

**Universiteit Utrecht**  
**Master Kinder- en Jeugdpsychologie**

Masterthesis

**Meisjes beter ontwikkeld op het gebied van  
symbolisch spel?**

**Sekseverschillen in symbolisch spel bij 2- en 3-jarigen.**

Lotte Uitslag - 3180220

22-07-2010

Eerste begeleider: Mw. Dr. D.M.P. de Haan

Tweede begeleider: Mw. Dr. E. Singer

### **Samenvatting**

In deze studie wordt onderzocht of er sekseverschillen aanwezig zijn in symbolisch spel bij 60 kinderen uit kinderdagcentra met een leeftijd van 2 en 3 jaar. Spelcomplexiteit, samenspel, communicatie en inhoud zijn bestudeerd om te bepalen of er verschillen aanwezig zijn bij jongens en meisjes in symbolisch spel. Complexiteit liet als enige een significant verschil zien, waaruit blijkt dat meisjes complexer symbolisch spel vertonen dan jongens. Meisjes gebruiken echter niet meer metataal om hun complexere spel te managen. Wat betreft complexiteit, samenspel en inhoud kan gesteld worden dat de samenstelling van de groepen een invloed heeft op er sekseverschillen aanwezig zijn. In groepen waarin meisjes de dominante groep zijn, wordt er meer complexiteit en samenspel vertoond. Als jongens in de meerderheid zijn, lijken ze zich te onderscheiden van meisjes door meer fantasie en conflict te vertonen tijdens hun spel

### **Inleiding**

Spelen moet een kind leren. Een gezond kind speelt in de eerste zes levensjaren ongeveer 15.000 uur (Groot, 2001). In het tweede levensjaar beginnen kinderen te 'doen-alsof' en dramatiseren of beelden ze een of andere activiteit uit. Een boodschappentas kan al voldoende zijn om een spel te beginnen. De kinderen leven zich in de wereld van de volwassenen in door hen na te doen. Het 'vadertje en moedertje', spel dat het meest geliefd is bij kinderen rond drie en vier jaar, laat een weerspiegeling zien van het gedrag van de volwassene thuis. De kinderen hebben onbewust het gedrag, de bewegingen, het praten en de toon van de ouderen bestudeerd en geven dat in hun spel weer, soms op een onthullende manier. Piaget noemt dit spel symbolisch spel. (Groot, 2001).

Er is veel onderzoek gedaan naar sekseverschillen in symbolisch spel. Belangrijke thema's daarbij zijn de materiaalkeuze, samenspel, complexiteit en communicatie. Onderzoek naar de relatie tussen symbolisch spel en de sekse van kinderen richtte zich traditioneel op de keuze van het speelgoed en de materialen. Onderzoeken naar speelgoedvoorkeur bij jongens en meisjes laten redelijk eenduidige resultaten zien. Howes, Moller, Chambers en Patrakos (1993) vonden dat 2- tot 5-jarige meisjes hun voorkeur gaven aan traditioneel huishoudelijk speelgoed, terwijl jongens hun voorkeur gaven aan piratenboten en ziekenhuizen. Dodge en Frost (1986) onderzochten spelgedrag van 5-jarige kinderen in een speelkamer met materialen

voor in huis, in de winkel en op kantoor. Zij vonden dat meisje met alle soorten materialen speelden, terwijl jongens meer in de winkel speelden en de meer stereotypische vrouwelijke huismaterialen negeerden. In een onderzoek van Lloyd et al (Duveen & Lloyd, 1988; Lloyd, Duveen & Smith, 1988; Lloyd & Smith, 1985) konden kinderen van twee tot vier jaar spelen met stereotypische vrouwelijke materialen (poppen en keukengerei) en typische mannelijke materialen (trucks en hamers). Ze vonden dat voor meisjes vrouwelijke materialen meer symbolisch spel uitlokten dan de mannelijke materialen, maar er bleek geen verschil te zijn voor jongens. In tegenstelling tot het onderzoek van Lloyd et al, vonden Nepl en Murray (1997) dat zowel jongens als meisjes in de leeftijd van vier en vijf jaar zich meer richten op het speelgoed dat typisch is voor hun eigen sekse. De algemene bevinding is dus dat meisjes meer met typisch vrouwelijk speelgoed spelen dan jongens, en dat er geen verschillen of tegenstrijdige bevindingen zijn voor het overige speelgoed.

Onderzoeksresultaten naar sekseverschillen in complexiteit van symbolisch spel bij jongens en meisjes zijn inconsistent. Sommige studies met vier- tot zesjarige kinderen lieten zien dat meisjes meer betrokken zijn in symbolisch spel dan jongens. Het onderzoek werd echter, naast een naturalistische observatie in de klas, vaak uitgevoerd in een semigestructureerde en laboratorium setting waar het spelmateriaal geselecteerd was en de speelpartners toegewezen werden door de onderzoekers (Lindsey, Mize & Pittit, 1997; Wall et al., 1990; Werebe & Baudonniere, 1991). Onderzoek in naturalistische klaslokaal settings vond geen sekse verschillen in de hoeveelheid symbolisch spel (Connolly, Doyle & Ceschin, 1983; Pellegrini & Perlmutter, 1989), of juist dat jongens meer symbolisch spel vertoonden (Doyle et al., 1991).

