormalige kloosterhoeve met 24 hectare bos en velden, werden tussen 2022 en 2024 de ontwerpprincipes van Pedagogische Vrijplaatsen onderzocht. In zogenoemde ‘prototypes’ (of proeftuinen) zijn door onderzoekers en jeugdprofessionals, samen met kinderen en jongeren, diverse activiteiten en projecten ontwikkeld, vanuit de bedoeling dat kinderen en jongeren kunnen ONT-moeten (elkaar ontmoeten en even niks moeten) en kunnen ONT-wikkelen (zichzelf mogen zijn en op eigen tempo hun brede talenten kunnen ontdekken en ontwikkelen). Zo werden er met jongeren theaterresidenties georganiseerd, een zomerweek met sport en spelactiviteiten, een Kunstkamp, BBQ’s, speur- en spooktochten rondom diverse thema’s, meidengroepen die gingen koken voor ouderen, een beautyfarm. En leerlingen van de praktijkschool legden een maisdoolhof aan... Kortom, er is veel gespeeld en uitgeprobeerd op Sparrenhof. Tijdens het ontwerpproces werd er tevens inspiratie opgedaan in Denemarken en Noorwegen, waar het vrije spel en buiten spelen veel meer onderdeel uitmaken van het alledaagse (en schoolse) leven van kinderen. Ook leerden we veel van jeugdwerkplaatsen in Nederland, zoals Jeugdwerkplaats Stronk in Dongen en de Makersklassen in het Ontdekstation013 in Tilburg.

Via jeugdparticipatieve en creatieve onderzoeksmethoden (design thinking, waarbij jongeren als co-onderzoekers betrokken waren) leerden we hoe in pedagogische vrijplaatsen jeugdparticipatie kon worden vormgeven. Dat was veel complexer dan

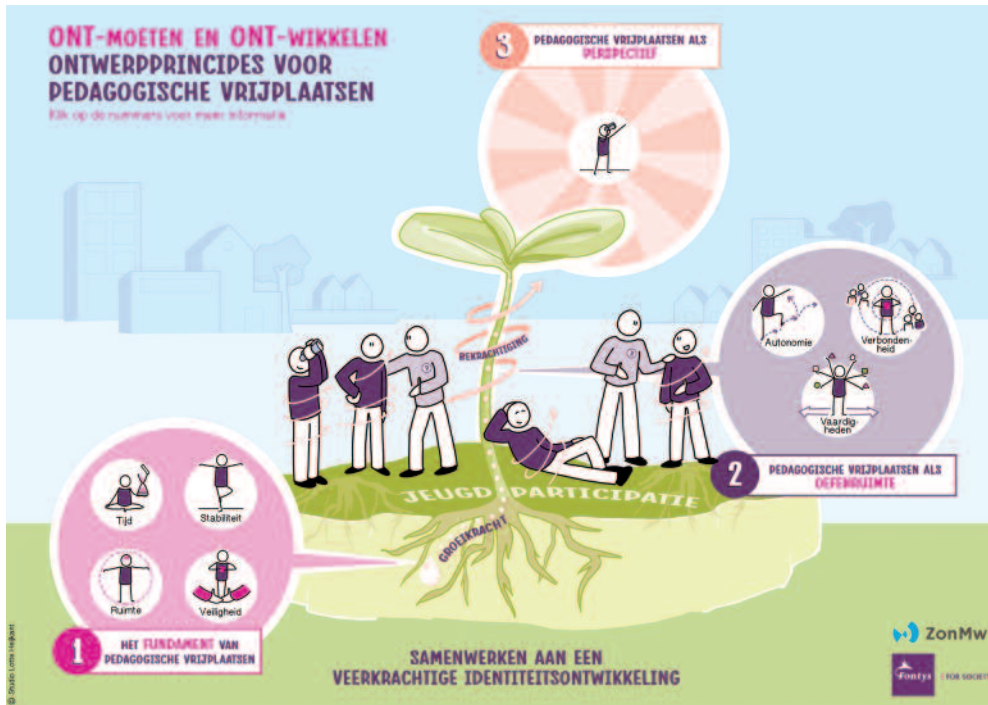
verwacht, omdat jongeren erg moesten wennen aan het feit dat ze zelf invulling aan activiteiten mochten geven. Omdat we niet vanuit aanbod wilden werken, moesten jeugdprofessionals én jeugdigen uit hun comfortzone.

Het klinkt misschien aantrekkelijk, meer vrije ruimte voor jongeren zelf om te exploreren, maar het vraagt van iedereen een compleet andere houding en mentaliteit: van jongeren het lef om initiatief te nemen, om zelf verantwoordelijk te zijn, te mogen spelen, dingen uit te proberen, te mogen lummelen ... voor jeugdprofessionals om geduld te hebben, een balans te vinden in enerzijds jongeren te verleiden tot participatie (soms toch door een minimaal aanbod) en te respecteren als ze nog niet toe zijn aan meer initiatief, zelfregie en medeverantwoordelijkheid. ONT-moeten en ONT-wikkelen betekent het loslaten van het vertrouwde frame en voor volwassenen een stapje terug doen.

Pedagogische vrijplaats als oefenruimte

Pedagogische vrijplaatsen beogen plekken te zijn die als ‘tussenruimte’ fungeren, dwars door de reguliere instituties voor onderwijs, educatie, opvoeding en vrije tijd: binnen- en buitenschools, offline en online³. Voorbeelden van bestaande vrijplaatsen voor jeugd zijn onder andere scouting, jeugdwerkplaatsen, buitenspeelplekken en het kinder- en jongerenwerk, die vaak vanuit de visie van non-formeel leren en *Bildung* werken: het al doende leren door alledaagse ervaringen⁴. Pedagogische vrijplaatsen zijn plekken waar niet een vooraf vastgesteld programma of curriculum leidend is, maar waar de brede talenten en ideeën van jeugdigen het vertrekpunt zijn. Er wordt jeugdparticipatief gewerkt en uitgegaan van het natuurlijke vermogen van jeugdigen om te exploreren: zichzelf en de wereld te willen ontdekken en daar meer vat op te leren krijgen, in lijn met de drie basisbehoeften uit de zelf-determinatietheorie van Deci en Ryan⁵: autonomie, verbondenheid en competentie. Er zijn altijd jeugdprofessionals verbonden aan een pedagogische vrijplaats.

De hypothese van het ontwerpgerichte onderzoek was dat jongeren in pedagogische vrijplaatsen meer individuele en sociale veerkracht zouden kunnen ontwikkelen, wat nodig is om de uitdagingen van de moderne tijd aan te kunnen. Als we kinderen en jongeren in pedagogische vrijplaatsen meer oefenruimte, bijzondere ontmoetingen (ook met onbekende anderen), meer inspiratie en meer eigenaarschap gunnen, zonder prestatiedruk, dan zouden ze op hun eigen tempo kunnen werken aan een veerkrachtige identiteits- en talentontwikkeling. De impact op veerkracht door deelname aan de diverse proeftuinen werd onderzocht door participatieve observaties en diepte-interviews met jongeren en jeugdprofessionals.



©STUDIO LOTTE HEIKANT

Het resultaat van het onderzoek is een set praktische ontwerpprincipes voor pedagogische vrijplaatsen⁶. Deze zijn verbeeld in een interactieve visual, met een groeiende plant als metafoor⁷.

Ontwerpprincipe 1: Primair blijkt het van belang om tijd te nemen, ruimte te maken en stabiliteit en veiligheid te waarborgen op een plek waar jeugdparticipatief wordt gewerkt, individueel en collectief. Jongeren zijn in de lead. Dat is het basisprincipe voor elke pedagogische vrijplaats. Zoals bij een plant moet er een gezonde bodem zijn, een fundament met basisvoorwaarden, zodat de plant goed kan wortelen en de sapstroom op gang kan komen. Bij jongeren noemen we die sapstroom 'groeikracht' (zie in de visual bij de wortels van de plant).

Ontwerpprincipe 2: Daarnaast hebben we geleerd dat vrijplaatsen plekken moeten zijn waar jongeren kunnen *oefenen* met autonomie, verbondenheid en vaardigheden, zonder dat ze last hebben van competitie en prestatiedruk. De tweede set ontwerpprincipes hebben we verbeeld in het middelste gedeelte van de plant: de pedagogische vrijplaats als *oefenruimte*. Juist die exploratieruimte maakt dat jongeren kunnen ontdekken wie ze

willen zijn en wat hun talenten zijn, op hun eigen tempo en in verbinding met anderen. Bij veel jongeren die we observeerden namen hun veerkracht en motivatie toe: ze kregen meer zelfvertrouwen en zelfrespect en ontwikkelden het vermogen om zelf hulpbronnen aan te boren, bij zichzelf en bij anderen.

Zo vertelde Malik hoe hij de tijd had gekregen om zich in alle rust te oriënteren en te ontdekken wat bij hem past. Daarbij hebben het geduld van en de langdurige gesprekken met de begeleiders hem enorm geholpen: “Ik moet op school vooral heel veel en snel.” Ook tijdens een kunstkamp op Sparrenhof gaven jongeren aan het fijn te vinden om zelf invulling te mogen geven aan de dagen: “Hierdoor wordt het jouw ding. Je kunt hier echt jezelf zijn.” Dit soort ervaringen zijn voor jongeren essentieel om autonomie te kunnen ontwikkelen, zodat ze meer zelfvertrouwen en zelfregie krijgen.

Het derde ontwerpprincipes (3) dat we hebben ontsloten, is dat pedagogische vrijplaatsen zo ingericht worden dat ze *perspectief* bieden voor jongeren. Niet alleen voor hun toekomst, maar ook voor kleine stapjes vandaag en morgen. Zoals Jonas van 15 het verwoordde: “Ik leer op een andere manier, ik heb andere hokjes in mijn hoofd dan andere kinderen. Ik ben goed in dingen maken, daar wil ik mijn baan van maken later.” Pedagogische vrijplaatsen als Sparrenhof blijken bij veel kinderen en jongeren vertrouwen en hoop op te wekken, wat zeker in deze tijd een groot goed is.

Naast deze opgedane kennis over pedagogische vrijplaatsen weten we uit onderzoek op het gebied van *outdoor learning* dat buitenonderwijs en spelen in de natuur positieve effecten hebben op de ontwikkeling en het mentale welbevinden van kinderen⁸. De natuur daagt kinderen meer uit om te bewegen, verrijkt het vrije spel en zorgt ervoor dat kinderen zich beter kunnen concentreren, meer zelfbeheersing tonen en minder vaak last hebben van psychische problemen. Een groene omgeving geeft kinderen vaak een prettig en rustgevend gevoel, en dat komt ten goede aan hun welbevinden en cognitieve ontwikkeling⁹. Het vrij buiten spelen in de natuur is in de Scandinavische landen veel meer ingeburgerd in het dagelijks leven én in het onderwijs. Zo is in Noorwegen het *friluftsliv* (vrij buiten spelen in de natuur) een vast onderdeel van het lesprogramma op elke school.

Praktijkcasus: Bosdagen op Sparrenhof, voorjaar 2025

Met een bijdrage van Rayaël van Meijgaarden, studentonderzoeker Fontys-Kenniscentrum YES, juli 2025.

Voortbouwend op deze recente inzichten over pedagogische vrijplaatsen en buitenonderwijs hebben er in het voorjaar van 2025 op landgoed Sparrenhof ruim twintig ‘Bosdagen’ plaatsgevonden, met in totaal 700 basisschoolkinderen uit Tilburg en



©TJEERD DIJKSTRA, STUDIO STARRE

omgeving. We bespreken aan de hand van deze praktijkcasus wat het vrije spel in de natuur, op een pedagogische vrijplaats, voor kinderen én professionals heeft opgeleverd.

Tijdens de Bosdagen komen groepen kinderen uit het primair onderwijs naar Sparrenhof, met hun leerkrachten. Ze worden ontvangen bij een klein vuurtje, dat tevens de centrale verzamelplek is. De begeleiders vanuit vrijplaats Sparrenhof heten iedereen welkom en vertellen de 'speelregels' van de ochtend of middag. Er ligt geen programma vast en er is ook geen materiaal georganiseerd (zoals ballen of andere sport- en spelmaterialen, toestellen etc.), met uitzondering van een aantal messen. Deze zijn na een aantal Bosdagen, op verzoek van de kinderen, aangeschaft om onder toezicht takken te kunnen snijden. De kinderen mogen vrij spelen en zelf bepalen wat ze gaan doen. De leerkrachten volgen de kinderen in hun spel, nemen geen initiatief, doen geen suggesties en grijpen alleen in als de veiligheid in het geding komt.

De speelregels zijn dat kinderen met minstens drie personen moeten zijn als ze wat verder het bos in willen gaan, dat ze met respect met de natuur spelen en niet voorbij 'het lint' mogen komen. Met een lint is het terrein wat afgebakend, omdat het anders te groot is én om de kinderen weg te houden van de grote, aantrekkelijke speeltuin die zich verder op

het terrein bevindt. Als er iets aan de hand is, of wanneer ze iets willen eten of drinken, kunnen de kinderen naar de verzamelplaats komen, waar altijd een volwassene aanwezig is.

Tijdens de Bosdagen blijkt dat de kinderen zich uitstekend vermaken, volop exploreren en daar veel plezier aan ervaren. De meeste kinderen voelen zich snel op hun gemak, waardoor ze het leuk vinden om zonder toezicht van volwassenen het bos in te gaan. Ze zijn zowel individueel als in kleine groepjes in de weer met diertjes zoeken, slootje springen, spelen met water bij de vijver, op blote voeten door het hoge gras lopen, bomen klimmen, hutten bouwen van takken, kastanjes poffen of chillen bij het vuur.

Wat betekenen de Bosdagen voor de kinderen?

Door wandelgesprekjes met de kinderen, observaties en vragenlijsten door studentonderzoeker Rayaël van Meijgaarden leerden we dat de kinderen de Bosdagen overwegend als positief ervaren¹⁰. Sommige kinderen zeggen het nog leuker te vinden dan een schoolreisje, omdat ze helemaal vrij worden gelaten. Kinderen vertellen onder andere dat ze in het bos echt leren samenwerken en veel van elkaar leren. Zo vertelt een meisje dat ze zelf heel goed is in het bouwen van een hut, maar haar klasgenootje beter is in



©TJEERD DIJKSTRA, STUDIO STARRE

takken zoeken en weer een ander kind heel goed is in het verdedigen van de hut. “In deze hut wil ik later wonen!”, zegt ze vol trots.

Tijdens observaties ziet Rayaël dat er tijdens de Bosdagen kleine ‘buurtschappen’ ontstaan, waar groepen kinderen zich eigenaar voelen, voor de plek zorgdragen, samenwerken en afspraken maken met kinderen van andere hutten. Rayaël vertelt in een interview dat de Bosdagen verbindend werken en dat er op een spontane manier individueel én collectief geleerd wordt: “Kinderen weten heel veel, ze hebben echt veel kennis en vinden het leuk om elkaar dingen te leren. We zagen dat de Bosdagen ook op een bepaalde manier burgerschapscompetenties (*of life skills*) uitlokken, zoals met elkaar overleggen, onderhandelen, afspraken maken, samenwerken, geven en nemen, en voor elkaar zorgen als er iets met een kind aan de hand is.”

Rayaël merkte op dat er per school en wijk veel verschil is in de omgang met elkaar. Een enkele keer was ze verwonderd over het grove taalgebruik van de kinderen en het respectloos omgaan met elkaar (zoals dingen naar elkaar gooien en schelden). In hoeverre moet je dit laten gebeuren binnen de vrijplaats, als je de kinderen de vrijheid geeft? Een interessante pedagogische kwestie die niet zo eenduidig te beantwoorden is. De Bosdagen kunnen eigenlijk niet mislukken, zo stelt Rayaël, omdat kinderen dingen ervaren die nieuw voor ze zijn. Ook gebeurtenissen die minder leuk of fijn zijn, bieden kansen om te leren en weerstanden te overwinnen.

Dat kinderen veel leren blijkt steeds aan het einde van de Bosdag, als aan de kinderen wordt gevraagd of ze nieuwe dingen hebben geleerd. Zo zegt een jongetje bij de afsluiting van de Bosdag: “Ik heb nooit eerder in een bos geplast!” Voor hem een totaal nieuwe ervaring. Kinderen geven ook terug dat ze veel leren over de natuur: over dieren, vogels en bomen. Ook leren ze hutten te maken, vuur te stoken en met messen om te gaan.

De kinderen noemen ook het samenwerken als leerzaam.

Sommige kinderen zeggen nooit in een bos te komen, en sowieso de wijk niet uit te gaan. Blijkbaar omdat ze dat niet mogen van hun ouders, of voor hun broertjes en zusjes moeten zorgen, omdat ouders werken en geen tijd hebben.

Wat betekent het vrije spel voor de volwassenen tijdens de Bosdagen?

Voor de meeste begeleiders is het erg wennen om geen invloed uit te mogen oefenen op het spel van de kinderen. Bij veel begeleiders zit het in het DNA om het spel te sturen, met hun input het vermaak van de kinderen te beïnvloeden of toch (hoewel goed bedoeld) dominant aanwezig te zijn. Het was een natuurlijke reflex van sommige begeleiders om

kinderen uit het spel te halen door ze eten en drinken aan te bieden. Of het spel te onderbreken met vochtige toiletdoekjes, om tussendoor de handen van de kinderen te poetsen. Overigens was het voor veel kinderen wennen dat ze niet hun handen konden wassen en dat ze vies mochten worden in de natuur. Voor de kinderen wende dat redelijk snel, voor de volwassenen bleek het lastiger.

De begeleiders waren overwegend positief over de opzet van de Bosdagen. Ze vonden het fascinerend om te zien hoe ondernemend en vindingrijk de kinderen waren, hoe goed er werd samengewerkt en dat ze zoveel van elkaar leerden. De meeste scholen willen graag terugkomen voor de Bosdagen. “Dan kunnen we wel een thermoskan koffie meenemen, gewoon kijken hoe de kinderen zich vermaken!”

Conclusie en aanbevelingen

De ervaringen op pedagogische vrijplaats Sparrenhof van de afgelopen jaren en de Bosdagen in het voorjaar van 2025 hebben ons geleerd dat het vrije spel verwondering, verbeelding en verbinding stimuleert. Een belangrijke voorwaarde is dat er in de basis jeugdparticipatief wordt gewerkt (kinderen hebben de leiding). Daarvoor is het nodig dat volwassenen een stapje terug doen en niet vooraf een programma bedenken. Zo ontstaat er een natuurlijke oefenruimte voor kinderen, waar zij zonder competitie en prestatiedruk kunnen exploreren. Zo kunnen zij oefenen in autonomie, verbondenheid en competenties, wat een positieve ontwikkeling en de mentale gezondheid van kinderen ten goede komt. Een vrijplaats is een omgeving die inspireert, die kinderen uitnodigt om zichzelf en de wereld beter te leren kennen. Volgens Biesta zou ook de school veel meer als een vrijplaats moeten fungeren: “...een plaats waar je veilig bent, een plaats waar iets mag en kan wat elders niet kan of mag”¹¹.

Wij denken dat de geleerde lessen op Sparrenhof kunnen worden meegenomen naar de school, waar het vrije spel in ere kan worden hersteld. Volwassenen, en zeker onderwijsprofessionals, zouden de reguliere kaders en de wet- en regelgeving best wat kunnen oprekken, zodat er op school en in de klas letterlijk en figuurlijk lucht ontstaat om weer meer te kunnen spelen en kinderen te inspireren. Hierdoor kunnen we kinderen beter toerusten, oriëntatie bieden en uitdagen in de wereld te komen.

Ter afsluiting willen we een aanbeveling doen aan de mbo- en hbo-opleidingen voor pedagogiek en educatie, om studenten te inspireren met kennis over pedagogische vrijplaatsen en buitenonderwijs. Ook daar kan veel meer met buitenonderwijs worden gewerkt, in plaats van het onderwijs binnen school te faciliteren. We zien daarbij veel

belang bij het cross-disciplinair samenwerken tussen de domeinen educatie, pedagogiek, social work en bijvoorbeeld de kunsten en sport. Ook die samenwerking zal moeten starten in de opleidingen, waar onderwijs en onderzoek (in bijvoorbeeld lectoraten en practoraten) nog veel meer over de schotten van instituten en disciplines heen georganiseerd kunnen worden.

Ga naar buiten, ga samen spelen en leef het vrije spel voor aan de huidige generatie studenten, die het vervolgens weer kunnen doorgeven aan kinderen en jongeren! Dit zou een duurzame investering zijn voor de algemene ontwikkeling en het mentaal welbevinden van kinderen en jongeren.

naar inhoudsopgave

¹ Biesta, G. (2023). *De school als vrijplaats. Over geïnspireerd onderwijs*. Verus. 12-13.

² Van Gent, M., & Kooijmans, M. (2024). *Ontwerpprincipes voor pedagogische Vrijplaatsen*. Tilburg: Fontys Pedagogiek | Lectoraat Opvoeden voor de Toekomst.

³ Kooijmans, M. (2021). *'Later word ik zeemeermin'*. Verlengingsaanvraag 2021-2025. Tilburg: Fontys Hogeschool Pedagogiek | Lectoraat Opvoeden voor de Toekomst.

⁴ Meesters, J. (2018). *Ruimte voor opgroeien. Jongeren en het belang van de informele wereld*. [Proefschrift]. Utrecht: Universiteit voor Humanistiek.

⁵ Deci, E. L., & Ryan, R.M. (2000). The 'why' and the 'what' of goal pursuits. Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological inquiry*, 2000, 11, 277-268.

⁶ Van Gent, M., & Kooijmans, M. (2024). *Ontwerpprincipes voor pedagogische Vrijplaatsen*. Tilburg: Fontys Pedagogiek | Lectoraat Opvoeden voor de Toekomst.

Van Gent, M., & Kooijmans, M. (2025). 'Ik heb nog nooit eerder zo mezelf kunnen zijn'. Over autonomie en motivatie van jongeren in pedagogische vrijplaatsen. *Pedagogiek in Praktijk*, 30(139), 40-44.

⁷ <https://edusources.nl/materials/53af16fd-70e2-49a4-a7e2-b09b4f19b67d/ont-moeten-en-ont-wikkelen.-ontwerpprincipes-voor-pedagogische-vrijplaatsen>

⁸ Gill, T. (2014). The benefits of children's engagement with nature: A systematic literature review. *Children Youth and Environments*, 24(2), 10-34.

⁹ Rohaan, E., & De Beukelaar, S. (2025). Geef jezelf de ruimte, ga naar buiten! Ontwerpgericht werken aan natuurlijk buitenonderwijs. *JSW*, 2, jaargang 2024, 14-18.

¹⁰ Van Meijgaarden, R. (2025). *Het meten van mentaal welbevinden bij kinderen tijdens een Bosdag. Een onderzoek naar geschikte meetinstrumenten*. Tilburg: Fontys Kenniscentrum Youth Education for Society.

¹¹ Biesta, G. (2023). *De school als vrijplaats. Over geïnspireerd onderwijs*. Verus. P. 18.

Ruimte voor de stem van het kind - het gedachtegoed van Elly Singer

Dorian de Haan
taalkundige

Leren werken met jonge kinderen in een groepssetting begint met leren naar ze te kijken en luisteren. 'Op zoek naar de stem van ieder kind' was het motto van Elly Singer.

De gymbankjes staan in een rij in de binnenruimte. In plaats van erop te gaan zitten, begint Bente (2 jaar, 4 maanden) erover te lopen. Kim (2 jaar, 2 maanden) ziet dat en begint achter haar aan te lopen. Even later lopen er vijf tweejarige kinderen over de bankjes. Dan zet Bente iets nieuws in. Ze begint heel nadrukkelijk stampend te lopen en kijkt daarbij of de andere kinderen haar zien. Dan bedenkt Janna (2 jaar, 6 maanden) een nieuwe variatie. Ze gaat op haar buik liggen en schuift over de bankjes. Zo spelen ze acht minuten totdat ze geroepen worden voor de lunch¹.

Dit voorbeeld van spel is een observatie van Elly Singer, die in 2023 overleed. Haar werk is voor de kindercentra van zeer grote waarde geweest. Als methode van wetenschappelijk onderzoek was haar aanpak grotendeels gebaseerd op observatie van kinderen en professionals in de kinderopvang. Dat leverde haar het inzicht op dat de kwaliteit van het werken met kinderen voor een fundamenteel deel berust op de ruimte die kinderen krijgen voor hun eigen en hun gezamenlijke spel.

Pionier

Als pionier in het onderzoek naar de kinderopvang benadrukte Singer het belang van kinderen om andere kinderen te ontmoeten. Uitgangspunt was dat het werken met

kinderen in een groep heel verschillend is van opvoeden in het gezin en specifieke kennis en vaardigheden vereist van professionals². Ze was een van de onderzoekers die nieuwe inzichten boden in het sociaal-cognitieve vermogen van heel jonge kinderen om prosociale vaardigheden en vriendschapsrelaties te ontwikkelen in gezamenlijk spel³. Zoals uit bovenstaand voorbeeld blijkt, creëren heel jonge kinderen een eigen, speelse manier om zich te uiten in hun contact met elkaar. Singers visie was dat die speelsheid alle aspecten van het leven van jonge kinderen doordringt en dat die ruim baan zou moeten krijgen. De kernpunten in haar visie zijn de waarde van spel in zichzelf, het belang van spel voor het opgroeien in een complexe sociale en culturele wereld, en de responsiviteit van de professional om vanuit observatie het spel van kinderen te begeleiden.

De waarde van spel op zichzelf

“Kind en dier spelen omdat ze van spelen genieten, en daarin ligt hun vrijheid”, citeert Singer Johan Huizinga’s publicatie⁴ uit 1938. Ze onderschrijft zijn stellingname dat spelen voortkomt uit de intense beleving, het geabsorbeerd zijn, het plezier, de spanning en vrolijkheid die spelen kinderen én volwassenen geeft. Daarin ligt de essentie⁵. Ook sluit ze zich aan bij Sutton-Smith⁶ die zich keert tegen de pedagogische visie op spel in dienst van educatieve doelen. In hun spel zetten kinderen de werkelijkheid naar hun hand; het is primair emotie die ze uitspelen. Spel geeft ze ruimte om een eigen versie van de werkelijkheid te maken en die werkelijkheid betekenis te geven. Die vrijheid is ook voor Singer de kern van spel.

Het belang van spel voor het opgroeien in een complexe sociale en culturele wereld

Vanuit de kenmerken van spel als intensiteit, spanning en het kunnen scheppen van een eigen wereld verwijst Singer naar een neuropsychologisch en evolutionair perspectief op spel. Door al spelend handelingen te herhalen en te variëren ontstaan verbindingen en netwerken in het brein, die door de emotionele ervaring zoals plezier, nieuwsgierigheid en opwindning worden opgeslagen in het langetermijngeheugen. In sociaal spel leren kinderen de sociale wereld te begrijpen, handelingsstrategieën te ontwikkelen en met anderen mee te voelen⁷. Spel is zo een mechanisme dat kinderen helpt zich aan te passen aan de omgeving.

In het themanummer van het *European Early Childhood Education Research Journal* ‘Promoting play for a better future’ signaleren Singer, Hännikäinen en Van Oers⁸ de toename van het aantal studies naar spel. Ze vragen zich af of dit voortkomt uit het gevreesde verdwijnen van het kind-kunnen-zijn in de huidige tijd. Is het een tegenreactie op de de-humaniserende effecten van geïndustrialiseerde en gereguleerde samenlevingen? Of is het een teken dat het recht op spelen van kinderen serieus wordt

genomen? Ook noemen ze de toenemende nadruk op effectief onderwijzen om kennis en vaardigheden te verwerven.



© ELLY SINGER

Een veilige, responsieve en uitdagende omgeving

“De eerste taak van pedagogische medewerkers en leerkrachten is het scheppen van voorwaarden waardoor kinderen vrijheid en uitdaging krijgen en rust hebben om te spelen”, stelt Singer⁹. Kijken, kijken, kijken is haar motto¹⁰. Baby’s spelen met hun lichaam, peuters imiteren elkaar, er ontstaat steeds meer interactie en complexiteit in het spel van kinderen onderling. Ze experimenteren, ontdekken spelend hun omgeving. Met elkaar scheppen ze een eigen gezamenlijke speelwereld, met (woord)grapjes, met spontane rituelen, en ook met conflictjes die ze vaak zelf weten op te lossen omdat samenspelen zo fijn is. Tijdens hun spel leren kinderen initiatieven en beslissingen nemen, volhouden en weerstand bieden en maken ze plezier¹¹. Dat vraagt om professionele pedagogisch medewerkers die kindvolgend kunnen kijken zodat ze sensitief op de spelbeleving van kinderen kunnen aansluiten. Speelsheid, die tot uitdrukking komt in allerlei vormen van spel en rituelen, vormt een van de basale kenmerken van een goede kwaliteit van het werken met kinderen. Singer liet zien hoe bemoeienis met het spel van kinderen zowel verrijkend als verstorend kan zijn. Een eyeopener was hoe de korte contacten van een rondlopende pedagogisch medewerker kinderen afhoudt van geconcentreerd spelen. De gerichtheid op het individuele kind dat kenmerkend is voor opvoeden in het gezin, gaat ten koste van het spel en samenspelen in de groep. Rustig in de nabijheid van kinderen zitten en zo beschikbaar zijn voor de kinderen biedt meer ruimte voor tweezijdige interactie en een grotere spelbetrokkenheid van kinderen¹². Het concept ‘singeren’ is inmiddels een ingeburgerde term die hiervoor vanuit de praktijk is bedacht.

De stem van het kind

Een belangrijk onderdeel van Singers werk was historisch onderzoek. Ze schreef onder andere over hoe wetenschappers en opvoeders begin 19e eeuw ‘de wereld van kinderen’ ontdekten. Ze karakteriseert de eerste kindercentra vanuit pedagogisch opzicht als een sociaal lege plek en laat zien dat het anderhalve eeuw duurde om een pedagogiek te ontwikkelen waarin gedacht werd vanuit de eigenheid van het kind, een kind dat zelf actief zijn of haar ontwikkeling stuurt, ook in relatie tot andere kinderen. Singers eigen empirisch onderzoek was met name ook gericht op die relaties tussen kinderen onderling. Singer beschouwde kindercentra als culturele uitvindingen: iedere tijd heeft eigen denkbeelden en normen over het welzijn en de leerprocessen van kinderen. De opkomst van de ontwikkelingspsychologie zorgde in onze tijd voor opvattingen over de ‘normale ontwikkeling’, wat gepaard ging met de ontwikkeling van tests en observatieschema’s, waaruit normen werden ontwikkeld voor de begeleidingspraktijk. In het ‘leren door spelen’ kwam het accent soms meer op leren te liggen dan op spelen en verdween de vrijheid van de kinderen in hun spel.

Singer onderkende dat de onevenwichtige macht tussen opvoeders en kinderen inherent is aan opvoeden, maar legde de nadruk op het belang van onderzoek naar hoe volwassenen die macht gebruiken. Centraal daarbij staat dat opvoeders de balans zoeken tussen ruimte geven aan autonomie van het kind en verbondenheid met anderen in de groep. Er is geen ultieme methode om recht te doen aan de behoefte van kinderen aan activiteit en vrijheid in een groepssetting. Dat is in haar ogen ‘een utopische droom’. Haar pleidooi is om te zoeken naar manieren om goed te luisteren en te kijken naar kinderen, ook in hun omgang met anderen, en ze van daaruit een stem te geven¹³.

Samenwerking met ouders beschouwde Singer als voorwaarde voor het werken in de pedagogische praktijk. Met ieder kind komt een verhaal, een stukje samenleving binnen in de kinderopvang¹⁴. Ook in het omgaan met diversiteit, zowel qua talenten en beperkingen van kinderen, als qua status, religieuze, culturele en etnische achtergrond, gaat het er voor Singer om dat in het beleid en de dagelijkse omgang staf en medewerkers de balans zoeken tussen eigenheid en gezamenlijkheid, vrijheid en verbondenheid, gewoontes en regels van het gezin en het kindcentrum. Dat vraagt specifieke kennis en kunde van de professional. Een persoonlijke benadering van ouders, met wederzijds begrip en waardering, met informatie uitwisselen en advies inwinnen, maakt afstemming mogelijk¹⁵. Verwachtingen ten aanzien van spel en educatie maken daar ook deel van uit.

Vormgeven van ‘levende pedagogiek’

Singers pleidooi resoneert niet alleen duidelijk in het pedagogische beleid in de kinderopvang, maar ook in sectoren van onderwijs en jeugdwelzijnswerk. Ze heeft het uitgedragen in talrijke lezingen en wetenschappelijke en vakpublicaties, in Nederland en internationaal. Het *Pedagogisch kader kindercentra 0-4 jaar*¹⁶ dat ze samen met Loes Kleerekoper en het Landelijk Pedagogenplatform Kindercentra (LPK) heeft gemaakt, is een standaardwerk voor de opleidingen. Meer dan aan programma’s voor de voor- en vroegschoolse ontwikkeling hecht ze aan de rol van de pedagogische staf in de ontwikkeling van goede pedagogische praktijken. Leidinggevend en staf zijn in staat om, door te kijken naar het pedagogisch talent en denkvermogen van de pedagogisch medewerkers, in samenspraak levende pedagogiek vorm te geven in de weerbarstige praktijk van werken met de groep kinderen in kindercentra¹⁷.

Voor Elly Singer waren theorievorming en praktijkgerichtheid onlosmakelijk verbonden. Ze initieerde gezamenlijk onderzoek door academici met staf en medewerkers in de praktijk, en liet zien hoe dit direct inzicht oplevert om nieuw pedagogisch handelen mogelijk te maken¹⁸. Na haar pensioen zette ze een oral history project op en interviewde pioniers in *early childhood education* van haar generatie - geboren tussen 1940 en 1955 -



© ELLY SINGER

in Europa, Australië en de VS, samen met Sandie Wong van de Macquarie University van Sydney. De studie laat zien dat persoonlijke idealen van de onderzoekers en sociaal-culturele en politieke omstandigheden een belangrijke rol speelden in de theorievorming en ontwikkeling van goede praktijken¹⁹. Geïnspireerd door Freire, Piaget, Vygotsy, Freinet en Malaguzzi werkte deze generatie onderzoekers met pedagogisch medewerkers en leerkrachten aan de ontwikkeling van goede opvang van en onderwijs aan jonge kinderen in samenwerking met ouders in de wijken, gesteund door beleid op nationaal niveau door met name sociaaldemocratische en communistische regeringen. Alle geïnterviewden gaven aan dat, wanneer door overheidsbeleid economische overwegingen dominant worden voor de kindercentra, dit de kwaliteit van het werk niet ten goede komt. Singer beschreef hoe de hoge kosten van de kinderopvang leiden tot instabiele groepen met veel verschillende kinderen die slechts een enkele dag of een paar dagen komen, en hoe dat

ten koste gaat van de relaties in de groep, tussen pedagogisch medewerkers en kinderen, tussen kinderen onderling en met de ouders²⁰. Voor Singer was opvoeding ondenkbaar zonder focus op die sociale verbintenissen. Ze liet zien hoe samen kunnen spelen in belangrijke mate afhankelijk is van de kwaliteit van de relaties in de groep en daarmee wezenlijk voor de pedagogische kwaliteit van het kindercentrum²¹.

Aanbevelingen

Wat is de boodschap die het werk van Elly Singer meegeeft?

In de initiële opleiding moeten de aandacht voor en kennis over het spel van jonge kinderen speerpunten zijn om de professionaliteit van toekomstige pedagogische medewerkers te waarborgen. Dat geldt ook voor het beleid en de coaching van pedagogisch medewerkers in de kindercentra. De kern daarvan zou het besef moeten zijn dat vrijheid in hun spel kinderen de ruimte geeft om hun werkelijkheid betekenis en vorm te geven.

In het beleid van organisaties voor kindercentra wordt vanwege financiële zorgen vaak bezuinigd op de pedagogische staf en leidinggevenden. Hun positie en rol in het pedagogisch beleid zouden juist verstevigd moeten worden om de kwaliteit van de kinderopvang te waarborgen. Zij zouden meer tijd moeten krijgen om te onderzoeken, uitwisseling te organiseren met en feedback te geven aan pedagogisch medewerkers en zo beleid verder te ontwikkelen.

Wetenschappelijk onderzoek en praktijk moeten van elkaar kunnen leren.

De pedagogische wetenschap heeft ook tot taak praktijkkennis te systematiseren en te toetsen en zo een bijdrage te leveren aan verbetering. Er moet meer aandacht komen voor kwalitatief onderzoek in onderzoeksinstellingen en ruimte voor praktijkonderzoek door medewerkers in kindercentra.

Politici en beleidsmakers denken te lichtvaardig over het opvoeden van kinderen in kindercentra: de financiële bijdrage van de overheid is gedaald en de kosten voor ouders zijn te hoog geworden. Gratis kinderopvang is een politieke wens die alsmaar niet in vervulling gaat. Groepen met steeds wisselende samenstelling zijn het gevolg, en daarmee komen de sociale relaties in de groep, het sociaal welbevinden van kinderen en dus de kwaliteit van het spel in de kinderopvang in het gedrang. Om de kwaliteit van spel van en tussen kinderen in kindercentra te waarborgen is overheidsbeleid nodig dat stabiele en hoogwaardige kinderopvang tot prioriteit maakt.

Met dank aan Josette Hoex en Helma Brouwers voor hun inbreng bij het tot stand komen van dit essay.

naar inhoudsopgave

- ¹ Singer, E. (2021). Spelen met vriendjes. *KIDDO (4)*, 64-68.
- ² Singer, E. (1992). *Child care and the psychology of development*. Routledge, Taylor & Francis.
- ³ Singer, E. (2016). Theories about young children's peer relationships. In T. David, K. Gooch, & S. Powell (Eds.) *The Routledge international handbook of philosophies and theories of early childhood education and care* (pp.110-119). Routledge.
- ⁴ Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens. Proeve ener bepaling van het spelelement der cultuur*. Amsterdam University Press.
- ⁵ Singer, E., & De Haan, D. (2013). *Speels, liefdevol en vakkundig. Theorie over ontwikkeling, opvoeding en educatie van jonge kinderen*. SWP.
- ⁶ Sutton Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Harvard University Press.
- ⁷ Panksepp, J. (1998). *Affective neuroscience. The foundations of human and animal emotions*. Oxford University Press.
- ⁸ Singer, E., Hännikäinen, M., & Van Oers, B. (2013). Special issue. Promoting play for a better future. *European Early Childhood Education Research Journal*, 21(2), 167-171.
- ⁹ Singer, E., & De Haan, D. (2013). *Speels, liefdevol en vakkundig. Theorie over ontwikkeling, opvoeding en educatie van jonge kinderen*, p.13. SWP.
- ¹⁰ Singer, E., & De Haan, D. (2006). *Kijken, kijken, kijken. Over samenspelen, botsen en verzoenen bij jonge kinderen*. SWP.
- ¹¹ Singer, E., & Kleerekoper, L. (2009). *Pedagogisch kader kindercentra 0-4 jaar*. Elsevier.
- ¹² Singer, E., & Tajik, M. (2014). De invloed van je eigen gedrag. Verhogen van de spelbetrokkenheid. *De wereld van het jonge kind*, 11, 4-7.
- ¹³ Singer, E. (2005). The liberation of the child: A recurrent theme in the history of education in western societies. *Early Child Development and Care (75)*, 611-620. DOI:10.1080/03004430500131395
- ¹⁴ Van Keulen, A., & Singer, E. (2012). *Samen verschillend. Pedagogisch kader diversiteit in kindercentra 0-13 jaar*. Reed Business.
- ¹⁵ Singer, E., & Kleerekoper, L. (2009). *Pedagogisch kader kindercentra 0-4 jaar*. Elsevier.
- ¹⁶ Ibid.
- ¹⁷ Singer, E., (2014a; 13 december). Overheid breekt kwaliteit van de kinderopvang af. Trouw, p.25. Singer, E. (2014b). Sleutelrol in pedagogische kwaliteit. *Management Kinderopvang*, 16-17.
- ¹⁸ Tajik, M., & Singer, E. (2018). Collaborative research between academics and practitioners to enhance play engagement in the free play of two- and three-year olds. *Early Years*, 1-15. DOI:10.1080/09575146.2018.1478391.
- ¹⁹ Singer, E., & Wong, S. (2020). Early childhood theories, ideals and social-political movements, an oral history study of pioneers in the second half of the twentieth century. *Early Child Development and care*, DOI:10.1080/03004430.2020.1850445
- ²⁰ Singer, E., & Tajik, M. (2014). De invloed van je eigen gedrag. Verhogen van de spelbetrokkenheid. *De wereld van het jonge kind*, 11, 4-7.
- ²¹ Singer, E. (2016). Theories about young children's peer relationships. In T. David, K. Gooch, & S. Powell (Eds.) *The Routledge international handbook of philosophies and theories of early childhood education and care* (pp.110-119). Routledge.

Samen Spelen, Samen Groeien: Op Weg naar Inclusieve Speelomgevingen

Manon Bloemen

Ryan Beekhuizen

Eline Bolster

Hogeschool Utrecht, Lectoraat Bewegen en Opgroeien doe je Samen

Het probleem bij inclusief buitenspelen ligt niet bij de beperking van een kind, maar bij de manier waarop wij volwassenen spelen organiseren, speelplekken ontwerpen en kinderen en hun ouders begeleiden.

Inleiding

Buitenspelen is een kernactiviteit in de kindertijd en een recht voor alle kinderen zoals vastgelegd in het VN-Kinderrechtenverdrag in artikel 31¹. Buitenspelen bevordert sociale relaties, zelfvertrouwen, welbevinden en motorische vaardigheden en is een van de belangrijkste bijdragers aan een fysiek actieve leefstijl bij kinderen²⁻⁵. Een fysiek actieve leefstijl is belangrijk voor de ontwikkeling, algehele gezondheid en kwaliteit van leven⁶⁻⁸. Toch is buitenspelen voor veel kinderen de laatste jaren minder vanzelfsprekend geworden en dat geldt in versterkte mate voor kinderen met een beperking⁹⁻¹². Kinderen met een beperking vormen een diverse doelgroep. Het gaat om kinderen met motorische, zintuiglijke of verstandelijke beperkingen, maar ook om kinderen met chronische aandoeningen of ontwikkelingsstoornissen. Deze groep is heterogeen:

sommige kinderen gebruiken hulpmiddelen zoals rolstoelen of rollators, anderen hebben niet-zichtbare beperkingen zoals coördinatieproblemen of cognitieve uitdagingen. In Nederland wordt geschat dat 1 op de 4 kinderen een chronische aandoening heeft¹³. De Nederlandse grondwet borgt dat discriminatie op basis van beperking niet mag. Toch ervaren veel kinderen met beperking en hun ouders extra barrières gerelateerd aan buitenspelen en is buitenspelen vaak niet goed mogelijk voor deze kinderen^{14 15}.

Barrières en facilitators

Er is de laatste jaren veel onderzoek gedaan naar barrières en facilitators gerelateerd aan samen buitenspelen voor alle kinderen. Kinderen met en zonder beperking zijn bevraagd, evenals hun ouders, zorgprofessionals, speeltuinbeheerders, sociaal werkers en andere belanghebbenden¹⁵⁻¹⁷.

Op basis van deze onderzoeken kunnen de gevonden barrières en facilitators worden ingedeeld in drie hoofdgroepen¹⁵⁻¹⁷, namelijk 1) persoonlijke factoren en interactie tussen kinderen, 2) factoren in de fysieke omgeving en 3) factoren in de sociale omgeving.

1. Persoonlijke factoren en interactie tussen kinderen

In Nederland is er in veel gevallen sprake van scheiding van regulier onderwijs en speciaal onderwijs, waardoor kinderen met en zonder beperking elkaar lang niet altijd dagelijks tegenkomen. We zien bij kinderen met een beperking die naar speciaal onderwijs gaan meer barrières om samen buiten te spelen met andere kinderen dan bij kinderen met beperkingen die naar regulier onderwijs gaan^{15 18}.

Op persoonlijk niveau spelen zowel kennis als gevoelens een rol. Kinderen zonder beperking weten vaak niet goed wat een beperking betekent en twijfelen daardoor over wat iemand wel of niet kan¹⁵. Dit kan leiden tot medelijden, afstand houden of zelfs tot uitsluiting: “Eerst beginnen ze hem een beetje buiten te sluiten, omdat ze nog nooit iemand zoals hij zijn tegengekomen. En dan denken ze dat hij helemaal niets kan.” (kind zonder beperking) Kinderen met een beperking ervaren op hun beurt negatieve gevoelens die samenhangen met hun fysieke grenzen, zoals niet met al het speelmateriaal kunnen spelen of niet mee kunnen met de snelheid van anderen. Daarnaast ervaren zij sociale spanningen, bijvoorbeeld de angst om afgewezen of gepest te worden¹⁵.