Om symbolisch spel te begrijpen, moeten kinderen acties, objecten en gebeurtenissen als niet echt interpreteren (Deunk, 2009). Het doen-alsof moet gezien worden als een verbeelde wereld, gescheiden van de echte wereld. De interactie tijdens symbolisch spel bestaat uit lagen, waarin de elementen uit de interactie tijdens het spel in de echte wereld een andere betekenis hebben dan in de verbeelde wereld. De speelpartners weten welke interpretatie ze moeten geven aan de elementen die tijdens het spel naar voren komen. Participanten, rollen, plaats, tijd, handelingen en objecten zijn voorbeelden van elementen in het spel die verschillende interpretaties kunnen krijgen. Hele jonge kinderen geven geen andere betekenis

tijdens hun symbolisch spel aan karakters en elementen uit de omgeving, zoals tijd en plaats. In het vroege symbolisch spel worden alleen handelingen, objecten en gebeurtenissen vervangen of bedacht. Later nemen kinderen wel rollen aan. Hoe complexer het symbolische spel wordt, hoe meer interactie kinderen nodig hebben om hun spel te managen (Deunk, 2009). In een aantal onderzoeken werd gevonden dat de interactie van meisjes over het algemeen meer geraffineerd was dan jongens, dat wil zeggen dat het spel van meisjes langer en meer complex is en meer sociale oriëntatie bevat. Meisjes laten bijvoorbeeld langere episodes van dyadische interactie zien (Benenson, Apostoleris & Parnass, 1997) en meer coöperatief spel (Neppel & Murray, 1997). Symbolisch spel lijkt dus complexer te worden met leeftijd, waarbij meisjes complexer spel vertonen dan jongens.

Samenspel is een ander belangrijk thema in het onderzoek. Het merendeel van het onderzoek naar de ontwikkeling van symbolisch spel gebruikt Parten's (1932) categorieën voor sociale participatie. Parten ontwikkelde een systeem waarmee sociale spel werd onderverdeeld in de volgende zes categorieën: onbezet, alleen-, toeschouwend, parallel-, associatief en gecoördineerd spel (Bailey Jr, McWilliam, Ware & Burchinal, 1993). De definities van deze spelcategorieën zijn uiteengezet in tabel 1. Parten suggereert dat de ontwikkeling van sociaal spel verloopt volgens een reeks van drie stappen. Spel zou beginnen als een niet-sociale activiteit in de vorm van onbezet, toeschouwend of alleenspel. Dan verandert het in parallel spel, een vorm van beperkte sociale participatie, waarbij een kind dichtbij andere kinderen met hetzelfde materiaal speelt, maar niet probeert om hun gedrag te beïnvloeden. Op het hoogste niveau kunnen kinderen participeren in twee vormen van zuivere sociale interactie: associatief spel of coöperatief spel. Bij associatief spel zijn kinderen betrokken bij afzonderlijke activiteiten, maar interacteren zij door spelmateriaal uit te wisselen en commentaar te geven op het gedrag van anderen. Coöperatief spel is een meer gevorderd type interactie waarbij kinderen georiënteerd zijn op een gezamenlijk doel, zoals het uitvoeren van een symbolisch thema of het toewerken naar eenzelfde resultaat (Berk, 2000).

*Tabel 1. Geoperationaliseerde definities voor sociale spelcodes van Parten (1932)*

<b>Sociale spelcategorie</b>	<b>Definitie</b>
Onbezet, niet bezig	Het kind is niet doelbewust verbonden met objecten of mensen. Hij of zij kijkt in het rond, doet alsof hij/zij iets zoekt om te kunnen doen, maar houdt de aandacht voor geen enkel persoon, object of gebeurtenis vast.

Alleen	Het kind is doelbewust bezig met materiaal of activiteiten, maar niet met een ander persoon. Hij of zij speelt alleen met speelgoed of materiaal dat verschilt van het materiaal waar kinderen in zijn of haar nabijheid mee spelen.
Toeschouwend	Het kind richt zijn aandacht voor tenminste 3 seconden op een persoon of een groep mensen.
Parallel	Het kind speelt nabij een ander kind waarvan het zich bewust is en dat speelt met hetzelfde materiaal of in hetzelfde thema. De kinderen interacteren niet over de activiteit, noch zijn zij verbonden in een gecoördineerd streven (als onderstaand gedefinieerd).
Associatief	Het kind is sociaal gericht, inclusief praten, lachen, delen en het maken van fysiek contact, maar de aard van de interactie voldoet niet aan de criteria van gecoördineerd spel.
Gecoördineerd	Het kind is betrokken in associatief spel maar in een activiteit die vereist dat beide kinderen interacteren (op elkaar inwerken). Het tweetal of de groep heeft een gezamenlijke uitkomst, doel of product.

Bron: Bailey Jr., McWilliam, Ware & Burchinal (1993).

Volgens Smith (1978) baseert Parten haar categorisatie van sociale speltypen op een samenstelling van puur sociale categorieën en taakgerelateerde categorieën. Omdat deze vermenging irrelevant is en wellicht ook kan zorgen voor een verminderde onderzoeksvaliditeit, zou het de voorkeur hebben om de sociale participatie niveaus tot alleenspel, parallelspeel en samenspel te limiteren (Smith, 1978). De categorieën onbezet, toeschouwend of alleenspel van Parten zouden als niet-sociale activiteit onder de noemer alleenspel vallen. Parallelspeel zou parallelspeel blijven heten terwijl associatief- en coöperatief spel als zuivere sociale interactie geschaald zouden worden onder samenspel. Consistent met de verwachting van Parten neemt bij kinderen in de leeftijd van twee en drie jaar samenspel toe met leeftijd (Parten, 1932). De frequentie van alleenspel of parallel spel verandert niet met leeftijd.

In zijn onderzoek naar sekseverschillen vond Pellegrini (1985) dat meisjes jonger dan vier jaar meer parallel spel lieten zien dan jongens van dezelfde leeftijd. Pellegrini interpreteert het parallel spel van meisjes als een indicatie dat zij een actieve poging doen om sociaal te interacteren. Ze gebruiken parallel spel als een strategie om opgenomen te worden binnen een groep. Pellegrini (1985) suggereerde dat meisjes meer bereid zijn dan jongens om een interactie aan te gaan in een laag gestructureerde, vrouwelijk-preferente omgeving. Uit dit

onderzoek zou geconcludeerd kunnen worden dat 3- en 4-jarige meisjes meer parallel en samenspel laten zien dan jongens tijdens symbolisch spel.

Martin & Fabes (2001) onderzochten of bij kinderen in de leeftijd van 3 tot 6 jaar de partnerkeuze stabiel over tijd is en hoe deze keuze hun gedrag beïnvloedt. Rond de leeftijd van twee jaar krijgen meisjes en jongens de voorkeur om met kinderen van hun eigen sekse te interacteren. In ongeveer de helft van de gevallen spelen kinderen met hun eigen sekse, minder dan 10% van de kinderen speelt met de andere sekse en in de resterende gevallen spelen kinderen met kinderen van beide seksen. Kinderen die meer tijd spenderen met spelen met kinderen van dezelfde sekse ervaren meer mogelijkheden om zich te conformeren met gender gerelateerd gedrag dan kinderen die daar minder tijd aan besteden. Dit effect suggereert dat het samenspel van jongens met andere jongens bijdraagt aan een meer actiever en ruwer spel. Door interactie leren jongens dat ruig spel nodig lijkt te zijn om invloed uit te oefenen op de jongens met wie spelen. Het blijkt dat de invloed van jongens vaak bestaat uit directe eisen. Bij meisjes blijkt het spel juist kalmer te zijn. Een kalmere en minder fysieke stijl van interactie lijkt effectiever. Deze verschillende stijlen tussen seksen kunnen ervoor zorgen dat er een patroon ontwikkeld wordt die de andere sekse niet interessant vindt. De beïnvloedingsstijl die ontwikkeld is binnen een groep van dezelfde sekse zal relatief niet effectief zijn in het beïnvloeden van de andere sekse. Dit heeft tot gevolg dat de motivatie om met de andere sekse te spelen minder wordt.

Sekseverschillen in de communicatie tijdens symbolisch spel heeft een toenemende aandacht gekregen. Hierbij kan gedacht worden aan sekseverschillen in de communicatieve stijl van kinderen. Sheldon (1992, 1996) onderzocht onderhandelingsstrategieën in triades van 3- tot 5-jarige meisjes. Zij vond dat meisjes veel gebruik maken van verzachtend praten, ook wel 'mitigation'. In een ander onderzoek van Sheldon en Engstrom (2005) bleek dat bij meisjes de opbouw van het symbolische spel veel continuïteit bezit, zich geleidelijk aan ontwikkelt en veel wederkerigheid en cohesie bevat. Jongens zijn daarentegen langzamer in het ontwikkelen van wederkerigheid tijdens het spel en gecoördineerde activiteiten. Bij meisjes kon er veel meer gesproken worden van een dialoog, waarbij om en om het spel gecoördineerd wordt. Jongens zijn meer bezig om andere jongens in hun eigen verhaal te betrekken. Hun spel bestaat meer uit vele mededelingen over hun eigen individuele verhaal (Sheldon & Engstrom,

2005). Lloyd en Goodwin (1993) vonden echter dat meisjes over het algemeen veel meer sturende taal in hun spel gebruiken en daardoor leidend overkomen in hun spel.

Andere onderzoeken die focusten op de contextuele karakteristieken van spel suggereerden dat verschillen in verbale communicatie tussen jongens en meisjes niet zozeer liggen aan het sekseverschil maar aan de combinatie van sekse en omgeving. Ausch (1994) liet zien dat meisjes hogere niveaus van confronterende spraak gebruiken als ze bijvoorbeeld net deden alsof ze in het leger zaten dan als ze met een poppenhuis speelden, terwijl dit niet verschilde bij jongens. Dit suggereert, in ieder geval voor meisjes, dat karakteristieken van het speelgoed aparte interactionele stijlen uitlokt.

De algemene bevinding is dat meisjes het spel van meisjes harmonischer verloopt in vergelijking met die van jongens. Bij meisjes is er meer sprake van wederkerig contact, waardoor het spel zich geleidelijk aan beter ontwikkelt en er een gezamenlijk dialoog ontstaat.

Als laatste kan er ook gekeken worden of er sekseverschillen bestaan wat betreft de inhoud van spel. Singer en Singer (1990) vonden in een studie met 141 kinderen in de leeftijd van 3 en 4 jaar dat jongens de voorkeur gaven aan thema's zoals actie, superhelden, de ruimte en televisie-figuren. Jongens blijken agressiever te spelen en oefenen veel controle uit op het spel, terwijl meisjes meer verzorgend spelen en sensitiever zijn.