Tegelijkertijd zijn er duidelijke factoren die bijdragen aan positief contact. Kinderen noemen vriendelijkheid en gelijkwaardigheid als basis voor vriendschap¹⁵. “Dat hangt ervan af. Ik zou natuurlijk wel spelen met een klein schattig meisje, dat is prima. Maar een stoer doende jongen...” (kind zonder beperking). Kinderen met een beperking die actief laten zien wat ze wel kunnen en zelf spelalternatieven voorstellen, ervaren vaker succes in

het samenspel. Wederkerigheid is belangrijk: kleine initiatieven zien en teruggeven, evenals voorspelbaarheid en herhaling, lijken positief om gezamenlijk spel te laten ontstaan en in stand te houden¹⁹.



SAMEN AAN DE SLAG IN EEN LIVING LAB INCLUSIEF BUITENSPELEN.

In de interactie tussen kinderen blijkt onbekendheid van kinderen vaak een grotere barrière dan de beperking zelf. Kinderen spelen het liefst met wie ze al kennen; nieuwe of ‘andere’ kinderen vinden daardoor moeilijker aansluiting bij bestaande groepjes¹⁹. Observaties laten zien dat toenaderingspogingen van kinderen met een beperking, zoals kijken, meelopen of materiaal kiezen, regelmatig niet worden opgemerkt. Hun uitnodigingen tot spel lijken vaker genegeerd te worden dan die van kinderen zonder beperking¹⁹.

2. Factoren in de fysieke omgeving

Een speelplek kan voor kinderen met een rolstoel, rollator of ander hulpmiddel lastig toegankelijk zijn wanneer de ondergrond uit zand, gras of andere oneffen materialen bestaat. Ook het ontbreken van verharde paden en brede doorgangen beperkt hun zelfstandigheid²⁰. Daarnaast zijn veel speeltoestellen, zoals zandbakken, schommels, klimrekken en glijbanen, niet of minder geschikt voor kinderen met een lichamelijke beperking²¹. Ze bieden vaak onvoldoende mogelijkheden om veilig of makkelijk van een

hulpmiddel naar het toestel over te stappen of andersom, of om veilig het speeltoestel te gebruiken bij verminderde balans of coördinatie. Hierdoor zijn kinderen regelmatig afhankelijk van hulp van volwassenen of vrienden¹⁷.

Naast toegankelijkheid zijn ook uitdaging en gevarieerde speelmogelijkheden belangrijk. Dit geldt voor alle kinderen: zowel kinderen met als zonder beperking willen tijdens het spelen worden uitgedaagd en nieuwe mogelijkheden ontdekken^{21 22}. Alleen een toegankelijke speelplek is daarom niet genoeg. Speelaanleidingen die uitnodigen tot interactie helpen om samen spelen te stimuleren. Dit kan door de inrichting van de speelplek zelf, maar ook door gebruik van speelmateriaal zoals duoskelters, fietsjes, speelrolstoelen, ballen en ander inclusief speelmateriaal^{19 21 22}.

Een derde aandachtspunt is dat ouders het belangrijk vinden dat de fysieke veiligheid en voorzieningen op orde zijn. Dit betreft onder andere verkeersveiligheid en voldoende afscherming van de speelplek, bijvoorbeeld met een hek of haag zodat kinderen niet ongemerkt kunnen wegllopen of -rijden. Daarnaast gaat het om passende voorzieningen, zoals parkeerplaatsen voor mensen met een beperking en een invalidentoilet met de mogelijkheid om ook grotere kinderen liggend te verschonen.

De afgelopen jaren is er steeds meer aandacht voor inclusieve speelplekken en steeds meer gemeenten werken hier actief aan. Een knelpunt is echter dat deze speelplekken vaak niet in de directe woonomgeving liggen. Hierdoor kunnen kinderen er niet altijd zelfstandig naartoe en kost het extra reistijd^{17 23}. De uitdaging is daarom om bij het ontwerp van alle speelplekken, ook de kleinere in de buurt, uit te gaan van inclusieve principes. Een praktische richtlijn hierbij is de 100/70/50-regel van het SamenSpeelNetwerk: streef naar 100% welkomgevoel, zorg dat minstens 70% van de speelaanleidingen bereikbaar is voor kinderen met een beperking en dat minimaal 50% van de speelaanleidingen daadwerkelijk samen te gebruiken is²⁴. Door deze principes ook toe te passen op buurt- en wijkplekken worden speelplekken toegankelijk en uitdagend voor een brede groep kinderen.

3. Factoren in de sociale omgeving

Nog belangrijker voor het faciliteren van samen buitenspelen dan de fysieke omgeving, zijn de barrières en facilitators in de sociale omgeving. Met de sociale omgeving bedoelen we alle mensen rondom kinderen met een beperking, zoals andere kinderen, ouders, kindzorgprofessionals, sociaal werkers, speeltuinbeheerders, buurtsportcoaches etc. Belangrijke barrières zijn overbescherming, onzekerheid en onbekendheid bij betrokkenen uit de sociale cirkel over wat er wel mogelijk is op het gebied van spelen en bewegen bij kinderen met een beperking¹⁷. Daarbij speelt bij kinderen met een beperking die naar

speciaal onderwijs gaan vaak het ontbreken van vrienden uit de buurt door het gescheiden onderwijs¹⁷.

Facilitators liggen vooral in het creëren van herhaalde ontmoetingen vanaf de vroege leeftijd: samen opgroeien in dezelfde school of sportclub maakt verschillen vanzelfsprekend en normaliseert ze^{15 16 25}: “Mijn beste vriendin heeft geen beperking...

Nou ja, ik zat bij haar in de klas op de kleuterschool.” (kind met een beperking)

Expliciet benoemen van initiatieven (‘hij/zij/hen wil meedoen’) en creëren van speleisen die vrij instappen mogelijk maken, zonder vaste rollen en met variatie in intensiteit, zijn belangrijk om samenspel te versterken. Een gevoel van welkom, sociale veiligheid en zichtbare maar niet overheersende begeleiding zijn essentieel. Daarbij hoort ook de aanwezigheid van volwassenen op afstand: beschikbaar voor veiligheid, maar zonder het spel over te nemen of te snel in te grijpen¹⁵.

Structurele, terugkerende inclusieve speelmomenten met getrainde begeleiders, bij voorkeur in de eigen buurt, versterken het gevoel van welkom voor kinderen met een beperking op speelplekken en vergroten de kans op succesvolle speelervaringen¹⁶.

Professionals die ouders coachen, samen oefenen in de echte speeltuin en kinderen betrekken bij het spelen en het ontwerpen van spel, blijken hierbij een belangrijke rol te spelen. Dit zou opgepakt kunnen worden door kinderfysiotherapeuten en kinderergotherapeuten, aangezien zij goed weten welke mogelijkheden er zijn om te bewegen en spelen bij kinderen met een beperking. Samenwerking hierin met ouders en kind, maar ook met professionals vanuit het sociale domein en vrijwilligers, lijkt essentieel¹⁷. Zoals met buurtsportcoaches of speeltuinbegeleiders in de eigen wijk.

Er liggen nog veel kansen om deze rollen en samenwerkingen op te pakken en verder vorm te geven in de toekomst^{16 17}.

Ontwikkelde tools om samen buitenspelen te ondersteunen

In het onderzoek *Samen Spelen??* is de toolkit *BuitenBuddy* ontwikkeld om kindertherapeuten te ondersteunen bij het faciliteren van inclusief buitenspelen.

De toolkit bevat verschillende praktische tools die tijdens het behandelproces kunnen worden ingezet (figuur 1). Zo biedt het *Van Binnen naar Buiten-kennisbord* inspiratie en kennis over de rol van de therapeut. *Buitenspeeldilemma's* helpt kinderen hun voorkeuren en hulpvragen te ontdekken, terwijl het Buitenspeelkwartet therapeuten ondersteunt bij het behalen van behandeldoelen in de buitenruimte. Met *Hack de Speelplek* verkennen kinderen hun eigen speelomgeving en worden sociale interacties gestimuleerd. Deze tools zijn ontwikkeld voor kindertherapeuten, maar lijken ook heel geschikt inzetbaar voor andere professionals en vrijwilligers.



FIGUUR 1. PRAKTISCHE TOOLS OM SAMEN BUITENSPELEN TE FACILITEREN.

Praktijkvoorbeelden in twee inclusieve Living Labs gericht op Samen Spelen

De inzichten uit onderzoek vertalen wij direct naar de praktijk. Twee recente voorbeelden zijn de Living Labs in speeltuin Kloosterplantsoen in IJsselstein en speeltuin De Hoef in Utrecht. Beide locaties laten zien dat inclusie niet ontstaat door één interventie, maar door een combinatie van ontwerp, begeleiding, samenwerking en samen leren (figuur 2 en 3).

Living Lab Speeltuin Kloosterplantsoen (IJsselstein)

In Speeltuin Kloosterplantsoen werken onderzoekers, docenten, studenten vanuit diverse opleidingen, de gemeente IJsselstein, professionals uit zorg en welzijn, ouders en vrijwilligers structureel samen aan inclusief buitenspelen. Elke vrijdagmiddag organiseren studenten samen met buurtsportcoaches van Stichting Pulse een inclusieve speelgroep voor alle kinderen. Speelse en sportieve activiteiten staan daarbij centraal. Continu wordt nagedacht over hoe activiteiten zo kunnen worden vormgegeven dat ze uitnodigen tot interactie, variatie en gelijkwaardige deelname. Daarnaast organiseerden studenten inclusieve evenementen, wat de zichtbaarheid van de speeltuin vergrootte en de betrokkenheid in de wijk versterkte.

Ook de fysieke speelomgeving kreeg een upgrade. De populaire kabouterroute werd verrijkt met een inclusieve beweegvariant en met steun van Stichting het Gehandicapte Kind werden twee speelrolstoelen aangeschaft; een krachtige manier om hulpmiddelen te normaliseren en drempels weg te nemen. Voor de zichtbaarheid werd bovendien een

nieuw 'welkombord' ontworpen, aangezien nog niet iedereen wist dat de speeltuin inclusief is. Het bord versterkt zowel de herkenbaarheid als het gevoel van '100% welkom'.

Dit alles heeft geleid tot een sterke community: kinderen herkennen elkaar steeds vaker, ouders voelen zich welkom en professionals en vrijwilligers weten elkaar steeds beter te vinden. Tegelijkertijd liggen er ook ontwikkelkansen:

- Verdere uitbreiding van uitdagend en inclusief speelmateriaal.
- Meer kinderen met een beperking bereiken en betrekken. Zij weten de speeltuin nog niet altijd te vinden of ervaren barrières.
- Het verder vormgeven van een ouderplatform voor ontmoeting en uitwisseling.
- Borging van samenwerking tussen gemeente, speeltuinvrijwilligers, buurtsportcoaches, zorgprofessionals en ouders. Een vaste ontmoetingsplek in het stadshart, waar studenten, docenten en onderzoekers structureel aanwezig zijn en waar iedereen laagdrempelig kan binnenlopen, zou hieraan kunnen bijdragen. Vanuit zo'n plek kunnen projecten worden voorbereid en vervolgens in de speeltuin en op andere plekken in de wijk worden uitgevoerd.



STUDENTEN AAN DE SLAG IN EEN LIVING LAB INCLUSIEF BUITENSPELEN.

Living Lab Speeltuin De Hoef (Utrecht)

Natuurspeeltuin De Hoef is de tweede Living Lab-locatie waar wordt gewerkt aan inclusief buitenspelen. In De Hoef organiseerden studenten en lokale professionals meerdere evenementen, waaronder de Zorgeloze Zondagen: rustige, prikkelarme middagen waarin kinderen met en zonder beperking onbezorgd kunnen spelen en ontdekken.

Deze momenten trekken een diverse groep kinderen en ouders, en blijken waardevol omdat ze veiligheid, voorspelbaarheid en structuur combineren met voldoende ruimte voor ontmoeting. De Hoef speelt ook een belangrijke rol als ontmoetingsplek tussen buurtbewoners. De zichtbaarheid van de activiteiten zorgt ervoor dat steeds meer gezinnen de speeltuin weten te vinden als een plek waar iedereen welkom is.

De Hoef laat zien dat het voor inclusie erg belangrijk is om goed te luisteren naar kinderen en ouders. Betrokken professionals en speeltuinbeheerders hebben zich hier met ziel en zaligheid voor ingezet. Hun aanwezigheid en toewijding zijn cruciaal gebleken voor het opbouwen van vertrouwen en het creëren van een hechte community.

Tegelijkertijd blijft er voor De Hoef ruimte voor verdere versterking en ontwikkeling:

- Versterking van de verbinding tussen speeltuin, buurtbewoners en scholen.
- Uitbreiden van samenwerking met lokale zorg- en welzijnsprofessionals om een breder en structureel inclusief aanbod te realiseren.
- Duurzame programmering die gericht is op herhaalde ontmoetingen en terugkerende activiteiten.

Conclusie en aanbevelingen

Uit onderzoek komt een helder beeld naar voren: fysieke toegankelijkheid van speelplekken is noodzakelijk om samen buitenspelen te kunnen verbeteren, maar is als geïsoleerd aspect ontoereikend. Sociale dynamiek, de manier waarop kinderen elkaar ontmoeten (of juist niet), de rol van ouders, professionals en vrijwilligers, en de inrichting van onderwijs en vrijetijdsvoorzieningen bepalen of kinderen daadwerkelijk met elkaar spelen in plaats van naast elkaar.

- Veranker inclusief spelen in meerjarenbeleid van gemeenten met structurele financiering voor inclusieve speelprogrammering (niet alleen voor stenen, maar juist ook voor ‘menselijk kapitaal’).
- Stimuleer interactie tussen kinderen met en zonder beperking door hen echt samen

te laten opgroeien. Denk hierbij aan de focus op inclusieve kinderdagverblijven en inclusief onderwijs. Of, als dit niet mogelijk is, regulier en speciaal onderwijs in hetzelfde gebouw waarbij gebruik wordt gemaakt van bijvoorbeeld hetzelfde schoolplein in gezamenlijke pauzes.

- Combineer toegankelijkheid van speelplekken (verharde paden, brede doorgangen) met speelvormen zonder vaste rollen en met gedeelde materialen (water, zand, ballen, fietsen, stepjes) die samen spelen uitlokken. Juist ook voor de kleine speelplekken in de wijk.
- Zorg dat het duidelijk is dat op de speelplek iedereen 100% welkom is, door borden aan het begin van de speeltuin te zetten maar ook door dit op websites te benoemen.
- Probeer in de wijk vaste inclusieve speelsessies met getrainde spelbegeleiders te faciliteren. Hieraan kunnen zorgprofessionals zoals kinderfysiotherapeuten of ergotherapeuten deelnemen, omdat zij kinderen met een beperking kunnen begeleiden, maar juist ook buurtsportcoaches en speeltuinbegeleiders die al in de wijk actief zijn.
- Borg veiligheid op de speelplek, zonder overname door volwassenen. Bijvoorbeeld door een zichtbare volwassene 'op afstand', veilige afbakening van speelplekken en het creëren van plekken waar kinderen zich kunnen afzonderen.
- Zorgprofessionals worden aangemoedigd om de behandeling van de behandelkamer naar de daadwerkelijke speelcontext van het kind te verleggen. Ga samen naar buiten, laat ouders, kinderen en andere betrokkenen ter plekke zien hoe kleine aanpassingen samenspel wel mogelijk maken.
- Gemeenten, welzijn, onderwijs, zorgprofessionals en ouders dragen samen verantwoordelijkheid. Dat vraagt om structurele borging in beleid, financiering voor zowel fysieke toegankelijkheid en bespeelbaarheid als sociale begeleiding, en duidelijke inclusieve ontwerprichtlijnen. Alleen door beleid en praktijk te verbinden, wordt bestaande kennis omgezet in blijvende verandering.

[naar inhoudsopgave](#)



© JANTJE BETON

¹ Bianguin N. The right to play: a powerful promise made also to children with disability. Published online 2018.

² De Vries S. Belang van buitenspelen. Literatuurstudie naar de gezondheidswaarde, de sociale en de economische waarde. Published online 2012.

³ Gill T. The Play Return : A review of the wider impact of play initiatives. Published online 2014. <https://hub.careinspectorate.com/media/1388/the-play-return-a-review-of-the-wider-impact-of-play-initiatives.pdf>

⁴ Martin A, Brophy R, Clarke J, et al. Environmental and practice factors associated with children's device-measured physical activity and sedentary time in early childhood education and care centres: a systematic review. *Int J Behav Nutr Phys Act.* 2022;19(1):84. doi:10.1186/s12966-022-01303-2

⁵ Tremblay M, Gray C, Babcock S, et al. Position Statement on Active Outdoor Play. Published online 2015:6475-6505. doi:10.3390/ijerph120606475

⁶ Donnelly J, Hillman C, Castelli D, et al. Physical Activity, Fitness, Cognitive Function, and Academic Achievement in Children: A Systematic Review. Published online 2016. doi:10.1249/MSS.0000000000000901

⁷ Eime R, Young J, Harvey J, Charity M, Payne W. A systematic review of the psychological and social benefits of participation in sport for children and adolescents: informing development of a conceptual model of health through sport. Published online 2013. doi:10.1186/1479-5868-10-135

⁸ Janssen I, LeBlanc A. Systematic review of the health benefits of physical activity and fitness in school-aged children and youth. doi:10.1201/b18227-14

⁹ Lee EY, Bains A, Hunter S, et al. Systematic review of the correlates of outdoor play and time among children aged 3-12 years. *Int J Behav Nutr Phys Act.* 2021;18(1):41. doi:10.1186/s12966-021-01097-9

¹⁰ Schreuer N, Sachs D, Rosenblum S. Participation in leisure activities: Differences between children with

and without physical disabilities. Published online 2013. doi:10.1016/j.ridd.2013.10.001

¹¹ Kaal M. Onderzoek buitenspelen 2022. Presented at: 2022.

<https://jantjebeton.nl/uploads/downloads/onderzoek-buitenspelen-2022-62a06183eb380.pdf>

¹² Burghard M, de Jong N, Vlieger S, Takken T. 2017 Dutch Report Card+: Results From the First Physical Activity Report Card Plus for Dutch Youth With a Chronic Disease or Disability. Published online 2018. doi:10.3389/fped.2018.00122

¹³ Van Hal L, Tierlof B, Van Rooijen M, Van der Hoff M. *Een Actueel Perspectief Op Kinderen En Jongeren Met Een Chronische Aandoening in Nederland*. Verwey-Jonker Instituut; 2019. https://www.verwey-jonker.nl/wp-content/uploads/2020/07/217026_actueel_perspectief_op_kinderen_en_WEB-1.pdf

¹⁴ Atkinson C, Bond C, Goodhall N, Woods F. Children's access to their right to play: Findings from two exploratory studies. *Educ Child Psychol*. 2017;34(3):20-36. doi:10.53841/bpsecp.2017.34.3.20

¹⁵ Beekhuizen RQ, Bolster E, Gorter JW, et al. Play Together? Unveiling Facilitators and Barriers to Inclusive Outdoor Play for Dutch Children With and Without Disabilities: A Qualitative Study. Published online Under review.

¹⁶ Visser K, Beekhuizen RQ, Bloemen M, et al. Stimulating inclusive outdoor play: breaking the vicious circle between physical segregation and lack of social acceptance. Published online Under review.

¹⁷ Engelen L, Ebbers M, Boonzaaijer M, Bolster E, Van der Put I, Bloemen M. Barriers, facilitators and solutions for active inclusive play for children with a physical disability in the Netherlands: a qualitative study. Published online 2021. doi:10.1186/s12887-021-02827-5

¹⁸ Verschuren O, Wiart L, Hermans D, Ketelaar M. Identification of Facilitators and Barriers to Physical Activity in Children and Adolescents with Cerebral Palsy. Published online 2012. doi:10.1016/j.jpeds.2012.02.042

¹⁹ Beekhuizen RQ, Bloemen MAT, Bolster EAM, et al. Can You See Us Play? Observing Inclusive Outdoor Play Behaviour Among Children with and without Disabilities: a mixed methods study. Published online Accepted.

²⁰ Barron CM, Beckett A, Coussens M, Desoete A. *Barriers to Play and Recreation for Children and Young People with Disabilities: Exploring Environmental Factors*.; 2017. https://www.researchgate.net/publication/331917346_Barriers_to_Play_and_Recreation_for_Children_and_Young_People_with_Disabilities_Exploring_Environmental_Factors

²¹ Morgenthaler T, Schulze C, Pentland D, Lynch H. Environmental Qualities That Enhance Outdoor Play in Community Playgrounds from the Perspective of Children with and without Disabilities: A Scoping Review. Published online 2023. doi:10.3390/ijerph20031763

²² Brown DMY, Ross T, Leo J, et al. A Scoping Review of Evidence-Informed Recommendations for Designing Inclusive Playgrounds. *Front Rehabil Sci*. 2021;2:664595. doi:10.3389/fresc.2021.664595

²³ Finnvd JE. School segregation and social participation: the case of Norwegian children with physical disabilities. Published online 2018. doi:10.1080/08856257.2018.1424781

²⁴ Zó maak je buitenspelen mogelijk voor elk kind. Accessed February 13, 2026.

<https://www.samenspeelnetwerk.nl/richtlijnen/de-basis-inrichting-en-ontwerp-van-een-samenspeelplek-samen-spielen>

²⁵ Macmillan M, Tarrant M, Abraham C, Morris C. The association between children's contact with people with disabilities and their attitudes towards disability: a systematic review. Published online 2013. doi:10.1111/dmnc.12326





6

Meedoen in de samenleving – spelen verbindt

ESSAY 16. Toegang tot verbeelding - sterk door muziek en drama

Louise Berkhout

ESSAY 17. Spel als tekensysteem, een nieuw perspectief

Pim van der Pol

ESSAY 18. Meer dan een Glijbaan: Waarom de Speeltuin het Hart van de Wijk Is of Zou Moeten Zijn

Joyce Weeland en Julia Steenwegen

ESSAY 19. A movement and play based psychosocial intervention: TeamUp

Katia Verreault

Toegang tot verbeelding - sterk door muziek en drama

ESSAY 16

Louise Berkhout
orthopedagoog

‘Kunstzinnige vorming maakt completere mensen’

Remy van Kesteren, harpist¹

Samenvatting

In dit essay bespreken we de relatie tussen spelen en kunst en het belang van kunst voor de fysieke en geestelijke gezondheid. Vervolgens komt het belang van muziek en drama (theater/toneel) voor het bevorderen van veerkracht en sociale verbinding aan de orde, zowel op school als in de vrije tijd. Drempels die deelname aan culturele activiteiten in de weg staan en tot kansenongelijkheid leiden worden beschreven. Tot slot benoemen we de urgentie van beleidsmaatregelen om belemmeringen weg te nemen.