Volgens onderzoek van Nicolopoulou (1997) naar verhalen van kinderen bestaat het verhaal van meisjes uit een reeks van gebeurtenissen in een stabiele en specifieke setting. Meisjes zorgen voor samenhang en continuïteit in hun verhaal, door harmonieuze sociale relaties te verwoorden, vooral op het gebied van familie. Thema's zoals prinsen en prinsessen en andere sprookjesverhalen, wat populair is onder meisjes zijn vaak gelijk aan een familieverhaal, dat ze dus trouwen en kinderen krijgen. In vergelijking met de stabiliteit in verhalen van meisjes, bestaat het verhaal van jongens vaak uit beweging en ontwrichting. Hun favoriete karakters horen groot, machtig en beangstigend te zijn. Krijgers, helden, monsters en grote dieren zijn voorbeelden van thema's waarover het verhaal bij jongens gaat. In vergelijking met het verhaal van meisjes, valt het bij het verhaal van jongens op dat een stabiele sociale relatie ontbreekt. Terwijl een verbeelding van de familie een duidelijk kenmerk is binnen het verhaal van de meisjes, wordt in het verhaal van de jongens vooral een verbeelding gemaakt van geweld, conflicten en vernieling.

Over het algemeen kan gesteld worden dat meisjes meer gebruik maken van een stabiel verhaal en met weinig conflict. Het verhaal van jongens is veel minder stabiel en er is meer sprake van conflict en beweging.

De conclusie van dit overzicht is dat 2- en 3 jarige kinderen sekseverschillen laten zien in symbolisch spel. Er is een redelijk eenduidig beeld als het gaat om sekseverschillen bij de voorkeur en gebruik van speelgoed. Meisjes blijken liever te spelen met typisch vrouwelijk speelgoed dan jongens. Resultaten over verschil in sekse en samenspel, de complexiteit en inhoud van symbolisch spel en de gebruikte communicatie is schaarser. Als er gekeken wordt naar samenspel lijkt het dat 3- en 4-jarige meisjes meer parallelspeel en samenspel vertonen dan jongens. Het symbolische spel wordt complexer met leeftijd, en lijkt complexer te zijn bij meisjes dan jongens. Ook is er nog beperkt communicatief inzicht in sekseverschillen. Jongens lijken meer gebruik te maken van confrontatie en conflict, terwijl het spel van meisjes harmonischer verloopt. Meisjes hebben meer wederkerig contact, waardoor het spel zich gezamenlijk verder ontwikkelt. Het verhaal van meisjes gaat daarnaast meer over stabiele en vertrouwde zaken. Er wordt minder verteld over conflict, terwijl dit in het verhaal van jongens kenmerkend is.

Een nieuw onderzoek naar speelgoedvoorkeur en sekseverschillen zal geen belangrijke zinvolle bijdrage leveren aan de bestaande informatie, dit in tegenstelling tot de overige thema's. De operationalisatie van complexiteit met betrekking tot symbolisch spel is beperkt. Het onderzoek naar complexiteit bij symbolisch spel beperkt zich vaak tot duur van episode of alleen het niveau van samenspel. De ontwikkeling van de verbeelding zelf wordt niet onderzocht. In dit onderzoek zal de operationalisatie van complexiteit in navolging van Deunk (2009) worden gebruikt. Ook voor samenspel geldt dat er sprake is van een beperkte operationalisatie. Samenspel is onderzocht in termen van de mate waarin kinderen in elkaars spel zijn betrokken en wordt los van de communicatiestijl en inhoud van spel onderzocht. In dit onderzoek zal samenspel in relatie tot communicatiestijl en inhoud worden onderzocht.

In dit huidige onderzoek zal er een antwoord worden gegeven op de vraag of er sekseverschillen bestaan wat betreft de complexiteit en het samenspel in relatie tot de communicatie en inhoud van symbolisch spel bij 2- en 3-jarige kinderen. Spelen meisjes complexer symbolisch spel? Om te onderzoeken of er een sekse verschil bestaat in de



complexiteit van symbolisch spel, zullen de categorieën van Deunk (2009) worden toegepast. Er wordt gekeken of er verschillen zijn in het aantal en variatie van verbeelde elementen per episode. Spelen meisjes meer samen dan jongens? Als meisjes meer samenspelen dan jongens, is er dan een wisselwerking tussen samenspel en de communicatiestijl en inhoud van het spel? Hebben meisjes een invloed op de inhoud en communicatiestijl van jongens als er sprake is van gemengd samenspel of hebben jongens juist invloed op de inhoud en communicatiestijl van meisjes als er sprake is van gemengd samenspel. Is er sprake van hetzelfde effect als het gaat om samenspel?

Op basis van de bekende gegevens kunnen er een aantal hypothesen worden geformuleerd.

1. Meisjes besteden meer tijd aan symbolisch spel dan jongens.
2. Meisjes vertonen een complexer spel dan jongens, gelet op elementen participant, plaats, tijd, handelingen en objecten.
3. Er is vaker sprake van complexer spel in groepjes van alleen meisjes, of in groepjes waarin meisjes de meerderheid vormen, dan in groepjes met alleen jongens of waarin jongens de meerderheid vormen.
4. Meisjes vertonen meer parallelspel en samenspel dan jongens, jongens vaker alleenspel.
5. Er wordt meer parallelspel en samenspel vertoond in groepjes van alleen meisjes, of in groepjes waarin de meisjes de meerderheid vormen, dan in groepjes met alleen jongens of waarin jongens de meerderheid vormen.
6. Meisjes maken tijdens symbolisch spel meer gebruik van metataal dan jongens.
7. Er wordt meer gebruik gemaakt van metataal in groepjes van alleen meisjes, of in groepjes waarin de meisjes de meerderheid vormen, dan in groepjes met alleen jongens of waarin jongens de meerderheid vormen.
8. Meisjes vertonen meer harmonie en stabiliteit in hun spel, terwijl jongens meer gebruik maken van conflict en beweging tijdens hun spel.
9. Er wordt meer harmonie en stabiliteit in het spel gebruikt in groepjes van alleen meisjes, of in groepjes waarin de meisjes de meerderheid vormen, dan in groepjes waarin jongens de meerderheid zijn.
10. Er is een samenhang tussen het niveau van samenspel en het gebruik van metataal.
11. Er is een samenhang tussen het niveau van samenspel en de inhoud van het spel.

## **Method**

### *Participanten*

De kinderen die deelnemen in dit onderzoek zijn geselecteerd uit het project van Singer & de Haan over conflicthantering. Aan dit project namen 96 doelkinderen deel. De kinderen waren van Nederlandse, Antilliaanse en Marokkaanse afkomst van twee en drie jaar oud. De deelnemende kinderen moesten tevens voldoen aan twee eisen. Ten eerste moesten ze behoren tot één van de drie culturele groepen: Nederlands, Antilliaans of Marokkaans. Hierbij gold voor de Marokkaanse en Antilliaanse kinderen dat beide ouders of grootouders afkomstig moeten zijn uit Marokko of van de Antillen. Het tweede criterium was dat in de groep op het dagverblijf waarin het kind hoorde zich minstens één ander kind van dezelfde culturele groep bevond. 23 verschillende kinderdagverblijven in diverse grote plaatsen in Nederland hebben medewerking aan dit project verleend. Voor de 96 doelkinderen is er toestemming van de ouders gegeven om mee te doen aan het project.

De selectie van de kinderdagverblijven gebeurde aan de hand van een tweetal criteria. Allereerst moest er sprake zijn van een multicultureel dagverblijf. Dat betekent dat minstens de helft van de kinderen op het verblijf een niet-Nederlandse achtergrond hebben. Ten tweede moest het kinderdagverblijf voldoen aan de algemene kwaliteitscriteria op het gebied van ruimte, leiding en faciliteiten zoals die gelden voor kinderdagverblijven.

In het huidige onderzoek is er een selectie gemaakt van 60 kinderen, met een nagenoeg gelijke verdeling (jongens  $N = 31$ , meisjes  $N = 29$ ), geselecteerd naar leeftijd (2- en 3-jarigen), sekse en etniciteit. De gemiddelde leeftijd van de jongens en meisjes is voor beide seksen 2,5 jaar. Daarnaast zijn de kinderen met wie ze spelen betrokken, echter hun gedrag is niet geanalyseerd. Er is sprake van een naturalistisch observatie onderzoek.

### *Dataverzameling*

De kinderen werden twee keer 30 minuten tijdens vrij spel gefilmd in kinderdagverblijven. Vrij spel werd gedefinieerd als een situatie waarin kinderen hoofdzakelijk gericht zijn op spelen al dan niet onder begeleiding van een leidster. Kenmerkend is dat het gaat om een vrije keuze van de activiteit en vrije handelingen. Dat wil zeggen dat de handelingen niet door de leidster zijn gedefinieerd. Maaltijden, eten en drinken van tussendoortjes en gezamenlijke

activiteiten met de hele groep, bijvoorbeeld in een kring liedjes zingen of een lesje knutselen, werden niet tot het vrije spel gerekend. Behalve het spel tussen kinderen onderling werden ook activiteiten in kleine groepjes die begeleid werden door een leidster tot vrij spel gerekend, zoals een leidster die meespeelt of voorleest. Ook individuele begeleiding van een kind door een leidster in de context van spel naar vrije keuze werd tot vrij spel gerekend.

Tijdens een opname kreeg het kind een rugzakje om met daarin een zender om geluidsopnames te maken. Tijdens het filmen waren er twee onderzoekers aanwezig, de ene hielt zich bezig met het filmen van het kind, terwijl de andere voornamelijk bezig was met schriftelijke observatie en het verzamelen van gegevens. Deze gegevens waren ten eerste achtergrondinformatie van het kind dat gefilmd werd en zijn of haar ouders. Dit had betrekking op de leeftijd, sekse en etniciteit van het kind. Daarnaast hadden de gegevens betrekking op het opleidingsniveau van de moeder, of de moeder de basisschool in Nederland had gedaan en welke taal er thuis gesproken werd. Er werden ook gegevens verzameld van de kinderen met wie het gefilmde kind speelde, zoals naam, leeftijd, etniciteit, taal die thuis gesproken werd en taal die op het kinderdagverblijf gesproken werd. Verder werden ook gegevens van de op dat moment aanwezige leidsters verzameld, over ervaring in kinderdagcentra, opleiding en etniciteit.