Inleiding

Het Internationaal Verdrag Inzake de Rechten van het Kind (IVRK)² bestaat uit :

Lid 1 De Staten die partij zijn, erkennen het recht van het kind op rust en vrije tijd, op deelneming aan spel en recreatieve bezigheden passend bij de leeftijd van het kind, en op vrije deelneming aan het culturele en artistieke leven.

Lid 2 De Staten die partij zijn, eerbiedigen het recht van het kind volledig deel te nemen aan het culturele en artistieke leven, bevorderen de verwezenlijking van dit recht, en stimuleren het bieden van passende en voor ieder gelijke kansen op culturele, artistieke en recreatieve bezigheden en vrijetijdsbesteding.

In het tweede lid is sprake van ...”het stimuleren en het bieden van *passende en voor ieder gelijke kansen* op culturele, artistieke en recreatieve bezigheden en vrijetijdsbesteding”. Nadere beschouwing van de praktijk laat zien dat het bieden van passende en voor ieder gelijke kansen niet altijd opgaat. Daarom staat in dit essay de volgende stelling centraal:

Er zijn te veel drempels voor kinderen en jongeren om deel te nemen aan culturele activiteiten, terwijl kunst een belangrijke bijdrage kan leveren aan het ontwikkelen van veerkracht en sociale verbinding en tevens aan het doen afnemen van kansengelijkheid.

Waar begint kunst?

Spelen en kunst liggen in elkaars verlengde, bij beide gaat het om een creatief proces waarin ervaring en beleving centraal staan en verbeelding (fantasie) een belangrijke rol speelt. Jonge kinderen maken vanzelfsprekend gebruik van verbeelding, verzinnen hun eigen muziek, spelen samen met anderen met of zonder taal, kunnen begrijpen wat de



BOMENTINGEL (METALLOFOON) IN SPEELBOS 'T LAER, GOOIS NATUURRESERVAAT

© HADEWYCH BAKKERS

ander bedoelt en kunnen zich inleven in een rol. Spelen draagt bij aan het ontwikkelen van motorische, emotionele, sociale en cognitieve vaardigheden³. Spelen hoeft geen nut of doel te hebben. De waarde van spel is onmiskenbaar en toch is er naarmate kinderen ouder worden schrikbarend minder tijd en ruimte beschikbaar voor spelen op school, thuis en in de vrije tijd. Wat de gevolgen zijn van minder kunnen spelen, zowel binnen als buiten, vraagt meer onderzoek. Dat geldt óók voor onderzoek naar de preventieve en helende werking van spelen, vooral in het licht van afnemend psychosociaal welbevinden van de jeugd.

Kunst ervaren en beoefenen vertoont grote overeenkomst met spelen⁴; ook het proces van creatief bezig zijn hoeft geen nut of doel te hebben, het gaat om het gaandeweg ‘vertellen’ van wat de maker bezighoudt. En net als bij het spel levert kunstbeoefening, actief en passief, een aantal specifieke vaardigheden op die essentieel zijn voor het menszijn zoals veerkracht, verbeelding, empathie, je verbonden voelen. Deelnemen aan culturele activiteiten is verrijkend en verruimt je blik op de wereld.

Kunst bevordert de fysieke en geestelijke gezondheid

De waarde van vaktherapie beeldend, muziek en drama voor de fysieke en mentale gezondheid is al jaren bekend. Dit blijkt ook uit het rapport van de World Health Organization (WHO, 2019)⁵ en is een bevestiging voor allen die zich met kunst en kunstzinnige vorming bezighouden. Het rapport is een review van meer dan 900 onderzoeken en bestrijkt een breed gebied. In de Nederlandse vertaling van het WHO factsheet⁶ staat dat kunst een rol kan spelen bij preventie en bevordering van gezondheid en bij beheersing en behandeling van ziekte. Het rapport onderscheidt vijf categorieën binnen de kunsten die gezondheidsvoordelen op kunnen leveren. De podiumkunsten (muziek, dans, zang, theater, film), beeldende kunst en vormgeving (beeldhouwen, schilderen, fotografie), literatuur (schrijven, lezen), cultuur (het bezoeken van musea, concerten en theater) en online kunstvormen (animatie, digitale kunst enzovoort). Waarbij niet gezegd is dat alle kunsten altijd een bijdrage leveren aan de fysieke en geestelijke gezondheid.

Belemmerende factoren

Hoewel Nederland een welvarend land is waar oog is voor het belang van de kunsten, zijn er factoren die kunstzinnige vorming en deelname aan culturele activiteiten belemmeren. Bovendien is er sprake van verschraling van het aanbod.

Voor alle kunsten geldt dat er in het onderwijs steeds minder tijd voor beschikbaar is

omdat de druk op basisvaardigheden als lezen, taal en rekenen groot is, mede als gevolg van het rapport van het *Programme for International Student Assessment (PISA)*⁷ uit 2019. In het rapport zijn de prestaties van 15-jarigen op het gebied van (begrijpend) lezen, wiskunde en natuurwetenschappen vergeleken met leeftijdsgenoten wereldwijd. Bij leesvaardigheid werd een sterke daling geconstateerd⁸. Overigens stelt Dijkgraaf⁹ met betrekking tot de Pisa-score op wiskunde:

De focus op het gemiddelde verhuut een vergrote tweedeling. Deze toenemende verschillen zien we ook breder binnen scholen, opleidingen en docenten. We hebben in het onderwijs bovenal een ongelijkheidsprobleem.

Ook voor de Pisa-scores uit 2022 voor taal geldt het ongelijkheidsprobleem: de achterstand van kinderen van ouders met een laag opleidingsniveau is groter dan van anderen¹⁰.

‘Dankzij’ de verslechterde scores op lezen zijn bibliotheken in ere hersteld, en wordt er voor het basisonderwijs een *Masterplan Basisvaardigheden*¹¹ uitgerold mét subsidies. Het masterplan gaat over taal, rekenen/wiskunde, digitale geletterdheid en burgerschap. Ongetwijfeld zal dit ten koste gaan van tijd voor kunstzinnige vorming én spelen. Bovendien was er al flink bezuinigd op vakleerkrachten kunst met als gevolg nog minder expertise binnen het onderwijs. De tendens om na het constateren van een gebrek in het hoger of middelbaar onderwijs een plan op te tuigen voor de basisschool is steeds dezelfde. Een tegengeluid uit de culturele sector, een Masterplan, is broodnodig.

Muziek - Samen wordt het meer

Vrije tijd en muziek

Lector Arts & Wellbeing Janine Stubbe¹² noemt de geslaagde culturele interventie van het Jeugdorkest El Sistema uit Venezuela, waarbij kinderen gratis muzieklessen kregen die hun mentale welbevinden en sociale ontwikkeling sterk verbeterden. Ook in Nederland en Suriname zijn voorbeelden van dergelijke succesvolle ‘leerorkesten’ bekend.

Hoe komt het dat het mentale welbevinden en de sociale ontwikkeling verbeteren door muzieklessen en deelnemen aan een jeugdorkest? Op deze vraag is een aantal antwoorden te geven. Mieras¹³ beschrijft dat alle kinderen profijt kunnen hebben van muziekles, maar dat vooral kinderen uit achterstandsituaties beter leren luisteren (klanken onderscheiden) en storend geluid leren wegfilteren, hetgeen van belang is voor het leren. Deze kinderen zijn vaak klein behuisd en leven tussen meerdere gezinsleden. In aanraking komen met (mogelijk onbekende) muziek en het ontwikkelen van nieuwe vaardigheden dragen bij aan het gevoel van eigenwaarde en zelfvertrouwen, aspecten die het

welbevinden verhogen. Het sociale aspect is van immens belang omdat het samenspelen een gevoel van saamhorigheid oplevert: dat het samen meer wordt dan alleen. Van oudsher heeft muziek deze verbindende werking¹⁴. Bij al deze gunstige factoren is de individuele aandacht door professionals van grote toegevoegde waarde omdat kinderen zich dan gezien en erkend voelen.

Muziekles buiten school is niet voor iedereen weggelegd vanwege de hoge kosten en het sluiten van muziekscholen. De waarde die men aan muziek toekent verschilt en hangt vaak samen met het opleidingsniveau van de ouders en het sociaaleconomische milieu.

Kinderen die muziek van huis uit meekrijgen zijn in het voordeel.

Muziek maken in de vrije tijd is niet voorbehouden aan het volgen van muziekles. In bijvoorbeeld het jeugdwerk, de kinderopvang, fanfare en informele netwerken kunnen kinderen in aanraking komen met muziek. Veel jonge mensen leren zichzelf een instrument bespelen via internet; maar dan moeten ze wel over een instrument beschikken.



HAAGSE KINDERMUZIEKDAG. ©SANDRA UITTENBOOGAART

School en muziek

De beschreven effecten van de leerorkesten gelden ook voor muziekonderwijs in achterstandswijken. Maar juist op scholen in deze wijken, enkele daargelaten, werken geen vakleerkrachten muziek. Wellicht omdat er geen geld beschikbaar is en de waarde van muziek voor het welbevinden en de sociale ontwikkeling van de jeugd onvoldoende bekend is.

Hierdoor blijven mogelijkheden liggen; de executieve functies die belangrijk zijn voor het leren in het algemeen, zoals zelfsturing, concentratie en werkgeheugen kunnen verbeteren door het maken van muziek¹⁵.

Er wordt al jaren bezuinigd op vakdocenten, zowel in het basis- als voortgezet onderwijs. Of er iets aan muziek gedaan wordt is afhankelijk van de individuele capaciteiten van de leerkracht die toevallig een instrument bespeelt of kan zingen en de kinderen inspireert. Zingen is heel belangrijk voor de taalontwikkeling en het gevoel van saamhorigheid. Het is niet duur om over een eenvoudig instrumentarium te beschikken zoals woodblocks, xylofoons, bongo's enzovoort. Voor het improviseren bij een verhaal en uitdrukking geven aan emoties - zoals: hoe klinkt het als je boos, verdrietig, vrolijk bent - heb je niet veel nodig. Juist de vrijheid en speelsheid, het samenspelen, het ontdekken van eigen mogelijkheden is zo belangrijk. Muziek kun je ook maken met je stem, met je handen en allerlei materialen. Experimenteren, net zoals in het vrije spel¹⁶.

Het integreren van muziek in andere vakken, zoals geschiedenis (welke muziek speelden ze in de middeleeuwen?) of aardrijkskunde (hoe klinkt de muziek van de Balkan?) hoeft niet moeilijk te zijn. Het biedt ook de mogelijkheid om in te spelen op de culturele achtergronden van leerlingen. De uitdaging voor docenten is om de waarde van muziek (en kunsten in het algemeen) te onderkennen en de kunstenaar in zichzelf te ontdekken¹⁷. Scholen kunnen zelf kiezen voor vaklessen muziek op school (mits voldoende geld beschikbaar). Op een gymnasium is het standaard opgenomen in het schoolprogramma, op het vmbo zelden of nooit. In het vmbo is het aandeel leerlingen afkomstig uit lagere sociaaleconomische milieus het grootst en doet zich de paradox voor dat de leerlingen die het meeste zouden kunnen profiteren van muziekonderwijs het minst worden bereikt.

Drama – empathie en verbeelding oefenen

De term 'drama' staat voor alle vormen van toneelspelen en theater. Samenspel vormt de basis waardoor verbinding ontstaat tussen kinderen en waarin zij sociale vaardigheden ontwikkelen zoals empathie, het kunnen inleven in een ander. In een spelsituatie creëren ze een gezamenlijk beleefbare eigen wereld waarin verbeelding (fantasie) centraal staat. Vooral jonge kinderen spelen (spannende) ervaringen uit waardoor ze greep krijgen op de

situatie. Verbeelding is een belangrijke competentie die het mogelijk maakt om je iets voor te stellen wat er nog niet is. Het is een creatief proces waarin zowel cognitieve als emotionele factoren een rol spelen. Vooral rollenspelen, waarbij jongeren improviseren in een bepaalde situatie zoals ‘je bent een politieagent die iemand betrapt op een winkeldiefstal’, bieden de mogelijkheid ‘streng maar rechtvaardig’ op te treden. Het inleven in de rol, het al dan niet gepast boos kunnen worden, is een oefening in de eigen emoties én in sociale intelligentie. Maar ook in concentratie, zelfregulatie en taalbeheersing. Acteur Gijs Scholten van Aschat speelde met kwetsbare kinderen fragmenten uit het toneelstuk *Hamlet* (Shakespeare) en liet hen ervaren wat het betekent om je verbeelding te gebruiken en empathie te oefenen. Binnen een rol kan die verlegen jongen - met de woorden van Shakespeare - het verlegen meisje het hof maken. Toneelspelen en kunst in het algemeen gaan om het ‘beoefenen van verwondering’, voor jonge kinderen vanzelfsprekend, voor oudere kinderen een vaardigheid die oefening vereist. Het gaat om nieuwsgierig zijn, om vragen te stellen zonder direct op zoek te zijn naar een antwoord^{18 19}.

Vrije tijd en drama

Toneelspelen, drama en theater in de vrije tijd zijn voor jongeren meestal ondergebracht bij jeugdtheaterscholen of club- en buurthuiswerk. Plezier in het spel, prikkelen van de verbeelding, verbinding zoeken met de omgeving en een veilige en inspirerende plek bieden zijn de uitgangspunten voor veel jeugdtheaterscholen. Jezelf durven zijn en de eigenheid van anderen respecteren, veerkrachtig zijn en sterk staan zijn termen die langskomen in het aanbod. Dit sluit aan bij een uitspraak van harpist Remy van Kesteren: “Kunst is nodig om de rauwe realiteit te lijf te gaan.” Deelname loopt vaak via de Brede School of via een intermediair. Bij het Jeugdfonds Sport en Cultuur kan een bijdrage aangevraagd worden. Maar ook hier geldt dat lang niet alle jongeren bereikt worden – hetzij door drempels (zie verder) of door onbekendheid²⁰.

School en drama

In de kleuterklas spelen kinderen uit zichzelf rollenspel en creëren een eigen werkelijkheid. Na groep 2 wordt er vaak nog maar weinig geappelleerd aan het plezier in toneelspelen, tot aan de eindmusical in groep 8. Terwijl er zoveel mogelijkheden zijn als leerkrachten en docenten de waarde van drama beter inzien. Creativiteit maakt het denken flexibel. Juist de afwisseling met de leervakken is van belang voor het plezier waarmee kinderen naar school gaan. En de integratie met andere vakken, zoals geschiedenis, maakt kennis niet alleen iets van het intellect maar ook van de beleving. Gevoelens uit kunnen spelen kan

lucht geven. Naast het emotionele aspect is het sociale aspect van toneelspelen minstens zo belangrijk – want improviseren doe je niet alleen en om een mooie voorstelling neer te zetten heb je niet alleen spelers nodig, maar ook decors, rekwisieten, muziek enzovoort. Voor docenten kan het een uitdaging vormen om te experimenteren met verschillende



vormen van toneel of theater. Dat vraagt lef en een kwetsbare opstelling²¹. Volgens Bosch en Dieleman²² neemt drama binnen het onderwijs een ondergeschikte positie in. Dat is onterecht, omdat dramalessen een positieve invloed kunnen hebben op taalontwikkeling, sociale cognitie en moreel redeneren. Deze effecten liggen dicht bij de kunstvorm zelf, maar hebben ook vakoverstijgende waarde (transfer effect). In sommige gemeenten is het mogelijk een professional in te huren die een docent helpt bij het vormgeven van theater. Net als bij muziek is het afhankelijk van de keuzes die een school maakt of er geld en tijd beschikbaar is voor het vak drama. En opnieuw zijn het vooral de vwo-scholen die een dergelijk vak of de mogelijkheid tot deelname aan een kunstklas of drama opnemen als eindexamenvak, maar niet de vmbo-scholen.

Veerkracht ontwikkelen

Wie de video's van spelende kinderen over de hele wereld van Francis Alÿs²³ kent, kan zien hoe veerkrachtig kinderen zijn als zij kunnen spelen.

Muziek en drama dragen bij aan het welbevinden en de sociaal-emotionele ontwikkeling van de jeugd. Deze opbrengsten gelden voor nagenoeg alle kunsten, die zich hiermee onderscheiden van 'hoofd'vakken zoals rekenen en taal in het onderwijs²⁴. Kunst bevordert het ontwikkelen van veerkracht. Masten²⁵ beschreef veerkracht als *Ordinary Magic*, een heel 'gewone' competentie maar tegelijkertijd 'magisch' hoe kinderen hun hoofd boven water kunnen houden in moeilijke omstandigheden. Veerkracht is niet een vaststaande eigenschap maar een proces waarbij het kind zich weet te redden, bijvoorbeeld door steun van een begripvolle volwassene, buurt of deelname aan sport of cultuur. Hier ligt een mooie kans voor activiteiten in de vrije tijd. Autonomie ervaren, beschikken over rolmodellen en een vriendenkring dragen bij aan het ontwikkelen van veerkracht. In een gezamenlijke publicatie van het Nederlands Jeugdinstituut (NJI) en het Trimbos-instituut²⁶ is de definitie van veerkracht als volgt:

De mogelijkheid om als persoon, gezin, gemeenschap én maatschappij welbevinden te ervaren door het vinden van een balans op het fysieke, mentale en sociale vlak en door goed om te gaan met de uitdagingen van het leven.

Vaak worden sport en cultuur in één adem genoemd bij het ontwikkelen van veerkracht. Voorwaarde is dat jeugdigen voldoende vrije tijd hebben én de middelen om deel te nemen aan culturele activiteiten en sport. En dat het aanbod afgestemd is op hun behoeften en achtergrond.

Het Jeugdfonds stelt gezinnen in staat om deelname aan culturele activiteiten te bekostigen. Het project *Sport & cultuurmix* zet bijvoorbeeld sport- en cultuurmakelaars in om alle kinderen in Utrecht gelijke kansen te bieden op het gebied van vrijetijdsbesteding²⁷. Hopelijk vinden dergelijke projecten navolging én wordt er geld voor uitgetrokken, want daarmee staan of vallen alle goede initiatieven.

Kansen(on)gelijkheid

In de Meerjarenbrief 2023-2025 getiteld 'De kracht van creativiteit. Cultuur midden in de samenleving' stelt staatssecretaris van Onderwijs, Cultuur en Wetenschappen (OCW) Gunay Uslu op pagina 11:

Iedereen moet toegang hebben tot cultuur. Door zichtbare en onzichtbare drempels is dit nog steeds niet vanzelfsprekend... Gelijke kansen bieden begint met toegang, overal en voor iedereen²⁸.

Echter, uit de cijfers van de *Vrijetijdsomnibus* blijkt dat volwassenen met een hoger opleidingsniveau en inkomen vaker aan kunst- en cultuurbeoefening doen in de vrije tijd dan mensen met een lager inkomen en opleidingsniveau (71% versus 45% in 2022)²⁹. Wat de jeugd van huis uit meekrijgt is van het grootste belang voor de ontwikkeling. Kinderen uit een milieu met lage sociaal-economische status (SES) trekken op alle fronten aan het kortste eind.

Cultuureducatie

In het primair onderwijs zijn duizend cultuurcoaches en -coördinatoren werkzaam die behulpzaam zijn bij het aanbieden van culturele activiteiten. Het zijn echter incidentele projecten waarin geen continuïteit is, zoals wel het geval is bij de inzet van vakdocenten die jaar na jaar kunnen voortbouwen op de kiemen die gelegd zijn.

In het voortgezet onderwijs (vo) wordt cultuureducatie wel gewaardeerd, maar leidt zelden tot deelname aan cultuur in de vrije tijd³⁰. Jongeren in Zeeland vinden cultuurvakken 'leuk' maar houden zich in hun vrije tijd toch niet bezig met cultuur. Dezelfde ervaring deelt een docent beeldende kunst op een middelbare school in Leiden waar de leerlingen geen interesse meer hebben in een Cultureel Jongeren Paspoort (CJP) of toegang tot een (gratis) balletvoorstelling of (klassiek) concert. Zijn conclusie: het aanbod sluit niet aan bij de culturele achtergrond en behoefte van zijn leerlingen. Ook de Kennissynthese 2025 roept de vraag op of het huidige onderwijsaanbod voldoende inclusief en aantrekkelijk is om cultuurdeelname echt te verbreden³¹.

In 2023 bleek al uit de publicatie van de Nederlandse Unesco Commissie³² dat er te weinig oog is voor diversiteit in culturele expressie en erfgoed, en dat gelden niet beschikbaar zijn.

Voor het mbo is in 2023 de Cultuurkaart als experiment in het leven geroepen die tot 2028 voortgezet mag worden. Mbo-studenten krijgen hiermee (bijna) dezelfde financiële stimulans als vo-leerlingen om deel te nemen aan culturele activiteiten, binnen en buiten school^{33 34}. Het valt te hopen dat dit voor studenten een blijvend effect heeft.

Drempels in toegang tot culturele activiteiten

Naast de boven geschetste drempels heeft het NJi op basis van onderzoek geconcludeerd dat er veel belemmeringen zijn die kinderen weerhouden om deel te nemen aan sport en cultuur³⁵. Onderzoek van onder andere het Landelijk Kenniscentrum voor Cultuureducatie en Amateurkunst (LKCA) bevestigt dat naast praktische drempels (kosten, tijd, bereikbaarheid), ook sociale en culturele drempels zoals onbekendheid met mogelijkheden en schaamte een rol kunnen spelen. Laaggeletterdheid bij ouders kan er

bijvoorbeeld voor zorgen dat zij zich afmelden voor een voorleesdag. Statusverlegenheid, onzekerheid en angst gaan hiermee gepaard³⁶.

Beleid – deelnemen aan cultuur – wat doet de overheid?