#### *Dataverwerking*

In totaal hebben drie onderzoekers de banden geanalyseerd van de 60 geselecteerde kinderen en het symbolische spel eruit gefilterd. Symbolisch spel werd daarbij gedefinieerd als de verbeelding van een bepaalde gedachte of handeling, waarbij taalgebruik en belangrijke aanwijzing vormde (de Haan, 2010). Per spelmoment konden er spelepisodes plaatsvinden. Hier werd voor gekozen als het spel veranderde van samenstelling met betrekking tot de sekse, maar hetzelfde symbolische spel werd uitgevoerd. De tijd om symbolisch spel te meten werd gestart als het doelkind door middel van taal of geluid de aanwijzing gaf dat het net doet alsof. Het doelkind kan bijvoorbeeld tien minuten spelen met een speelgoedauto. Als het kind echter pas na vijf minuten een auto-geluid maakt, werd de tijd gestart. De tijd werd stil gezet als het doelkind door middel van taal of geluid niet meer duidelijk maakt dat het doet alsof. Tevens kan een andersoortig spel aanleiding zijn om de tijd stop te zetten.

Het symbolische spel is uitgewerkt en gescoord in CHILDES (Child Language Data Exchange System). Dit is een taalkundige database met bijbehorende zoekprogramma's. De database omvat een groot, nog steeds groeiend, aantal corpora spontane taal van kinderen die verschillende talen verwerven. Het bijbehorende zoekprogramma heet CLAN (Computerized Language Analysis). CLAN kan gebruikt worden om het spelmoment van het kind waarin symbolisch spel wordt vertoond uit te werken. Voor elk moment dat een kind symbolisch spel liet zien, werd een aparte file gemaakt, met eigen code en naam. Binnen deze file waren de gegevens van het kind terug te vinden zoals die verzameld waren tijdens het filmen. Daarnaast werden de overige gegevens vermeld die nodig zijn om complexiteit, samenspel, inhoud en communicatie te meten zoals gebruikt wordt in dit onderzoek. Daarbij is gebruik gemaakt van verschillende regels waarop gescoord is, zoals scoringen op non-verbale handelingen en taaluitingen die de kinderen tijdens hun symbolisch spel uiten. Nadat getranscribeerd is wat het doelkind gezegd heeft, kan daarna op de commentaarregel aangegeven worden wat er zich op dat moment afspeelt. Er wordt vervolgens op de taal- en/of non verbaal regel gescoord. Dit was afhankelijk of het kind alleen deed alsof of dat die daarnaast tevens taal gebruikte. Als er gescoord werd op de taalregel, kon er tevens sprake zijn van metataal. Als er sprake was van metataal (zie verder kopje operationalisatie), werden dezelfde scores zoals gegeven op de taalregel, tevens op de metataalregel gescoord. Als laatste regel kon er gescoord worden op de niveauregel. Hierop werd aangegeven of er sprake was van alleenspel, parallelspeel of samenspel, en daarnaast werd er een code geven voor hoe het spel zich ontwikkelde op het gebied van verhaalniveau. Er werden alleen scores gegeven voor de doelkinderen. Nadat alle spelmomenten in CLAN zijn ingevoerd, kon er door middel van CLAN tellingen worden gedaan die verwerkt werden in SPSS.

### *Operationalisatie*

In dit onderzoek zal er een antwoord worden gegeven op de vraag of er sekseverschillen bestaan wat betreft de complexiteit en het samenspel in relatie tot de communicatie en inhoud van symbolisch spel bij 2- en 3-jarige kinderen. *Complexiteit* zal gemeten worden aan de hand van de categorieën van Deunk (2009) voor verbeelding van de werkelijkheid in symbolisch spel: participant, object transformatie, handeling, tijd en plaats. *Participant* is opgedeeld in drie groepen: de verbeelde handeling is gericht op het kind zelf, het spel wordt uitgevoerd met

objecten die verbeelde participanten voorstellen en als het kind zichzelf een rol toekent. *Object transformatie* is de vervanging van bepaalde elementen van een interactie door er een nieuwe betekenis aan te geven. Een kind kan bijvoorbeeld doen alsof een blokje een auto is. Er is sprake van *handeling* als het kind een verbeelde handeling uitvoert of verwoordt. *Tijd* gaat over de verwijzing naar de tijd waarin het spel zich afspeelt. *Plaats* betekent dat het kind verwijst naar de plaats waar de handeling betrekking op heeft. Op deze manier kunnen een rij stoelen worden geïnterpreteerd als een treincoupé. Om de aard van de complexiteit te meten is bij de analyse gebruik gemaakt van de grootste aantal transformaties van het doelkind en voor het aantal transformaties die vertoond worden op de taalregel.

*Samenspel* wordt in dit onderzoek gemeten door een onderscheid te maken tussen alleenspel, parallelspeel of samenspel (Smith, 1978). Er is sprake van *alleenspel*, als het kind speelt zonder enige betrokkenheid van anderen en er geen sprake is van interactie. Als het kind in de nabijheid speelt van een ander kind en zich bewust is van diens aanwezigheid, het eventueel speelt met hetzelfde materiaal en ongeveer op dezelfde manier, dan is er sprake van *parallelspeel*. *Samenspel* kan gedefinieerd worden als dat het kind samen met de andere kinderen mee doet in dezelfde spelactiviteit. Ze praten tegen elkaar of stemmen hun handelingen op de ander af. Er is sprake van wederkerige en aanvullende spelhandelingen of uitingen.