Zoals de Meerjarenbrief 2023-2025 van het ministerie van OCW al aangeeft is er een streven om kansengelijkheid te bevorderen. De uitvoering staat of valt echter met wettelijke regelingen en de verdeling van gelden. Er zijn alleen wettelijke bepalingen voor erfgoed en bibliotheken, maar verder is voor lokale culturele voorzieningen weinig vastgelegd. Zowel op het niveau van de provincie als op dat van de gemeenten hangen de regelingen af van de samenstelling van de gemeentebesturen en het belang dat men hecht aan cultuur en culturele activiteiten. Bovendien blijkt cultuur veelal het sluitstuk van coalitieakkoorden en begrotingen.

Een lichtpuntje is het bericht van OCW in januari 2025 dat nieuwe bestuurlijke afspraken over cultuurbeoefening ondertekend zijn door de minister van OCW, vertegenwoordigers van de Vereniging van Nederlandse Gemeenten (VNG) en het Interprovinciaal Overleg (IPO):

Dit is de eerste keer dat deze drie partijen bestuurlijke afspraken maken over het gehele domein cultuurbeoefening³⁷. Nu komt het erop aan het beleid te effectueren.

Conclusie

Er zijn inderdaad te veel drempels van allerlei aard, die kinderen en jeugd weerhouden deel te nemen aan kunst en culturele activiteiten met als gevolg dat kansenongelijkheid niet afneemt en veerkracht, welbevinden en sociale verbinding niet optimaal tot ontwikkeling kunnen komen. Dit is een urgent probleem waarvoor actie vereist is.

Actiepunten

- Zorg dat kansenongelijkheid afneemt door álle jeugd in staat te stellen deel te nemen aan culturele activiteiten, zowel op school als in de vrije tijd. Richt daarbij de aandacht op de groepen die het minst bereikt worden. Maak gebruik van de (praktijk)kennis van de Nationale Jeugdcoalitie. Samenwerking tussen de ministeries OCW en VWS is hard nodig.
- Zorg dat cultuureducatie en culturele activiteiten beter aansluiten bij de achtergrond en behoeften van de jeugd, met oog voor diversiteit en inclusie. Bijvoorbeeld met hulp van het LKCA en het NJi.
- Ministerie van OCW: investeer in docenten kunst en muziek, voldoende lesuren, instrumenten en langetermijnvoorzieningen. Een Masterplan Kunst is nodig, in

navolging van het Masterplan Basisvaardigheden. De Raad voor Cultuur adviseert om het jaarlijkse Rijkscultuurbudget, als inhaalslag, te verhogen met 250 miljoen euro.

- Wettelijke regelingen, zoals voor bibliotheken en erfgoed, zijn nodig voor culturele activiteiten om willekeur op lokaal niveau te voorkomen.

naar inhoudsopgave

-
- ¹ Van der Wiel, F. (2025). Interview Remy van Kesteren. *Cultuurkrant september 2025*. LKCA.
- ² Verenigde Naties (2013). Internationaal Verdrag inzake de Rechten van het Kind (IRVK) artikel 31 en het General Comment 17 (GC17) 'On the right of the child to rest, leisure, play, recreational activities, cultural life and the arts'. Genève.
- ³ Boland, A. & Aerden, I. (2020). *De Kracht van spel. Waar leerkrachten en kinderen elkaar ontmoeten*. SWP.
- ⁴ Van den Heuvel, W. (2011). *Spel werkt, spelen is een kunst*. SWP
- ⁵ WHO bevestigt kunst en cultuur bevorderen de gezondheid (2019). Geraadpleegd op 16 augustus 2025 van <https://www.lkca.nl/artikel/who-bevestigt-kunst-en-cultuur-bevorderen-de-gezondheid/>
- ⁶ Vertaling Factsheet WHO (2020). Geraadpleegd 17 augustus 2025 van WHO_2pp_Arts_Factsheet_v6.indd
- ⁷ Wat is Pisa (z.j.). Geraadpleegd 19 oktober 2025 van <https://www.pisa-nederland.nl/wat-is-pisa/>
- ⁸ <https://www.lezenenschrijven.nl>
- ⁹ Dijkgraaf, R. (16 oktober 2025, NRC). *Het venijn in de staart*.
- ¹⁰ Stichting Lezen en schrijven. (z.j.). *Eén op de drie 15-jarige leerlingen in Nederland heeft onvoldoende leesvaardigheid*. Geraadpleegd 15 oktober 2025 van <https://www.lezenenschrijven.nl/over-stichting-lezen-schrijven/actueel/een-op-de-drie-15-jarige-leerlingen-nederland-heeft>
- ¹¹ Ministerie van OCW. (z.j.). *Masterplan basisvaardigheden*. Geraadpleegd 15 oktober 2025 van <https://www.masterplanbasisvaardigheden.nl/>
- ¹² Lector Arts & Well-being bij Codarts Rotterdam en bijzonder hoogleraar Arts and Well-being aan de Erasmus School of History, Culture and Communication (ESHCC)
- ¹³ Mieras, M. (2024). *Hoopvol onderwijs. Hoe kunst gelijke kansen schept* [pdf] Geraadpleegd 6 oktober 2025 van www.mieras.nl
- ¹⁴ Mieras, M. (2021). *Wat onderzoek ons leert over muziek op school* [pdf] Geraadpleegd 24 augustus 2025 van www.mieras.nl
- ¹⁵ Jaschke, A. C., Honing, H., & Scherder, E. J. A. (2018). Longitudinal analysis of music education on executive functions in primary school children. *Frontiers in Neuroscience*, 12, Article 103. <https://doi.org/10.3389/fnins.2018.00103>
- ¹⁶ Villa Overvloed (z.j.). Geraadpleegd 21 augustus 2025 van <https://www.villa-overvloed.nl/>
- ¹⁷ Twaalfhoven, M. (2020). *Het is aan ons. Waarom we de kunstenaar in onszelf nodig hebben om de wereld te redden*. Atlas contact.
- ¹⁸ Berkhout, L. (2023). *Spelen serieus nemen. Rijke spelsituaties creëren in groep 1 t/m 8*. Boom.
- ¹⁹ Martens, R. (2019). *We moeten spelen*. NIVOZ.
- ²⁰ BMC-Mind the Gap (2028). Geraadpleegd 24 augustus 2025 van <https://jeugdfondssportencultuur.nl/wp-content/uploads/2018/07/BMC-Mind-the-gap.pdf>
- ²¹ Van der Poel, R. (2021). Meneer Tjeerd zoekt het niet weten op. Kan spelen het leren vergemakkelijken,

verdiepen en ook leuker maken? [Podcast]. Geraadpleegd 21 augustus 2025 van <https://nivoz.nl/nl/meneer-tjoerd-zoekt-het-niet-weten-op-kan-spielen-het-leren-vergemakkelijken-verdiepen-en-ook-leuker-maken>

²² Bosch, K & Dieleman, C. (2018). Leereffecten van drama: de onterecht ondergeschikte rol van theatereducatie. *Cultuur+Educatie*, jaargang 17(49).

²³ Alÿs, F. (2019). *Children's Games*. Geraadpleegd 23 augustus 2025 van <https://francisalys.com/category/childrens-games/>

²⁴ Ploeg, R. & Van Dijk (2024). *Kunst in onderwijs verrast*. Geraadpleegd 17 augustus 2025 van https://www.hsleiden.nl/sites/default/files/2024-08/Kunstzone%20Van%20Dijk%20%26%20Ploeg%202024_0.pdf

²⁵ Masten, A.S. (2001). Ordinary Magic. Resilience Processes in Development. *American Psychologist*, 227-238.

²⁶ Kraak, A. & Kleinjan, M. (2021). *Naar gezamenlijke veerkracht en kansen voor iedereen*. Geraadpleegd 18 augustus 2025 van <https://www.nji.nl/publicaties/naar-gezamenlijke-veerkracht-en-kansen-voor-iedereen>

²⁷ Nederlands Jeugdinstituut (z.j.). Sport & cultuurmix: vrijetijdsbesteding voor ieder kind. Geraadpleegd 21 augustus 2025 van Sport & Cultuur mix: vrijetijdsbesteding voor ieder kind | Nederlands Jeugdinstituut

²⁸ Kamerstukken. <https://zoek.officielebekendmakingen.nl/kst-32820-482.html> p.11

²⁹ Swartjes, B. & De Hoog (2025). *Cultuur en participatie*. Geraadpleegd 21 augustus 2025 van Cultuur en participatie - Cultuurmonitor

³⁰ LKCA (2025). *Cultuurbeoefening op school en in de vrijetijd*. Geraadpleegd 23 augustus 2025 van Kennissynthese 2025: Cultuurbeoefening op school en in de vrije tijd - LKCA

³¹ LKCA (2025). *Update Kennissynthese cultuurbeoefening: dit zijn de belangrijkste inzichten*. Geraadpleegd 22 augustus 2025 van Update Kennissynthese cultuurbeoefening: dit zijn de belangrijkste inzichten – LKCA

³² Bedaux, L., Brugman, M., Munganyende, & Meijer, E. (Reds.). (2023). *On(ver)vangbaar. De innovatieve kracht van The Culture*. Nederlandse Unesco Commissie. Geraadpleegd 18 augustus 2025 van Advies-the-Culture.pdf

³³ Braam, H. (2023). *Vormgeven aan kunst en cultuur in het mbo. Inzichten van voorlopers in het mbo over kansen en beleid voor kunst en cultuur*. LKCA.

Braam, H. (2024). *Mbo-studenten over cultuur op school en in de vrije tijd. Nulmeting MBO Cultuurkaart met budget*. LKCA.

³⁴ Uslu, Gunay. (2022) De kracht van creativiteit – Cultuur midden in de samenleving. (pdf) <https://www.tweedekamer.nl/kamerstukken/>

³⁵ Nederlands Jeugdinstituut (z.j.). Sport & cultuurmix: vrijetijdsbesteding voor ieder kind. Geraadpleegd 21 augustus 2025 van Sport & Cultuur mix: vrijetijdsbesteding voor ieder kind | Nederlands Jeugdinstituut

³⁶ Idem noot 26.

³⁷ LKCA (2025). *Bestuurlijke afspraken over cultuurbeoefening ondertekend door OCW, IPO en VNG*. Geraadpleegd 19 oktober van <https://www.lkca.nl/artikel/bestuurlijke-afspraken-over-cultuurbeoefening-ondertekend/>

Spel als tekensysteem, een nieuw perspectief

ESSAY 17

Pim J. van der Pol
orthopedagoog

Stelling

Ondanks het feit dat er sprake is van een 'decline of play', die samengaat met een 'rise in mental disorders'¹, ontbreekt het tot nu kennelijk aan voldoende besef en middelen om dit tij te doen keren.

Het pleidooi om het spel als een tekensysteem op te vatten kan daartoe juist een zinvolle bijdrage zijn en positieve gevolgen hebben voor zowel het individuele kind als de samenleving. Het kan ook meer zicht geven op de verschillende uitingsvormen van verbeelding. En, zoals Robbert Dijkgraaf² opmerkt over verbeelding: "Het is gewoon bijzonder dat wij dingen kunnen zien die er nog niet zijn en dat is een kracht die wij allen in ons hebben."

Wil die kracht gebruikt kunnen worden, dan zullen zowel het individuele kind als de samenleving daartoe wel de ruimte en mogelijkheden moeten krijgen.

Inleiding

Te weinig realiseert men zich dat het kind in alle vormen van spel de eerste stappen zet naar een volwassen betekenisverlening. Daarom is het zo belangrijk om voor dit ontwikkelingsaspect voldoende ruimte vrij te maken in de dagelijkse opvoeding en de (voor)schoolse programmering.

Spel gaan opvatten als een tekensysteem kan ook bijdragen aan het beschouwen van het spel als een verbindend element voor kind én samenleving. Dat de samenleving verhardt en minder speels aan het worden is, is ongetwijfeld waar, maar tegelijkertijd lijkt de behoefte aan spelen, ook bij volwassenen, alleen maar toe te nemen. Neem bijvoorbeeld de fantasy fairs in Nederland waarbij je - verkleed als elf, magiër of piraat - even helemaal jezelf kan zijn en je dromen kan beleven in een betoverende wereld met andere fans.

Spel en semiotiek

Aandacht voor het spel als tekensysteem vraagt om kennis van het begrip semiotiek. Het woord 'semiotiek' is afgeleid van het Griekse woord 'semeiōn' dat voor 'teken' staat ofwel het woord dat het begrip 'teken' representeert.

De systematische bestudering van het proces van betekenisverlening (semiosis) en daarmee van het tekengebruik is pas in de twintigste eeuw goed van de grond gekomen. In die zin is de semiotiek een jonge tak van wetenschap die twee hoofdstromingen kent, de Europese en de Angelsaksische. De eerste stroming sluit aan bij de algemene taalwetenschap waarvan de Zwitser Ferdinand de Saussure (1857-1913) als toonaangevende figuur werd beschouwd. De andere, de Angelsaksische stroming, heeft als grondlegger de Amerikaanse filosoof Charles Sanders Peirce (1839-1914).

Gedachtevorming omtrent tekens en be-teken-en, als expressie van zingeving door de mens, dateert al van eeuwen her. De eigen, unieke bijdrage daarin van het jonge, zich ontwikkelende en spelende kind, vraagt daarbij om expliciete aandacht.

Bij kinderen ontwikkelt de betekenisverlening zich al van jongs af aan. Gedurende het tweede jaar zijn zij al in staat om objecten in een andere dan de werkelijke betekenis te gebruiken, dat wil zeggen in de alsof-betekenis. Onderstaande foto laat zien hoe een tweejarige in staat is om als zogenaamde dokter de linten van het kussen in de alsof-betekenis van de stethoscoop te gebruiken. Door zo 'alsof' te doen kan het spel doorgang vinden, zelfs al gebruikt hij niet een speelgoed-stethoscoop. Daarmee geeft hij tegelijkertijd aan over voldoende flexibiliteit te beschikken om al spelende te kunnen improviseren en te spelen met alsof-betekenenissen.

Speelsheid in de samenleving is ook een teken aan de wand dat aangeeft in hoeverre maatschappelijke ontwikkelingen zich in positieve zin manifesteren. Het in het openbaar losknopen van de knellende stropdas, zoals Prins Claus dat ooit deed, is daar een mooi voorbeeld van. Ook het gebruik om vanuit het Nobel Vredesmuseum wekelijks een witte duif los te laten is daar een voorbeeld van.



DOEN-ALSOF HANDELING - ©MARGA HENDRIKS

Peirce en semiotiek

De benadering van de werkelijkheid volgens de zienswijze van de Amerikaanse filosoof Charles Sanders Peirce (1839-1914) is een driedelige, trichotome benadering. Dit in tegenstelling tot de tot dan toe gangbare tweedelige, dichotome benadering van de werkelijkheid. Daarbij verzette Peirce zich tegen de Cartesiaanse zienswijze waarin de werkelijkheid in dualiteit, in entiteiten, tegenpolen wordt beschouwd: man/vrouw, kind/volwassene, groot/klein, vorm/inhoud etc.

Zoals omschreven staat in het boek *Teken en Betekenis*³: “Sinds Peirce kunnen we er niet omheen: ons denken is primair een denken-in-tekens. Het is een proces, waarin iemand betekenis hecht aan bepaalde dingen die hij ziet of meemaakt en wel door middel van tekens. Zonder tekens is geen denken mogelijk.”

Drie elementen spelen daarbij een rol: 1) het *teken* zelf, 2) datgene waar het naar verwijst, de *referent*, 3) dat wat het in het hoofd van de tekengebruiker of -ontvanger teweegbrengt, de *interpretant*.

Wat betreft de wereld van de tekens onderscheidde Peirce in zijn *Theory of Signs*⁴ tekens eveneens in drieën: iconische, indexicale en symbolische tekens. Daarmee breidde hij de wereld van betekenissen uit ten opzichte van de tweedeling die de Saussure, de Zwitserse psycholinguïst, toepaste in het taalteken, de betekenaar en het betekende. Voor het spel is de toepassing van de Theory of Signs het meest toegankelijke en vooral ook praktisch meest toepasbare deel van het Peirciaanse denken. Peirce verdeelde de tekens in drie niveaus van verwijzen: iconisch, indexicaal en symbolisch.



DE VOLKSKRANT, 9 AUG. 2025 – ©MARCEL VAN DEN BERGH

Iconisch

Verwijzen kan door gelijkenis. Het teken lijkt op datgene waarnaar het verwijst. Bijvoorbeeld de kaart van Engeland tijdens de vakantie. Een spotprent van de minister-president, het Delfts blauwe molentje dat Japanse toeristen als souvenir mee naar huis nemen. Dat zijn voorbeelden van *icons*.

In het spel is *iconiciteit* de wereld van de letterlijkheid. Het spelmateriaal vertegenwoordigt de wereld in het klein en is als zodanig ook herkenbaar. In de uitvoering van spelhandelingen in de reële wereld overheersen ook vaak de iconische elementen, zoals te zien is in de afbeelding op de vorige pagina.

Een jongen speelt - tijdens de uitvaart van zijn vader, naast de kist, die geplaatst is op de witte stip - met de voetbal, overeenkomstig de wens van zijn vader. Een ontroerende foto, die tegelijk aangeeft dat het letterlijke, spelende handelen een functie kan hebben in de verbeelding van emoties, zoals hier ook in de publieke ruimte.

Indexicaal

De relatie tussen een teken en datgene waarnaar het verwijst kan ook te maken hebben met wat 'aangrenzendheid van de werkelijkheid' heet. De tekens zijn dan *indices*. Rook wijst op de aanwezigheid van vuur. Laagvliegende zwaluwen duiden erop dat er slecht weer op komst is. De borden die de weg wijzen naar het station, de kreet van iemand die op zijn duim slaat – het zijn allemaal voorbeelden van *indices*.

Indexicaliteit in spel is te zien in spelmaterialen die geen letterlijke kopie zijn van de werkelijkheid, maar die wel nog een herkenbaar element van de werkelijkheid bevatten. Zo kan het driehoekige Fröbelblok voor de één verwijzen naar een zogenaamd stuk kaas, voor de ander is het zogenaamd een stuk pizza, waarbij dan wel de positie waarin het blok wordt gehouden moet veranderen van verticaal naar horizontaal. Op die manier blijft ook de relatie met de werkelijkheid zichtbaar. Ook andere alsof-betekenenissen kunnen worden gegeven, waarbij de betekenisgever dan vaak wel een toelichting moet geven, zodat die dan door de medespeler kan worden herkend. Soms zijn gegeven betekenissen namelijk zo idiosyncratisch, hyperindividueel van aard, dat er in het samenspel geen vanzelfsprekende overeenstemming ontstaat over de alsof-betekenis. Om verder te kunnen spelen moet dan worden teruggevallen op de vooraf gemaakte 'afspraken', dat wil zeggen dat het uitgangspunt van het spel opnieuw wordt geherdefinieerd. "Maar jij was toch een boef?" "Nee allang niet meer, ik was heel aardig geworden", klinkt het dan bijvoorbeeld.

Onderstaande afbeelding laat zien dat de objecten die de spelers gebruiken verwijzen naar de echte voorwerpen en daarom als zodanig ‘zogenaamd’ gebruikt kunnen worden.



ZOGENAAMD ROKENDE JONGENS – ©P.J. VAN DER POL

Symbolisch

Is de relatie gebaseerd op afspraak, conventie, een enkele regel of een geheel van regels, dan spreekt men van *symbolen*. Voorbeelden zijn: verkeerslichten, de witte duif als vredesteken. “Het bekendste voorbeeld is natuurlijk het taalteken.”⁵

Symboliek in het spel is gerelateerd aan de afspraak die men maakt met betrekking tot de alsof-betekenis van personen of objecten. Men kan wat dat betreft afspreken wat men wil. De symbolische betekenis ontstaat ‘op afspraak’ en blijft van kracht zolang die niet wordt veranderd. In de gegeven symbolische betekenis wordt de werkelijkheid eveneens gerepresenteerd maar op een volstrekt willekeurige wijze. De relatie met de werkelijkheid is dan noch iconisch, noch indexicaal van aard. De kracht van de symbolische betekenis is de flexibiliteit, de dynamiek die al spelende ontstaat en voortduurt zolang men het er met elkaar over eens is.

De Spelontwikkeling

In de normaal verlopende spelontwikkeling hanteert het kind deze drie vormen van betekenisverlening in relatie met de leeftijd. Het heel jonge kind is gefocust op letterlijkheid. Al spelende is er een nauwe betrokkenheid tot de werkelijkheid. Naarmate het kind ouder wordt, ontstaat meer ruimte voor minder letterlijkheid in het spel en doet zich meer indexicaliteit in het spel voor. Tussen de drie en vier jaar ontstaat de symbolische gevoeligheid. De vierjarige is tot alle drie de vormen van tekens in staat.

Echter, niet bij alle kinderen verloopt de ontwikkeling op die wijze. Te denken valt aan kinderen met een fysieke of verstandelijk beperkte ontwikkeling en kinderen met een stoornis in het autismespectrum.

Zowel vanuit praktische ervaring als vanuit wetenschappelijk onderzoek⁶ blijkt dat kinderen met een verstandelijke beperking moeilijker tot symbolisch spel komen. Dit geldt ook voor kinderen met een stoornis in het autistisch spectrum^{7,8}. De trichotome tekenbenadering van Peirce biedt dan juist mogelijkheden om dit beeld te kunnen nuanceren en oog te krijgen voor andere vormen van verbeeldend spel. Met name verbeelding op iconisch dan wel indexicaal niveau. Door meer rekening te houden met de behoefte bij deze kinderen aan een duidelijker relatie in hun spel met de werkelijkheid, ontstaan extra mogelijkheden bij de observatie en begeleiding van deze kinderen in hun spel.

In deze tijd van toenemende *virtual* en *augmented reality* neemt de behoefte aan iconiteit in spel en samenleving zichtbaar toe. Dit is een ontwikkeling die samen kan gaan met een vermindering van de behoefte aan én mogelijkheden tot de andere vormen van verbeelding, zoals die van indexicaliteit en symboliek. Dit zou een verarming kunnen betekenen van de verschillende uitdrukkingsmogelijkheden van verbeelding. En daar moet voor worden gewaakt.