Om de *communicatiestijl* van kinderen te onderzoeken wordt nagegaan in welke mate kinderen gebruik maken van metataal. *Metataal* heeft betrekking op praten over de symbolische wereld. Kinderen spelen niet alleen de wereld uit, maar zullen in samenspel ook vaak duidelijk maken wat hun activiteiten betekenen of ze onderhandelen over de duiding van de betekenis van rollen, handelingen, objecten, plaats en tijd. Door middel van het gebruik van metataal zal het spel zich meer ontwikkelen en vindt er meer wederkerigheid plaats. Daarnaast wordt het spel meer gecoördineerd en ontstaat er een dialoog.

*Inhoud* is gebaseerd op Nicolopoulou's (1997) beschrijving van sekseverschillen in inhoud van spel. Als eerste gaat het om 'vertrouwde setting en rollen' tegenover 'fantasie'. Bij een vertrouwde setting gaat het om dagelijkse ervaringen van het kind die het spel domineert, zoals eten, slapen of boodschappen doen. Bij fantasie is het spel gebaseerd op fantasiefiguren, zoals prinsessen en monsters. Als tweede staan 'harmonie' en 'conflict' tegenover elkaar. Bij harmonie verloopt het spel zonder noemenswaardige problemen, echter bij conflict bestaat het

spel meer uit spanning, opwinding, geweld en gevaar. Als laatste gaat het om ‘stabiel’ tegenover ‘beweging’. Bij stabiel vindt de actie plaats op een enkele plek of met een beperkte mobiliteit. Als er juist veel heen en weer wordt gerend, is er sprake van beweging. Inhoud is in dit onderzoek niet op uitingniveau gescoord, zoals de overige elementen, maar op spelniveau.

### *Statistische analyse*

Om de hypothesen te beantwoorden die betrekking hebben op de verschillen tussen groepen, zijn door middel van SPSS de volgende statistische analyses gedaan. Voor hypothesen 1 tot en met 7 is een ANOVA uitgevoerd. Bij de ANOVA wordt berekend of er een verschil is tussen de gemiddelden van twee of meer groepen – onafhankelijke variabelen - in de populatie. Voor hypothesen 8 en 9 is de multivariantie-analyse, ofwel MANOVA uitgevoerd, waarbij eveneens nagegaan is of de populatiegemiddelden van twee of meer groepen van elkaar verschillen, maar, in tegenstelling tot de ANOVA kunnen meerdere afhankelijke variabelen tegelijk in de analyse worden meegenomen. Voordat de MANOVA mag worden uitgevoerd, moet er eerst gecontroleerd worden of de afhankelijke variabelen niet onderling samenhangen. Om de hypothesen 10 en 11 te onderzoeken die betrekking hebben op de samenhang tussen afhankelijke variabelen is een correlatiecoëfficiënt berekend, de Pearson's Product-moment correlatiecoëfficiënt. Er zijn twee verschillende spss bestanden, één voor het kind in het algemeen en één voor elk spelmoment. Er is gebruik gemaakt van het SPSS kindbestand, als er een analyse gedaan werd naar verschillen tussen seksen. Op het niveau van het spelmoment als geheel is de gemiddelde tijdsduur in seconden berekend, en voor alle spelmomenten samen is per kind gekeken naar de grootste combinatie van transformaties per uiting en de percentages per inhoudaspect. Dit houdt in dat er berekend is hoeveel procent van de totale spelmomenten het kind besteedt aan de verschillende elementen van inhoud. Op het niveau van de afzonderlijke uitingen is per spelmoment het percentage alleenspel, parallelspeel en samenspel van de kinderen onderling berekend en het gemiddelde aantal uitingen metataal per spelmoment. Het tweede SPSS bestand (SPSS moment) is gebruikt voor de vragen of er verschillen aanwezig zijn tussen vijf verschillende groepen: alleen jongens, alleen meisjes, jongens en meisjes in even aantal, mix met meisjes in de meerderheid en mix met jongens in de meerderheid. De variabelen grootste combinatie van transformaties per uiting, het totaal

aantal transformaties, het gemiddelde percentage alleenspel, parallelspeel en samenspel - alleen de spelmomenten waarin de leidster niet meespeelt zijn in de analyse opgenomen -, het aantal uitingen metataal en het percentage per inhoudaspect zijn gebruikt om deze hypothesen te beantwoorden. Voor het berekenen van de samenhang zijn de variabelen uit SPSS kindbestand gebruikt, waarbij gekeken is naar het percentage van samenspel, percentage metataal en het percentage van de verschillende inhoudaspecten.

### *Betrouwbaarheid*

Om de betrouwbaarheid voor dit onderzoek te bepalen is er berekend of er overeenstemming aanwezig is tussen de onderzoekers. Er is een berekening gemaakt voor alle onderzoekers samen en berekeningen voor de koppels. Daarnaast zijn er berekeningen gemaakt per categorie participant, object, handeling, tijd en plaats als alle categorieën samen. In tabel 2 staan de percentages overeenkomstige scores aangegeven. Deze percentages zijn echter niet helemaal te vergelijken met Cohen's kappa interpretatie. Cohen's kappa houdt rekening met kans, dit betekent dat als het ene wel aanwezig is, het andere niet aanwezig kan zijn. In dit onderzoek is daar geen sprake van. Als er gekeken wordt naar het totaal van alle onderzoekers samen kunnen we spreken van een goede tot hoge betrouwbaarheid, zowel per categorie als alle categorieën samen. Deze conclusie kan tevens getrokken worden voor de koppels onderzoekers, waardoor over het algemeen gesteld kan worden dat dit onderzoek een hoge betrouwbaarheid tussen de onderzoekers bezit.