Een speltherapeut geeft in haar artikel *Speltherapie met vluchtelingenkinderen, een praktijkbeschrijving*⁹ het volgende aan:

Spel biedt een prachtige ingang, met name voor kinderen die nog geen woorden hebben voor wat ze hebben meegemaakt. (-) Veel voorkomende spelthema's zijn: strijd tussen verschillende groepen, hevige gevechten die plotseling oplaaien, dreiging en gevaar, spelfiguren die gewond raken of dood gaan, huizen die verwoest worden en verlieservaringen. Bij sommige kinderen is het spelverloop chaotisch, een wirwar van spelfragmenten zonder verhaallijn waar dingen

‘zomaar’ gebeuren, zonder einde of goede afloop. Dit is het spel van kinderen die vaak in de klas voortdurend op hun hoede en alert zijn, zich bij kleine voorvallen in de klas of op het schoolplein aangevallen en bedreigd voelen en veel onrust en boosheid laten zien in hun gedrag.

Na een pilot met vier vluchtelingenkinderen heeft de gemeente waar deze speltherapeut werkt gezorgd voor financiering van de speltherapie en heeft de school een ruimte beschikbaar gesteld die ingericht kon worden als spelkamer.

Conclusies

Door het fenomeen Spel als een semiotisch systeem op te vatten worden de observatie- en begeleidingsmogelijkheden van het spel van kinderen vergroot en wordt het belang van spel voor de samenleving ook duidelijker en herkenbaarder.

Spel als een tekensysteem volgens de Peirciaanse, trichotome denkwijze is tevens een aanvulling op bestaande theorievorming op het gebied van spel. Het levert een meer gedifferentieerd beeld op van de verschillende mogelijkheden van verbeelding bij kinderen met en zonder ontwikkelingsproblemen dan tot nu toe is toegepast. Het zal ook de inclusiviteit van het spelgedrag kunnen bevorderen.

Wat de samenleving betreft kan het meer gedifferentieerde trichotome waarnemen van speelse elementen profiteren van een theoretische zienswijze die gedrag kan vertalen in tekens van verschillend niveau. Dit kan ook meer inzicht geven in al of niet afwijkend sociaal gedrag.

Aanbevelingen voor beleidsmakers

In de opleidingen, variërend van mbo tot academische opleidingen, zou meer aandacht besteed moeten worden aan het belang van spelen voor de ontwikkeling van kinderen en de positieve gevolgen daarvan voor het functioneren in de samenleving. Ik pleit dan ook voor herinvoering van de minors Speltherapie/Spelbegeleiding in het curriculum van hogescholen en universiteiten.

[naar inhoudsopgave](#)

- ¹ Gray, P. (2013). The Decline of Play and the Rise of Psychopathology. In: *American Journal of Play, Children and Adolescents*, 443-462.
- ² Dijkgraaf, R. (2025, september). *De kracht van verbeelding en nieuwsgierigheid*. [Interview YouTube] Team Eiffel.
- ³ Van der Lubbe, J. C. A. & Van Zoest, A. J. A. (red) (2007). Tekenen en betekenis. In: *Tekenen en betekenis: het semiotisch instrumentarium*, p. 13. Aramith
- ⁴ Peirce, Ch. S. (1955): Logic as semiotic; the theory of signs (p. 98-119), in: *Philosophical Writings of Peirce*. Dover Publications.
- ⁵ Van der Lubbe, J. C. A. & Van Zoest, A. J. A. (red) (2007). Tekenen en betekenis. In: *Tekenen en betekenis: het semiotisch instrumentarium*, p. 13. Aramith.
- ⁶ Hellendoorn, J., & Van Berckelaer-Onnes, I. A. (red.) (1989). *Speciaal spel voor speciale kinderen*. Wolters-Noordhoff.
- ⁷ Van der Pol, P. J., & Hellendoorn, J. (2007). Autisme en spel. Een contradictie? In: *Autisme in orthopedagogisch perspectief*. Boom Academic.
- ⁸ Van der Pol, P. J. (2005). *Kracht en Macht van Spel en Verbeelding*, [proefschrift] Leiden.
- ⁹ De Gelder, A. (2020). Speltherapie met vluchtelingenkinderen. In *Vakblad voor speltherapie 'Spelenderwijs'*, pp. 11-19.



©BART SCHOUTEN

Meer dan een Glijbaan: Waarom de Speeltuin het Hart van de Wijk Is of Zou Moeten Zijn

Julia Steenwegen en Joyce Weeland

Erasmus Universiteit Rotterdam, Jeugd en Gezin

De speeltuin is een terrein dat speciaal is ingericht voor het spelen, bewegen en ontmoeten van kinderen, vaak voorzien van speeltoestellen en andere speelelementen. Deze kan openbaar zijn – vrij toegankelijk voor iedereen zonder lidmaatschap of toegangsbijdrage – of beheerd, waarbij een organisatie, vereniging of gemeente verantwoordelijk is voor het onderhoud, toezicht en eventueel de gereguleerde toegang (bijvoorbeeld via openingstijden of lidmaatschap). In de context van toenemende verstedelijking en druk op de (openbare) ruimte lijkt de speeltuin voornamelijk een bijzaak in het publieke debat. Toch vervult deze ogenschijnlijk eenvoudige plek een complexe maatschappelijke functie. Naast de ruimte die speeltuinen bieden voor spel en beweging, zijn ze ontmoetingsplekken, oefenruimtes voor burgerschap en bieden ze een cruciale infrastructuur voor sociale cohesie in een wijk. Door onder meer ruimtelijke en budgettaire tekorten staat de speeltuin echter onder grote druk. Tijd voor herwaardering van de speeltuin!

De Onzichtbare Waarde van Speeltuinen voor de Gemeenschap

Speeltuinen hebben voor de buurt een belangrijke functie in het contact tussen buurtgenoten. Vanwege hun laagdrempeligheid en informele karakter zijn speeltuinen waardevolle plekken voor het bevorderen van sociale cohesie: de samenhang en verbondenheid tussen mensen in een wijk. Simpel gezegd: sociale cohesie is het ‘cement’

dat mensen bij elkaar houdt. Speeltuinen vormen een van de weinige publieke ruimtes waar mensen spontaan en ongedwongen met elkaar in contact komen¹. In een samenleving waarin mensen, bijvoorbeeld op basis van hun sociaal-culturele identiteit, sociaaleconomische status of leeftijd, steeds meer gescheiden leven² bieden speeltuinen bij uitstek de figuurlijke en letterlijke ruimte voor (intergenerationeel) contact.

Uit onderzoek blijkt dat ontmoetingsplekken zoals speeltuinen bijdragen aan het onderling vertrouwen tussen buurtbewoners en de sociale cohesie van de wijk³. Ontmoetingen, zelfs zonder verbaal of diepgaand contact tussen ouders met verschillende sociaal-culturele achtergronden in de speeltuin, dragen bijvoorbeeld bij aan een gevoel van verbondenheid en het publieke vertrouwen⁴. Sociale netwerken die ontstaan in de speeltuin bieden ouders waardevolle steun en informatie, bijvoorbeeld over scholen en de wijk⁵.

Bovendien zijn speeltuinen bij uitstek intergenerationele ruimtes⁶. Ouders, grootouders, pubers en jonge kinderen komen er samen zonder dat het expliciet georganiseerd is. Die contacten, hoe oppervlakkig ook, dragen bij aan een groter gevoel van gemeenschappelijkheid in de wijk⁷. Speeltuinen kunnen zo functioneren als een vorm van commons: gedeelde ruimtes waar generaties zorg en verantwoordelijkheid voor elkaar oefenen⁸. Grootouders die toezicht houden, ouders die ervaringen uitwisselen, jongeren die meehelpen met activiteiten: zulke interacties versterken het idee van een zorgzame gemeenschap waarin iedereen een rol speelt. Deze functie hebben met name multifunctionele, openbare speeltuinen of publieke ruimtes⁹. Volwassenen voelen zich vrijer om gebruik te maken van open plekken zonder vaste speelstructuur, waarbij niet het ontwerp maar de ruimtelijke mogelijkheden intergenerationeel contact mogelijk maken. Beheerde speeltuinen (dat wil zeggen: met toezicht, vaste openingstijden en soms afbakening zoals hekken) hebben vaak een sterke focus op veiligheid, organisatie en afbakening, waardoor sociale interactie met de bredere publieke ruimte en andere groepen buurtbewoners, zoals ouderen, wordt beperkt.

Speeltuinen als Sociale Oefenruimte

Voor kinderen bieden speeltuinen niet alleen fysieke speelruimte, maar ook toegang tot sociaal kapitaal: vaardigheden, hulpbronnen en netwerken buiten het gezin¹⁰. Zo leren de kinderen misschien wel vriendjes kennen van een andere school die weer andere clubjes kennen. Of ouders raken met elkaar aan de praat en krijgen zo te horen over de extra diensten die de lokale bibliotheek aanbiedt. Dit lijkt nu misschien triviaal maar het zijn net dit soort contacten, uit de eigen bubbel, die ervoor zorgen dat ouders, en dus ook



FOTO GEMAAKT DOOR EEN JONGE BEWONER (KIND, GROEP 7)
VAN DE ROTTERDAMSE WIJK BOSPOLDER-TUSSENDIJKEN, CORNER-PROJECT

kinderen, beter kunnen navigeren in de verschillende instanties in hun omgeving. Denk maar aan een praatje op de speeltuin waarin je van andere ouders hoort dat je je kinderen tijdig moet aanmelden voor een plek in de kinderopvang.

Kinderen zien speeltuinen allereerst en bij uitstek als plekken waar zij met elkaar in contact komen en vriendschappen sluiten¹¹. De speeltuin is dan ook een cruciale plek voor het oefenen van belangrijke sociale vaardigheden: samenwerken, onderhandelen, conflicten oplossen en rekening houden met anderen¹². Speeltuinen zijn vaak de eerste publieke ruimtes waarin kinderen zelfstandig sociale rollen aannemen en omgangsvormen leren. Het belang van deze ‘informele educatieve context’ wordt te vaak onderschat.

Ook zijn speeltuinen potentiële plekken van sociaal-culturele diversiteit: kinderen met verschillende sociaal-culturele en economische achtergronden ontmoeten elkaar daar, of kunnen elkaar daar ontmoeten, op relatief gelijkwaardige basis¹³. Onderzoek in gemeente wijken in Rotterdam en Amsterdam laat zien dat kinderen met verschillende achtergronden elkaar vaker ontmoeten als de wijk meer ruimte biedt om te spelen¹⁴. Daarvoor zijn overigens niet altijd speeltoestellen nodig — open speelplekken of grasvelden kunnen al genoeg zijn. Dit maakt speeltuinen en andere speelplekken in de wijk tot plekken van vroeg en ongedwongen burgerschap. Kinderen die oefenen met dit soort vaardigheden en contact hebben met kinderen met diverse achtergronden hebben over het algemeen betere sociale vaardigheden en blijken op latere leeftijd beter te navigeren tussen verschillende sociale groepen¹⁵, een vaardigheid die essentieel is in een diverse samenleving.

De Speeltuin onder Druk

Ondanks de veelzijdige belangen van speelplekken in de stad staan zowel onbeheerde (dus vrij toegankelijk, zonder toezicht of organisatie) als beheerde speeltuinen onder grote druk. De openbare ruimte wordt steeds voller: bevolkingsgroei, verdichting en de behoefte aan woningbouw zorgen voor een constante strijd om de invulling van de schaarse openbare ruimte. Tegelijkertijd staan gemeentebudgetten onder druk.

Onbeheerde speeltuinen worden momenteel vaak slecht bezocht. Dit heeft meerdere redenen, waaronder de beperkte grootte, de gebruiksmogelijkheden en verloedering. Ze zijn vaak kleiner dan beheerde speeltuinen, met minder speelmogelijkheden (bijvoorbeeld overal dezelfde wipkip), minder recreatiemogelijkheden voor volwassenen en (mede hierdoor) minder toezicht. Kinderen houden van variatie en diversiteit, plekken waar veel te doen is en die een beetje spannend zijn (bijvoorbeeld hoge en steile toestellen). Bijna de helft van de bevraagde Nederlandse kinderen speelt daarom (ook) op informele speelplekken buiten, zoals de stoep, een grasveld of de straat¹⁶. Ook is snel sprake van verloedering door gebrek aan onderhoud en zwerfafval. Kinderen geven zelf ook aan dat de plekken daardoor voor hen minder aantrekkelijk zijn. Zij zijn zich sterk bewust van de verloederde staat van hun wijk¹⁷. Shortt en Ross¹⁸ benadrukken bovendien dat kinderen de relatie tussen hun omgeving en gezondheid en welzijn heel goed begrijpen: de kwaliteit van speelplekken beïnvloedt hun gevoel van veiligheid, verbondenheid en welzijn. Dit laat zien dat verloedering of een gebrek aan aantrekkelijke speelruimte niet alleen gevolgen heeft voor gebruik en gezondheid, maar ook voor hoe kinderen zich thuis voelen in hun wijk.

Beheerde speeltuinen worden steeds vaker ‘wegbezuinigd’ of afhankelijk van buurtinitiatieven en vrijwilligers. Beheerde speeltuinen in Nederland werden bevraagd en ongeveer de helft daarvan¹ geeft aan ofwel de toekomst als zeer onzeker te zien ofwel te verwachten dat zij over 5 jaar niet meer bestaan¹⁹. Er is een tekort aan vrijwilligers, betrokkenen ervaren hoge werkdruk en er is enerzijds een structureel financieel tekort en anderzijds zijn er oplopende kosten. In 2021 hadden speeltuinen gemiddeld genomen een structureel tekort van € 4.500,- per jaar. Daarnaast verschillen de (financiële) mogelijkheden van de speeltuinverenigingen, deels omdat deze afhankelijk zijn van hoeveel geld de beheerders kunnen regelen of opbrengen. Daarbij zijn ze afhankelijk van verschillende financieringsbronnen zoals (gemeentelijke) subsidie, lidmaatschap en andere geldstromen. Dit leidt mogelijk tot ongelijkheid tussen wijken, waarbij er in wijken waar het vermogen om zelf investeringen te kunnen regelen ontbreekt minder en/of minder aantrekkelijke en toegankelijke speelplekken zijn²⁰. Dit terwijl dit wellicht de wijken zijn die het meest baat hebben bij deze plekken. Kortom, zowel de openbare, beheerde en formele als de informele speelplekken in Nederlandse wijken staan onder druk.

Tijd voor Herwaardering

Speeltuinen kosten ons landelijk zo’n 25 miljoen euro, maar leveren naar schatting 52 miljoen euro op²¹. Bijvoorbeeld via preventie van sociale problemen in een wijk, het bevorderen van het welzijn van opvoeders en andere buurtbewoners, en de positieve effecten van spelen op de sociale, cognitieve en fysieke ontwikkeling van kinderen. Desondanks wordt er niet structureel geïnvesteerd in speeltuinen. Deze beleidsmatige onderwaardering van speeltuinen hangt mogelijk deels samen met institutionele versnippering. Speeltuinen vallen tussen verschillende domeinen: jeugd, welzijn, ruimtelijke ordening, sport. Hierdoor ontbreken vaak een integrale visie en structurele financiering. Dit maakt speeltuinen beleidsmatig kwetsbaar: ze zijn zelden prioriteit en worden niet erkend als structurele basisvoorziening. Daarnaast speelt het ongetwijfeld mee dat kinderen, voor wie speeltuinen in de eerste plaats bedoeld zijn, geen stemrecht hebben en dus alleen bij gratie van welwillendheid centraal gezet worden in het maken van de beleidsplannen. Bovendien vormen bestaande veiligheidsregels, zoals het Warenwetbesluit Attractie- en Speeltoestellen, een drempel voor burgerinitiatief. Hoewel ze veiligheid moeten waarborgen, belemmeren ze vaak spontane of experimentele vormen van speeltuinbeheer.

¹ 700 stichtingen werden bevraagd door Jantje Beton (2024), Nederlandse stichting die zich inzet voor het recht van kinderen om vrij en veilig buiten te spelen



FOTO GEMAAKT DOOR EEN JONGE BEWONER (GROEP 7) VAN BOSPOLDER-TUSSENDIJKEN

Toch zijn er hoopvolle ontwikkelingen. In sommige gemeenten worden speeltuinen beheerd via co-creatie: bewoners worden mede-eigenaar van de ruimte en bepalen mee over inrichting en beheer. Zulke initiatieven vergroten de sociale betrokkenheid in de buurt én de duurzaamheid van de voorziening. Gemeenten kunnen dit stimuleren door beleidsruimte te geven aan experimenten en het stimuleren van wijkcoöperaties of ‘speeltuinambassadeurs’.

Een structurele herwaardering van speelplekken in de wijk, zowel op lokaal als op nationaal niveau, zou kunnen ontstaan door:

1. beleidsmatige en/of wettelijke verankering van speelplekken als essentiële publieke ruimte en basisvoorziening in een wijk;
2. structurele financiering in plaats van kortlopende (project)subsidies;
3. minder in te zetten op aantallen (openbare of beheerde) speeltuinen, maar juist meer op de kwaliteit, inclusiviteit en aantrekkelijkheid van de speelplekken in brede zin; dus kwaliteit boven kwantiteit;
4. heruitvinden van speelplekken als onderdeel van de wijk; dit hoeft niet altijd een

- plek met speeltoestellen te zijn, maar kan ook een open ruimte of groen zijn;
5. de combinatie met voorzieningen voor andere groepen bewoners of gecombineerd gebruik, zoals een combinatie met voorzieningen voor ouderen, vergroening en bewegen;
 6. ruimte voor lokaal eigenaarschap en innovatieve vormen van beheer;
 7. kinderopparticipatie: laat kinderen meedenken en meebepalen over de plek, vorm, activiteiten en functie(s) van speelplekken in hun eigen wijk.

Speelplekken zijn méér dan een glijbaan, ze zijn ontmoetingsplekken voor burens, oefenplekken voor burgerschap en groeiplaatsen voor sociaal kapitaal van kinderen. Als we de leefbaarheid van wijken serieus nemen en erkennen dat sociale cohesie onder druk staat, moeten we speelplekken heruitvinden en herwaarderen, niet als sluitpost, maar als strategisch onderdeel van onze stedelijke infrastructuur. Alleen dan kunnen we de speelplek laten bloeien, als hart van de wijk, voor jong en oud.

naar inhoudsopgave

¹ Wood, L., Giles-Corti, B., Zubrick, S. R., & Bulsara, M. K. (2013). "Through the kids... We connected with our community" children as catalysts of social capital. *Environment and Behavior*, 45(3), 344-368

² Woittiez, I., Van Hulst, B., Ooms, I., Putman, L., Sadiraj, K., & Versantvoort, M. (2025). *Sociale cohesie blijft stabiel, maar is fragiel – Sociale Vraagstukken*. <https://www.socialevraagstukken.nl/sociale-cohesie-blijft-stabiel-maar-is-fragiel/>

³ Yuma-Guerrero, P. J., Cubbin, C., & von Sternberg, K. (2017). Neighborhood social cohesion as a mediator of neighborhood conditions on mothers' engagement in physical activity: results from the geographic research on wellbeing study. *Health Education & Behavior*, 44(6), 845-856.

⁴ Weck, S. (2019). 'Together apart' or 'apart together'?—middle-class parents' choice of playgrounds and playground interactions in socially diverse neighbourhoods. *Social & Cultural Geography*, 20(5), 710-729.

⁵ Weller, S., & Bruegel, I. (2009). Children's Place' in the development of neighbourhood social capital. *Urban Studies*, 46(3), 629-643.

⁶ Pitsikali, A., Parnell, R., & McIntyre, L. (2020). The public value of child-friendly space: Reconceptualising the playground. *Archnet-IJAR: International Journal of Architectural Research*, 14(2), 149-165

⁷ Small, M. L., & Adler, L. (2019). The role of space in the formation of social ties. *Annual review of sociology*, 45(1), 111-132.

⁸ Aernouts, N. (2020). 'Designing' commons: exploring interplays between commons, space and spatial design. *Urban Design International*, 25(1), 63-76.

⁹ Pitsikali, A., Parnell, R., & McIntyre, L. (2020). The public value of child-friendly space: Reconceptualising the playground. *Archnet-IJAR: International Journal of Architectural Research*, 14(2), 149-165.

¹⁰ Cowan, M., Dupre, K., & Fernando, R. (2024). Exploring the relationship between urban design and social capital: A systematic quantitative literature review. *Architecture*, 4(3), 493-514.

¹¹ Eriksson, M., & Dahlblom, K. (2020). Children's perspectives on health-promoting living environments: The significance of social capital. *Social science & medicine*, 258, 113059.

- ¹² Veiga, G., De Leng, W., Cachucho, R., Ketelaar, L., Kok, J. N., Knobbe, A., ... & Rieffe, C. (2017). Social competence at the playground: Preschoolers during recess. *Infant and Child Development*, 26(1), e1957.
- ¹³ Zoletto, D., & Wildemeersch, D. (2012). Public playgrounds as environments for learning citizenship. Notes from the Scientific Research Community: 'Plurality and Diversity in Urban Context'. *Pedagogia oggi*, 78.
- ¹⁴ Karsten, L., & Felder, N. (2016). *De nieuwe generatie stadskinderen: ruimte maken voor opgroeien*. Marcel Witvoet.
- ¹⁵ Williams, J. L., & Hamm, J. V. (2018). Peer group ethnic diversity and social competencies in youth attending rural middle schools. *The Journal of Early Adolescence*, 38(6), 795-823.
- ¹⁶ Helleman, G., Nio, I., & De Vries, S. I. (2023). Playing outdoors: What do children do, where and with whom? *Journal of Childhood, Education & Society*, 4(3), 322-337. <https://www.jces.com/index.php/jces/article/view/285>
- ¹⁷ De Maat, D., Steenwegen, J., Gielen, M., Kessering, M., het CORNER consortium & Weeland, J. (in press). *Perspectieven van Kinderen op Hulpbronnen voor Welzijn in de Wijk: Een Photovoice-Studie in Rotterdam*.
- ¹⁸ Shortt, N. K., & Ross, C. (2021). Children's perceptions of environment and health in two Scottish neighbourhoods. *Social Science & Medicine*, 283, 114186.
- ¹⁹ Jantje Beton (2023). *27% van de speeltuinen in Nederland wordt binnen nu en 5 jaar opgeheven! | Jantje Beton*. Geraadpleegd op 18 juni 2025 via https://jantjebeton.nl/nieuws/27-van-de-speeltuinen-in-nederland-wordt-binnen-nu-en-5-jaar-opgeheven?utm_source=chatgpt.com
- ²⁰ Verhijde, M. (2014). *Zelfbeheer leidt tot segregatie speeltuinen – Sociale Vraagstukken*. Geraadpleegd op 18 juni 2025 via https://www.socialevraagstukken.nl/zelfbeheer-leidt-tot-segregatie-speeltuinen/?utm_source=chatgpt.com
- ²¹ ECORYS (2021). *Een onderzoek naar de kosten en baten van speeltuinen in Nederland*. Geraadpleegd op 4 juli 2025 via <https://www.ecorys.com/app/uploads/files/2021-03/Eindrapportage%20MKBA%20Speeltuinen.pdf>

A movement and play based psychosocial intervention: TeamUp

Katia Verreault

War Child Alliance, The Netherlands, TeamUp Global

"You can discover more about a person in an hour of play than in a year of conversation."

Plato

Introduction

How can humanitarian and child rights-based organizations contribute to the well-being of children affected by displacement and conflict using evidence-based methodologies whilst engaging the community?

In 2015 in Europe alone nearly 400 000¹ children applied for asylum, fleeing their country of origin due to war and conflict. In the Netherlands, the government processed more than 66.000 applications; an overburdened system meant that many families and children resided in make-shift emergency shelters such as old school buildings and offices, often not equipped nor suitable to refugees' emotional, physical, spiritual and mental needs². Moreover, little services structurally addressed the psychosocial needs of children and focused mainly on basic services such as food and shelter. At that time, many communities mobilized efforts to offer support. TeamUp is an example of a community-based intervention that was developed during the so-called 'European Migrant crisis', to focus on the children's psychosocial needs in emergency shelters and in asylum reception centers throughout the country. Today, ten years later throughout the Netherlands, TeamUp is integrated in more than 58 locations of COA (Central Agency for the Reception of Asylum Seekers) as well as in 65 schools welcoming migrants facilitated by locally trained

community volunteers and teachers. Subsequently, TeamUp went international to respond to the growing need for psychosocial support in emergency settings for children on the move.

Globally, more than 400 million children and adolescents live in areas affected by conflict³, and 48 million are forcibly displaced⁴. Children in these humanitarian settings experience high rates of anxiety and depression⁵. Specifically, in conflict affected settings prevalence rates of mental health conditions is multifold that of the global average⁶. These adversities occurring during the critical developmental window of childhood increase risks for long-term impacts^{7,8}. Mental health promotion interventions at this stage can buffer against these adversities and prevent chronic mental health problems and improve long-term functioning. Mental health promotion aims to enhance overall well-being and develop healthy behaviors⁹. A recent meta-analysis shows that mental health promotion in low- and middle-income countries may improve the quality of life and may slightly reduce depression symptoms and anxiety symptoms¹⁰.

There is strong support for the benefits of play to enhance children's social emotional development and mental health¹¹. Children's free play, as well as play-based interventions, offer opportunities for developing emotional regulation, building resilience and confidence, strengthening social skills, and stress reduction¹². TeamUp is an example of a mental health promotion intervention that uses play, games and movement activities as its foundation. Previous research has demonstrated that TeamUp is effective in improving wellbeing, social connectedness, friendships and hope amongst children in refugee settlement in Uganda¹³ and post-war Burundi. The randomized controlled trial in Burundi further showed that session dosage matters, with markedly better results when offered a 24-session cycle compared to 12 sessions.

This essay will briefly explain the TeamUp methodology with children, as well as describe its training approach. Moreover, the topic of scaling to meet the growing needs of children and youth affected by conflict globally will be addressed. Finally, throughout the text you will find figures and short case vignettes to give some practical examples that depict how this movement-based psychosocial support intervention is experienced.

TeamUp methodology

TeamUp's methodology is based on two important theoretical underpinnings:

(i) the importance of embodied learning and (ii) a trauma-informed approach, integrated in the MHPSS (mental health and psycho-social support) in emergency settings framework.

The first refers to the role of the body in movement for regulation and social connectedness. The second is inspired by five guiding principles for immediate and trauma response to promote resilience and recovery¹⁴ aiming to restore: (1) hope, (2) calm (self-soothing/regulating), (3) community/self-efficacy, (4) connectedness, and (5) safety.

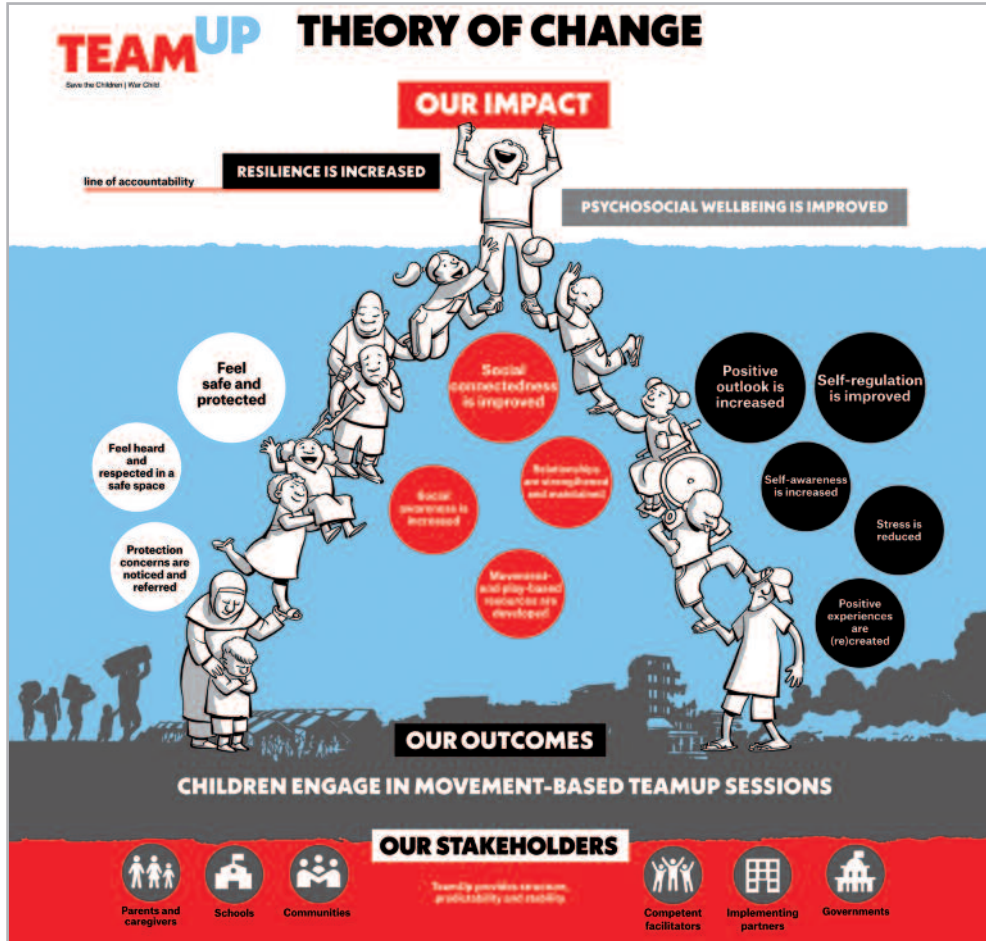


FIGURE 1: TEAMUP'S THEORY OF CHANGE¹⁵

THE THEORY OF CHANGE DEFINES WHICH COMPONENTS OF PSYCHO-SOCIAL WELL-BEING TEAMUP AIMS TO IMPROVE THROUGH MOVEMENT-BASED ACTIVITIES AND MAPS THE SPECIFIC OUTCOMES IN 3 MAIN CATEGORIES: SAFETY (WHITE), CONNECTEDNESS (RED) AND POSITIVE OUTLOOK & REGULATION (BLACK).

TeamUp is a movement-based psychosocial evidence-based methodology developed for children and youth affected by war and conflict globally aged between 6-17 years old. It

encompasses three valuable protective factors for children and youth for well-being: (1) the importance of play, (2) the importance of peers and (3) the importance of engaged trustworthy adults (role models). Weekly structured TeamUp sessions are play-based, approximately 45-60 minutes of duration and consist of a clear opening (welcome, check-in, warm-up, routines), middle (main activities based on themes) and closure (cool-down, checkout and closure routine). Sessions include songs, routines, creative movement, sports-based activities, breathing practices, and group-play activities (i.e. traditional, universal and folk games). TeamUp is facilitated by community facilitators, non-professionals or Mental Health and Psychosocial Support (MHPSS) staff who are trained not only in the methodology but also in child safeguarding and child protection. TeamUp has a signaling function embedded in referral mechanisms connected to local existing structures so that children and youth can receive additional care and services when needed.

The TeamUp intervention is based on eight specific psychosocial themes (i.e. fear, anger, bullying, respect, conflict, assertiveness, friends & friendship, stress & tension) defined by specific observable behaviors that are addressed in the sessions whilst playing. In other words, the themes guide facilitators on what to observe in the children and the moving body during play and to adapt accordingly; for example: how do children respect the rules of the activity or the space of others? Can they encourage their peers in a relay race or share joy and ideas? Can they mobilize their bodies to run away in a tag game? Can they calm down when things don't go their way? The non-verbal modality and focus on themes allow children to develop body-based resources which lie at the base of emotion-regulation, the felt sense of safety, self-agency (working from strengths, choices), a sense of belonging and connectedness. More so, whilst engaging in play during structured sessions, children develop space awareness, body awareness, energy modulation and grounding abilities.

Case vignette 1: Working with themes non-verbally; Crocodile ball

The weekly TeamUp teenager session (12-17 years) in a reception center in the Netherlands is composed of two distinct cultural groups who don't speak each other's language. Tensions have been observed between them since the start of TeamUp. For the main activity, facilitators propose a type of dodge ball called the crocodile ball. The activity consists of protecting the tail of the crocodile (one team) from ball throwers (another team) forming a circle around the crocodile. The crocodile team in the middle holds each other's shoulders to form a line and move together. The team around the crocodile works together to target the tail of the crocodile with a ball. The teenager chosen at the tail of the crocodile is the youngest and smallest of the

group. To dodge the ball, the crocodile team quickly starts to coil itself around him as a strategy. He finds himself surrounded and protected from the ball by his peers.

How might this feel for a teenager who is maybe new to a group or bullied to be protected in this way by his peers?

During this main activity, teenagers who normally don't play together find themselves working towards a common goal. Cooperation and laughter replace division and bullying behaviors. Energy, tension and joy are felt in the room as well as stress release and connection. Meanwhile, the facilitators are engaged in the activity by playing, modeling and doing. They encourage teenagers to pass the ball, to stop the activity when needed to clarify the rules, to make use of variables (i.e. add balls), to take a calming breath or to give a compliment routine when needed. The themes of stress & tension, bullying, friends & friendship and respect can be experienced during this main activity non-verbally through the body as facilitators observe the teenagers playing.

During a TeamUp session, children navigate the different states of their nervous system (fight, flight, freeze). For example, in a main activity such as the crocodile activity described above or a cross over tag, they release and activate different stress responses needed for protection and connection in safe ways through play. Further, the cooling down at the end of the session allows the children to settle down. The children learn to down-regulate by engaging in simple playful exercises that allow stretching, breathing, and grounding to modulate their energy levels after the main activities as well as to prepare them to transition to the closing of the session. The repetitive structure of the sessions (opening, middle and closure) allows for an embodied sense of predictability, regulation, and safety. A key and unique component of TeamUp is the use of routines (i.e. creative, fun, focused and playful short clapping games, songs, breathing practices) to keep the flow of the session, to create synchrony and to support co-regulation. The routines invite interactive possibilities to regulate oneself with others. These are foundational components for developing self-regulation, building attunement and strengthening relationships¹⁶. Finally, the creative modality, more specifically self-expression through movement, play and dance, is a non-verbal, culturally safe and adaptable way to build connectedness during the TeamUp sessions arguably more so than talk-based approaches. TeamUp in its nature enhances the mind-body connection and fosters important neuropsychological concepts such as the interrelation between the brain, the nervous system, thoughts, emotions and behaviors¹⁷.

Case Vignette 2: The use of routines

The 'popcorn' is a routine used to indicate the end of an activity, a part of the session, or the

transition to something else. It consists of rubbing your palms together as you count to 3 before ending with one clap. The routine provides not only flow to the session in a playful manner but announces a transition (safety, structure and predictability) to the children in non-verbal ways. Facilitators often ask children to count in their own language; allowing children to participate, to be seen and heard (inclusivity, assertiveness), to ground in the present moment through the use of self-touch, voice and sound (regulation & co-regulation), to do something they can do (agency), to listen to other's language (respect), to connect as one group (synchrony) and to re-focus attention (group management). The use of routines is multi-functional as described above.

“Little by little, the bird builds its nest.” Haitian proverb

TeamUp's Training Approach: We do, We care and We model - Learning by doing

‘We do, we model, we care’ are guiding principles for TeamUp trainers and facilitators – and this radiates in their ways of being with children during sessions. These principles assure learning by doing, support embodied learning through demonstration and ensure that a felt sense of trust, safety and relationship is cultivated among participants in a caring authentic manner. TeamUp's methodology and its trauma informed approach essentially creates an environment, a holding space, in which participants (and later children) feel safe to try and make mistakes, to be themselves, to share without fear of being judged, to be open and curious for new ways of doing and moving, while listening and learning about their own boundaries and safety through playful engagement with others. They experience what it is like to feel seen, heard and protected. They learn to receive and offer compliments. They slowly develop a sense of belonging and connectedness to others, whilst experiencing joy in play and releasing stress and tension in their bodies.

A TeamUp training is divided into four to five days and makes use of creative modalities to support experiential learning. Regardless of the setting or context, the training approach, its ways of being are familiar, replicable and recognizable as is the division of space in the training hall (i.e. play area, community circle, rest-corner, the use of visuals, playing materials and flipcharts). The use of movement and play is replicated as in TeamUp sessions. The main training blocks called experiencing, unpacking and facilitating TeamUp, introduce the methodology and the theoretical underpinnings step by step in experiential, creative and embodied ways. For example, facilitators learn to apply the methodology such as the session structure (opening, middle, closure), the four elements of group management (i.e. flow, build-up, group organization & demonstration) and the use of seven variables (i.e. roles, rules, movement, duration, space, material and group) in order

to adapt the activity based on what themes they observe in the children during the TeamUp session.

Additionally, different learning blocks on observing your children integrate child protection and child safeguarding components as well as understanding the child in its context (i.e. my safe space, risk and protection factors). Most importantly, by adopting a trauma informed approach embedded by the ‘we do, we care and we model’ principles, trainers strive to offer a caring yet playful, safe holding space for learning, sharing, moving and connecting as facilitators do with children during the TeamUp sessions. By modelling the use of routines, songs and activities not only from the TeamUp gamebook, but from various existing cultural practices or languages, contextualization is addressed, and ownership is promoted.

Participants in a TeamUp training connect with their inner child and others by playing. This allows personal transformation to take place. They are often eager to give back to the children in their communities the same sense of well-being they have felt during the training. Being in the present moment and adopting an embodied learning approach allows participants not only to develop their facilitation skills but to get a sense of how TeamUp relates to the themes through doing and moving. Trainees understand through their bodies what this might feel like and be like for children and what it means to offer embodied psychosocial support.

Scaling TeamUp in the Netherlands and globally

For the purpose of scaling TeamUp with different organizations globally, a partnership package, including various resources (i.e. handbook, gamebook) supported by replicable training trajectories, were developed for facilitators, trainers/mentors and master trainers/mentors to ensure quality and impact. The methodology is also supported by mentoring and a quality-of-care system.

To date, TeamUp has reached more than 700.000 children over 30 countries with the support of various organizations and partners globally. Still, TeamUp cannot exist in isolation. Various stakeholders (i.e. governments, communities, parents/caregivers, schools and facilitators) play a crucial role in the implementation and scaling of TeamUp. This has resulted in including TeamUp in various contexts and settings such as schools, child friendly spaces, refugee settlements and camps in both humanitarian settings and countries hosting refugees. Importantly, the power of learning through play appears to

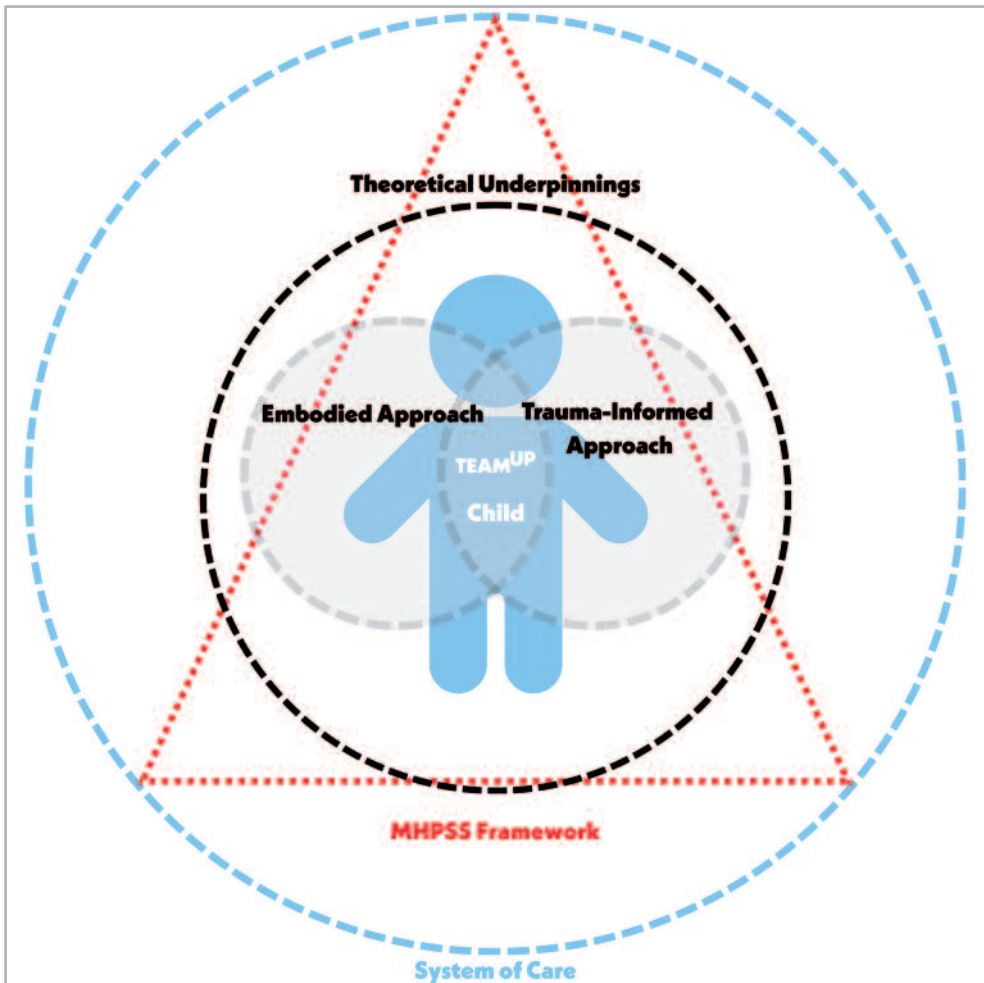


FIGURE 2: TEAMUP'S THEORETICAL UNDERPINNINGS AND FRAMEWORK WITHIN A SYSTEM OF CARE
 THE DIAGRAM (© KATIA VERREAULT) ILLUSTRATES TEAMUP'S THEORETICAL UNDERPINNINGS, INCLUDING CHILD RIGHTS AND CHILD DEVELOPMENT, EMBEDDED WITHIN THE MENTAL HEALTH & PSYCHOSOCIAL SUPPORT IN EMERGENCY SETTINGS (MHPSS) FRAMEWORK AND A SYSTEM OF CARE (COMPLEMENTING INTERVENTIONS). IT IS APPLICABLE AND ADAPTABLE TO VARIOUS CONTEXTS AND SETTINGS.

have a rippling effect in the community and in families of participating children. It is not uncommon when facilitators leave a session to see children with their peers and caregivers playing and singing some of the activities they experienced, liked and played in TeamUp sessions, this whether in the Netherlands in an emergency shelter in Amsterdam or a small community village in Burundi. In this way, the language of play and TeamUp becomes universal.

Conclusion

TeamUp demonstrates how movement and play can contribute to joy and connectedness, which in return diminishes stress, enhances hope, wellbeing, meaning making, and a sense of belonging. A joyful body reaches out, connects with others, looks to the sky, expands, takes up space which is the antidote to what a stressed or depressed body tends to do: isolate, constrict and shrink. The non-verbal playful nature of the methodology taps into resources and other ways of being. It allows new friendships to emerge without the need to talk nor to know each other's language. In multi-cultural and linguistic environments, this has been key to the methodology's inclusivity, adaptability, and feasibility. In some settings, it has contributed to breaking down barriers and fear among diverse cultural ethnic groups. More so, it has allowed facilitators to participate purposefully in supporting the well-being of children in their communities. TeamUp appears to have the power to bring children together, (re)creating positive experiences; outcomes that can buffer against the adversity and difficulties they are facing in their day-to-day lives.

“TeamUp brings joy, togetherness and peace not only to the children but also to the facilitators themselves. Witnessing and playing with the children, we notice from the expression and bodies that it relieves them from stress and this in return relieves our own stress”

TeamUp facilitator

Acknowledgements

I would like to acknowledge Dr. Mark Jordans, Director of Research & Development at War Child Alliance and Professor of Child and Adolescent Global Mental Health for previous revision of this essay. Thank you to Willem Vriend, TeamUp content developer, and Master trainer for the first draft revision. TeamUp was originally developed by War Child, Save the Children Netherlands and UNICEF Netherlands. I would also like to thank Birgit van Delft, Ernst Stuur, Elin Hofman, Kyra Pedersen, and the entire TeamUp Global team, trainers and facilitators globally without whom this work would not be possible. Most importantly, the children who share their hope through play.

naar inhoudsopgave

¹ Lanni, A. (2016). *400.000 refugee minors arrived in Europe in 2015*. Open Migration.

<https://openmigration.org/en/analyses/400-000-refugee-minors-arrived-in-europe-in-2015/>

² Bleile, A. C., Koppenol-Gonzalez, G. V., Verreault, K., Abeling, K., Hofman, E., Vriend, W., ... & Jordans, M. J. (2021). Process evaluation of TeamUp: a movement-based psychosocial intervention for refugee children

in the Netherlands. *International journal of mental health systems*, 15(1), 25.

³ UNICEF. (2022, 5 December). *Humanitarian Action for Children 2023*.

<https://reliefweb.int/report/world/unicef-humanitarian-action-children-2023-overview>

⁴ United Nations High Commissioner for Refugees (2025). *Global Trends: Forced displacements in 2024*. Copenhagen, Denmark: United Nations High Commissioner for Refugees (UNHCR).

⁵ Blackmore, R., Gray, K. M., Boyle, J. A., Fazel, M., Ranasinha, S., Fitzgerald G, et al. (2020). Systematic review and meta-analysis: the prevalence of mental illness in child and adolescent refugees and asylum seekers. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, 59 (6), 705-714.

⁶ Charlson, F., Van Ommeren, M., Flaxman, A., Cornett, J., Whiteford, H., & Saxena, S. (2019). New WHO prevalence estimates of mental disorders in conflict settings: a systematic review and meta-analysis. *The Lancet*, 394(10194), 240-248.

⁷ Yu R, Perera C., Sharma, M., Ipince, A., Bakrania, S., Shokraneh, F., et al. (2023). Child and adolescent mental health and psychosocial support interventions: An evidence and gap map of low-and middle-income countries. *Campbell Systematic Reviews*, 19(3):e1349.

⁸ McGorry, P. D., Mei, C., Dalal, N., Alvarez-Jimenez, M., Blakemore, S-J., Browne, V., et al. (2024). The Lancet Psychiatry Commission on youth mental health. *The Lancet Psychiatry*, 11(9),731-774.

⁹ Springer, F., & Phillips, J. L. (2006). The IOM Model: A tool for prevention planning and implementation. *Prevention Tactics*, 8(13), 1–7.

¹⁰ Purgato, M., Cadonin, C., Prina, E., Ferreira, M. C., Del Piccolo, L., Gerber, M., ... & Barbui, C. (2024). Umbrella systematic review and meta-analysis: physical activity as an effective therapeutic strategy for improving psychosocial outcomes in children and adolescents. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, 63(2), 172-183.

¹¹ Bleile, A. C., Koppenol-Gonzalez, G. V., Orech, B., Verreault, K., & Jordans, M. J. (2025). Evaluating a movement-based mental health promotion intervention for refugee children in Uganda: A quasi-experimental study. *Journal of Clinical Child & Adolescent Psychology*, 54(5), 592-607.

¹² Snijder, M., & Apgar, M. (2024). *Psychosocial wellbeing for children in Dutch asylum reception centres*. TeamUp Impact evaluation. <https://resourcecentre.savethechildren.net/document/teamup-impact-evaluation-psychosocial-wellbeing-for-children-in-dutch-asylum-reception-centres>

¹³ Jordans, Bleile, Koppenol-Gonzalez, Mutima, Verreault, Nkengurutse, Bakolis, Rambona. (Under review). Evaluation of the effectiveness and role of dosage of a mental health promotion intervention for children in Burundi: A three-armed hybrid cluster Randomized Controlled Trial.

¹⁴ Hobfoll, S. E., Watson, P., Bell, C. C., Bryant, R. A., Brymer, M. J., Friedman, M. J., ... & Ursano, R. J. (2007). Five essential elements of immediate and mid-term mass trauma intervention: Empirical evidence. *Psychiatry: Interpersonal and Biological Processes*, 70(4), 283-315.

¹⁵ TeamUp. (2020b). Handbook for facilitators of structured movement-based activities in safe spaces, schools and other community environments. Save the Children, Warchild, Unicef. TeamUp. (2020c). TeamUp Theory of Change.

¹⁶ Malchiodi, C. A. (2020). *Trauma and expressive arts therapy: Brain, body, and imagination in the healing process*. Guilford Publications.

¹⁷ McGonigal, K. (2019). *The joy of movement: How exercise helps us find happiness, hope, connection, and courage*. Penguin.





Overzicht auteurs en redactie

Dr. Marijke Achterberg, Universiteit Utrecht, Faculteit Diergeneeskunde, departement Population Health Sciences. Onderzoek naar de neurobiologie van sociaal spelgedrag.

Dr. ing. Sander Bakkes, Universiteit Utrecht, Assistant Professor in Playful Learning & Game Design. Onderzoek bij de HUB *Spelen = Gezond Opgroeien* naar de kracht en de mogelijkheden van spelen voor kinderen met een (chronische) ziekte.

Ryan Q. Beekhuizen MSc., Hogeschool Utrecht, Lectoraat Bewegen en Opgroeien doe je Samen. Onderzoek kennisontwikkeling en praktische ondersteuning voor kindertherapeuten bij inclusief buitenspelen.

Dr. Louise Berkhout, orthopedagoog, voorheen werkzaam als docent bij Hogeschool Leiden, vaktherapie muziek, beeldend en drama. Kernlid Speelforum, voorzitter kennispalet, Platform Ruimte voor de Jeugd.

Dr. Manon Bloemen, Hogeschool Utrecht, Lector bij het lectoraat Bewegen en Opgroeien doe je Samen. Onderzoek naar inclusief bewegen en gezond opgroeien bij kinderen en adolescenten met (risico op) beperkingen of chronische aandoeningen.

Dr. Eline Bolster, Hogeschool Utrecht, Lectoraat Bewegen en Opgroeien doe je Samen. Instituut Bewegingsstudies, Programma Gezond en Wel.

Prof. dr. Marco te Brömmelstroet, Universiteit van Amsterdam, Faculteit der Maatschappij- en Gedragswetenschappen, programmagroep Urban Planning. Hoogleraar Urban Mobility Futures en directeur van het Lab of Thought.

Lieke Brouwer, Apeldoornse jongere, deelnemer onderzoek 'Plek voor Meiden'.

Dr. Dorian de Haan, voorheen werkzaam als Lector Ontwikkelingsgericht Onderwijs aan PABO Hogeschool Inholland en universitair docent vakgroep ontwikkelingspsychologie, Universiteit Utrecht. Taalkundige.

Dr. Marion van Hattum, HAN University of Applied Sciences, Lectoraat Werkzame Factoren in de Jeugd- en Opvoedhulp, Academie Mens en Maatschappij.

Drs. Gerben Helleman, De Haagse Hogeschool, Lectoraat Gezonde Leefstijl in een Stimulerende Omgeving. Stadsgeograaf. Samenwerking met Centre of Expertise Governance of Urban Transitions (CoE GUTs).

Prof. dr. mr. Simone van der Hof, Universiteit Leiden, Faculteit der Rechtsgeleerdheid, hoogleraar Recht en Digitale Technologie bij het Centrum voor Recht en Digitale Technologie (eLaw).

Ir. Linda Hooijer, Gemeente Apeldoorn, programmamanager Gezonde Leefkwaliteit, Buurten en Communitybuilding, Ruimtelijk en Maatschappelijk.

Dr. Vasanthi Iyer, arts Maatschappij en Gezondheid, AJN-ambassadeur Visus Inzicht (AJN Jeugdartsen Nederland). Voorzitter Stichting Netwerk Zicht op Buiten.

Dr. Merel Jonker, Universiteit Utrecht, Departement Rechtsgeleerdheid, gespecialiseerd in het familierecht.

Dr. ir. Lia Karsten, professor (associate) emerita stadsgeografie, Universiteit van Amsterdam. President Scientific Program Committee Child in the City.

Dr. Maike Kooijmans, theaterpedagoog en jeugdsocioloog. Voorheen Lector Opvoeden voor de Toekomst bij Fontys Pedagogiek (2017 tot 2025). Werkzaam op het gebied van talentologie en pedagogische vrijplaatsen.

Dr. Heidi Lesscher, Universiteit Utrecht, Faculteit Diergeneeskunde, departement Population Health Sciences. Universitair hoofddocent, projectleider onderzoeksgroep Neurobiologie van sociaal spelgedrag.

Prof. dr. mr. Ton Liefwaard, Universiteit Leiden, Faculteit der Rechtsgeleerdheid. Hoogleraar

kinderrechten en voorzitter van de Afdeling Jeugdrecht en Gezondheidsrecht. UNICEF-leerstoel Kinderrechten te Leiden sinds 2012.

Dr. Pim van der Pol, orthopedagoog, voorheen werkzaam bij opleidingsinstituut RINO. Client-centered kinder(psycho)therapeut. Kernlid Speelforum, Platform Ruimte voor de Jeugd.

Drs. Marjolijn Quaak, kinderarts. Lid commissie Pleitbezorging Nederlandse Vereniging voor Kinderartsen.

Dr. Martin van Rooijen, pedagoog. Proefschrift 'Professional attitudes and children's practices enhancing risky play: Towards a model of influencing factors', Universiteit voor Humanistiek, 2024.

Dr. Jonne Silonsaari, Universiteit van Amsterdam, Faculteit der Maatschappij- en Gedragwetenschappen, Programmagroep Urban Planning.

Dr. Julia Steenwegen, Erasmus Universiteit Rotterdam, School of Social and Behavioural Sciences, postdoctoral researcher in the Department of Youth and Family.

Ir. Dirk Vermeulen, Stichting Speelruimte, stedenbouwkundige. Werkzaam op het gebied van speelruimtebeleid. Kernlid Speelforum, Platform Ruimte voor de Jeugd.

Katia Verreault, MA. War Child Alliance, The Netherlands, TeamUp Global. Dance Movement therapist and trauma informed practitioner. Research work focuses on mental health, resilience and wellbeing for refugees using creative modalities.

Prof. dr. Sanne de Vries, LUMC Health Campus Den Haag, bijzonder hoogleraar Bewegen tijdens de jeugd als basis voor een gezond leven. De Haagse Hogeschool, Lector Gezonde Leefstijl in een Stimulerende Omgeving.

Dr. Joyce Weeland, Erasmus Universiteit Rotterdam, School of Social and Behavioural Sciences, associate professor, Department Youth and Family. CORNER project.

Dr. Hilde Wierda-Boer, HAN University of Applied Sciences, Lectoraat Werkzame Factoren in de Jeugd- en Opvoedhulp, Academie Mens en Maatschappij.

Iris Willemsen, Msc., HAN University of Applied Sciences, Expertiseteam Talent, Academie Sport en Bewegen.

Redactie

Prof. dr. mr. Ton Liefwaard

Dr. Louise Berkhout

Froukje Hajer, sociaal cultureel werker. Adviseur jeugdbeleid & kinderrechten. Kernlid Speelforum, Platform Ruimte voor de Jeugd.

Drs. Pauline van der Loo, pedagoog. Hoofd afdeling Impact / plaatsvervangend directeur bij Stichting Nationaal Jeugdfonds Jantje Beton en bestuurslid van het Platform Ruimte voor de Jeugd.





Samen verder!

Er ontwikkelt zich een groot netwerk van organisaties en allianties dat zich sterk maakt voor spelen. Verschillende organisaties hebben naar aanleiding van de uitkomsten van deze essaybundel aangegeven wat zij doen en gaan doen om het recht op spelen te borgen.



Vanuit Jantje Beton ondersteunen wij deze bundel omdat het recht op spelen structurele aandacht en gezamenlijke actie vraagt. In lijn met ons meerjarenbeleidsplan 2026–2030 nemen wij hierin onze rol als beïnvloeder, aanjager, kennispartner en verbinder. Als lid van de redactie hebben wij bijgedragen aan de totstandkoming van deze bundel en zetten wij ons actief in om de waardevolle inzichten breed te verspreiden, zodat kennis beter wordt benut in beleid en praktijk. Samen met onze kinderraad versterken wij de stem van kinderen. Wij delen onze praktijkervaring en brengen partners, zoals de bij ons aangesloten speeltuinorganisaties, samen om buitenspelen duurzaam te verankeren in de leefomgeving. Met een speels-activistische houding agenderen wij buitenspelen als basisvoorwaarde voor gezond en kansrijk opgroeien, zodat ieder kind de ruimte en vrijheid heeft om buiten te spelen. www.jantjebeton.nl



Spelen en bewegen, zowel offline als online, ondersteunt de sociale, emotionele, motorische en cognitieve ontwikkeling van kinderen. Het helpt hen relaties op te bouwen, stimuleert creativiteit en zelfstandigheid en geeft ruimte om zichzelf en de wereld te ontdekken. Dit vraagt om een groene, gezonde, veilige én uitdagende leefomgeving die kinderen uitnodigt om te bewegen, te ontdekken en elkaar te ontmoeten. Daarvoor zijn voldoende en toegankelijke plekken nodig in wijken, buurten en online, waar kinderen vrij kunnen spelen, veilig hun grenzen leren kennen en nieuwe ervaringen opdoen. Ook ouders en andere opvoeders hebben zulke plekken nodig om anderen te ontmoeten. Dit versterkt hun vermogen om kinderen

ruimte te geven om te spelen. Als nationaal en onafhankelijk kenniscentrum draagt het Nederlands Jeugdinstituut bij aan een actuele, toegankelijke kennisbasis over opgroeien en opvoeden. Lees meer op: www.nji.nl.

KinderrechtenCollectief

Alle kinderen en jongeren hebben rechten die zijn vastgelegd in het VN-Kinderrechtenverdrag. In het

Kinderrechtencollectief, waar ook Platform Ruimte voor de Jeugd partner van is, bundelen organisaties hun krachten om deze rechten in Nederland te borgen en om op te komen voor kinderen wanneer hun rechten worden geschonden. Een belangrijk onderdeel van deze inzet is het recht op spelen en vrije tijd (artikel 31 IVRK), dat volgens General Comment nr. 17 verder gaat dan speelmogelijkheden alleen en ook raakt aan de inrichting van de publieke ruimte, het mentaal welzijn van kinderen, onderwijs, armoede en gelijke kansen. In Nederland vervult het Kinderrechtencollectief op grond van artikel 45 van het VN-Kinderrechtenverdrag de rol van onafhankelijke waakhond op het gebied van kinderrechten, door monitoring, rapportage aan het VN-Kinderrechtencomité en een structurele dialoog met de overheid, gericht op de versterking van onder meer het recht op spelen. www.kinderrechten.nl



Kinderen en jongeren verdienen alle kansen om gezond en gelukkig op te groeien tot zelfstandige en veerkrachtige volwassenen. Ze hebben daarvoor recht op toegang tot hoogwaardige en goed gefinancierde jeugdwerkvoorzieningen, die tegemoetkomen

aan hun ontwikkelbehoeften. Duurzame en reële financiering is hard nodig om de waarden, kerntaken en meerwaarde van het jeugdwerk te blijven benoemen binnen het brede speelveld waarin jeugdwerkers en vrijwilligers actief zijn. Sociaal Werk Nederland zit niet stil om het belang en de preventieve waarde van het kinder- en jongerenwerk (zowel vrijwillig als professioneel) onder de aandacht te blijven brengen bij overheden en haar samenwerkingspartners. www.sociaalwerknederland.nl



Spelen is een serieuze zaak. In de eerste levensjaren spelen kinderen een fundament bij elkaar dat bepalend is voor hun hele verdere leven. Wie kinderen de ruimte geeft om vrij en rijk te spelen, investeert in weerbaarheid, veerkracht, leervermogen, relaties en zelfvertrouwen. Daarom pleit de Brancheorganisatie Kinderopvang, als grootste vertegenwoordiger van de sector Kinderopvang, voor meer speelruimte voor alle kinderen. Met overtuiging onderschrijven

wij de boodschap van deze essaybundel. www.kinderopvang.nl



Kinderen zouden altijd en overal moeten kunnen spelen en ontspannen in hun vrije tijd. Het is een recht opgenomen in artikel 31 van het VN-Kinderrechtenverdrag. Dat is niet voor niets. Spelen is geen luxe, voor kinderen is het een noodzaak: het draagt bij aan hun fysieke, mentale en sociale welzijn en is dus essentieel om zich optimaal te kunnen ontwikkelen. En daar hebben alle kinderen recht op. UNICEF Nederland steunt dan ook van harte de totstandkoming van deze essaybundel waarin

het recht op spelen, het belang ervan en de effecten ervan vanuit verschillende invalshoeken worden belicht. De verdere dialoog daarover ondersteunen we graag. Via ons Child Friendly Cities Initiative werken we met steeds meer gemeenten samen en gaan we in gesprek over wat zij lokaal kunnen doen om dit recht nog beter invulling te geven, in beleid en praktijk. Ook op nationaal niveau en met samenwerkingspartners blijven we dit gesprek voeren. Samen kunnen we ervoor zorgen dat ieder kind elke dag weer kan, mag en wil spelen en chillen in de publieke ruimte. www.unicef.nl en www.unicef.nl/cfci



Spelen en cultuurbeoefening liggen dicht bij elkaar: beide geven kinderen ruimte voor verbeelding, experiment en ontmoeting. Wanneer kinderen muziek maken, toneel spelen of verhalen verbeelden, oefenen ze spelenderwijs vaardigheden die essentieel zijn voor hun ontwikkeling. Kunst- en cultuurbeoefening versterken het vermogen om je uit te drukken, stimuleren creativiteit en zelfvertrouwen en dragen bij aan mentale veerkracht en sociale verbondenheid. Daarom werken wij als Landelijk Kenniscentrum Cultuureducatie en Amateurkunst samen met onze partners aan het

versterken van de kwaliteit en positie van cultuureducatie en amateurkunst. Ons doel is

een toekomst waarin cultuurbeoefening voor iedereen toegankelijk is: doordat elke school in Nederland structureel cultuureducatie aanbiedt, en doordat op iedere plek in het land een netwerk aanwezig is waar je kunst en cultuur kunt beoefenen. www.lkca.nl



Kinderen vinden buitenspelen één van de leukste activiteiten. Tegelijkertijd is buitenspelen cruciaal voor hun fysieke en mentale ontwikkeling, de

algehele gezondheid en draagt buitenspelen voor een groot deel bij aan het behalen van de beweegnorm. Toch is onbezorgd buitenspelen niet meer vanzelfsprekend. Door toenemende verdichting in de stad, bezuinigingen, digitalisering en bezorgdheid van ouders over sociale veiligheid, staat buitenspelen onder druk. Kenniscentrum Sport & Bewegen verzamelt, verrijkt en deelt kennis voor professionals om een beweegvriendelijke leefomgeving te creëren die mensen met en zonder beperking faciliteert, stimuleert en uitdaagt om te bewegen, spelen en sporten. Of het nu gaat om de toegankelijke fysieke speelruimte (hardware), het actief stimuleren van buitenspelen (software) of het zorgen voor beleid, onderhoud, toezicht en financiering (orgware). Lees meer in het e-book Buitenspelen en Buitenspelen in een beweegvriendelijke omgevingswet. www.kenniscentrumsportenbewegen.nl



Ieder kind verdient de kans om creatief bezig te zijn. Van dansen tot zingen en koken, van fotograferen tot mode en toneel: alle kinderen en jongeren verdienen de kans om te ontdekken wat ze leuk vinden en waar ze goed in zijn. Helaas is dat nog niet vanzelfsprekend. Want kunstonderwijs leert kinderen niet alleen cruciale vaardigheden zoals samenwerken en met lef en vertrouwen in het leven staan, maar is ook de sleutel tot kansengelijkheid. Dat blijkt uit het onderzoek 'Hoe kunst gelijke kansen schept' (2024) van Mark Mieras. Daarom pleit MéeR Muziek in de Klas ervoor om creatief

onderwijs net zo normaal te maken als reken- en taalles en structureel meer ruimte te maken voor creativiteit op scholen: investeer in kunst- en cultuuronderwijs. Want pas als creativiteit serieus wordt genomen, kan elk kind zijn volledige potentieel benutten. www.meermuziekindeklas.nl



De context verandert en veel ontwikkelingen in de samenleving leiden ertoe dat kinderen en jongeren minder buiten zijn of buiten spelen. Meer beeldschermgebruik, minder beweging, veiligheidsdenken ('niet vallen!'), dit alles draagt bij aan o.a. meer bijziendheid, slechtere motoriek, een slechtere (zit)houding, overgewicht, verslaving en onzekerheid onder jongeren. Via het netwerk Zicht op Buiten zijn diverse professionals en organisaties bezig deze trend te keren. Dit interdisciplinaire netwerk bestaat sinds 2018, o.a.

met leden van de beroepsvereniging van jeugdartsen (AJN Jeugdartsen Nederland) en kinderartsen (NVK), Oogfonds en Jantje Beton. Door middel van de samenwerking wil men graag energie en ideeën vanuit betrokkenen bundelen, om samen een beweging op gang te brengen zodat kinderen en jongeren meer buiten zijn en buiten spelen. Bewustwording creëren en maatschappelijk draagvlak krijgen bij 'publiek' (ouders, scholen, kinderen en jongeren) over het belang van buiten zijn / buiten spelen is een lange termijn doelstelling. www.zichtopbuiten.nl



branchevereniging
**SPELEN &
BEWEGEN**

'Een leven lang spelen'. Buiten spelen en bewegen is leuk en gezond voor alle leeftijden. Voor kinderen is het essentieel voor hun ontwikkeling en een gezonde groei. Het draagt bij aan een sterke en gezonde samenleving. Met aantrekkelijke buitenspeelvoorzieningen creëren we een prettige leefomgeving en

brengen we jong en oud in beweging. De trend dat steeds minder kinderen buitenspelen baart ons zorgen, nu en in de toekomst. Spelenderwijs leren kinderen vallen en opstaan, samenwerken, delen en worden ze mentaal weerbaarder. Investeren in buitenspelen is daarom ook investeren in de preventie van stijgende zorgkosten. De buitenruimte speelt hierbij een steeds belangrijkere rol. Deze moet aantrekkelijk, veilig en uitnodigend zijn ingericht om spelen en bewegen te stimuleren. Branchevereniging Spelen en Bewegen bestaat uit een diverse groep leden, zoals ontwerp- en adviesbureaus, leveranciers van speeltoestellen en valondergronden, groenbedrijven en inspectiebureaus. Samen zetten zij zich in voor goed ingerichte buitenruimtes waar iedereen kan spelen en bewegen. www.spelenenbewegen.nl

Wij zijn blij met deze uitspraken en beloftes van organisaties die zich op enige manier met spelen bezig houden. Samen met de participanten van Ruimte voor de Jeugd, en vele anderen willen we van deze bundel een startpunt maken voor een nog intensiever samenspel op landelijk en lokaal niveau, om het recht op spelen voor elk kind waar te maken. We zijn als samenleving verantwoordelijk voor wat wij kinderen en jongeren bieden om zich te ontwikkelen, en hoeveel speelruimte zij daarbij krijgen, in de ruimste zin van het woord.

Namens alle participanten van Platform Ruimte voor de Jeugd
www.ruimtevoordejeugd.nl/organisatie-partners/.