*Tabel 2: Percentage overeenkomstige scores tussen de verschillende onderzoekers per categorie.*

---

<b>Elementen</b>	
Participant	
Zelf	94,44
Pop	98,15
Rol	98,15
Object	83,33
Handeling	92,59
Locatie	96,29
Totaal	94,71

---

## **Resultaten**

### *Tijd*

Er blijkt geen significant sekseverschil te zijn in de tijd die kinderen besteden aan symbolisch spel. Gemiddeld genomen besteden meisjes ( $N = 29$ ) wel meer tijd aan symbolisch spel dan jongens ( $N = 31$ ), respectievelijk 87,40 en 57,98 seconden (zie tabel 3). Dit verschil is echter niet significant ( $F = 2.162$ ;  $df = 59$ ;  $p = .147$ )

### *Complexiteit*

Om complexiteit te meten is gekeken naar de grootste combinatie van transformaties in een uiting en naar het totaal aantal transformaties. Er blijkt een significant sekseverschil als gekeken wordt naar de grootste combinatie van transformaties (participant, plaats, tijd, handeling en objecten) in een uiting ( $F = 4.654$ ;  $df = 58$ ;  $p = .035$ ). Het gemiddelde van meisjes (gemiddeld 2 transformaties per uiting) is hoger dan van jongens (1,5), zie tabel 3. Er is geen effect als complexiteit gemeten wordt door het totaal aantal transformaties ( $F = 0.755$ ;  $df = 173$ ;  $p = .471$ ). Daarnaast is gekeken of er een verschil is tussen de vijf verschillende groepjes (zie tabellen bijlage). Groepjes waarin meisjes de meerderheid ( $n=14$ ) vormen vertoonden een significant verschil met groepjes van alleen jongens ( $n=22$ ), waarbij meisjes een hogere combinatie van transformaties lieten zien. Tevens vertonen de groepen met een meerderheid aan meisjes significant hogere combinatie van transformaties in vergelijking met groepjes met gelijk aantal jongens en meisjes ( $n=31$ ).

### *Samenspel*

Voor alleenspel, parallelspeel en samenspel is een ANOVA uitgevoerd. Er blijkt geen significant verschil tussen meisjes en jongens op het gebied van alleenspel ( $F = 0.057$ ;  $df = 59$ ;  $p = .812$ ), parallelspeel ( $F = 0.763$ ;  $df = 59$ ;  $p = .386$ ) en samenspel ( $F = 1.125$ ;  $df = 59$ ;  $p = .293$ ). Er bleek echter wel een verschil als er vergeleken werd tussen de vijf groepjes (zie tabellen bijlage). Er is meer parallelspeel in groepjes van alleen jongens dan in de overige groepen. Samenspel kwam significant meer voor in groepjes van alleen meisjes ( $N=26$ ), dan in groepjes met gelijk aantal jongens en meisjes. Tevens in groepjes waarin meisjes de meerderheid vormen werd er meer samenspel vertoond dan in groepjes van alleen jongens, groepjes met evenveel jongens en meisjes en in groepjes waarin jongens de meerderheid



vormden (N=8). Er was alleen geen significant verschil als groepjes met en meerderheid van meisjes worden vergeleken met groepjes van alleen meisjes.

### *Metataal*

Door middel van een ANOVA blijkt dat er geen significant verschil is tussen meisjes en jongens op het gebied van metataal ( $F = 1.446$ ;  $df = 58$ ;  $p = .234$ ). Tevens bleken er ook geen verschillen tussen de verschillende groepjes (zie tabellen bijlage).

### *Inhoud*

Doordat de afhankelijke variabelen een significante samenhang vertoonden, zijn er drie aparte ANOVA's uitgevoerd, waaruit blijkt dat er geen significante verschillen bestaan wat betreft inhoud, waarbij is gescoord voor vertrouwd versus fantasie, harmonie versus conflict, stabiel versus beweging. Meisjes vertonen niet significant meer harmonie ( $F = 0.235$ ;  $df = 59$ ;  $p = .629$ ) en stabiliteit ( $F = 0.166$ ;  $df = 59$ ;  $p = .686$ ) in hun spel en jongens niet significant meer conflict ( $F = 1.595$ ;  $df = 59$ ;  $p = .212$ ) en beweging ( $F = 0,69$ ;  $df = 59$ ;  $p = .410$ ). Er zijn wel verschillen aanwezig tussen de vijf groepen (zie tabellen bijlage). Groepen met een meerderheid aan jongens, vertonen zowel minder spel over vertrouwde thema's en meer fantasie, als minder harmonie en meer conflict dan alle andere groepen.

*Tabel 3. Gemiddelden en standaarddeviaties per sekse voor de elementen van symbolisch spel.*

Elementen	Jongens		Meisjes	
	Gem.	Sd.	Gem.	Sd.
Tijd in seconden	57,98	69,72	87,40	84,97
Complexiteit (grootste combinatie)	1,48	0,77	2,00*	1,07
Samenspel in percentage				
Alleenspel	21,05	31,97	23,01	34,61
Parallelspeel	4,03	13,07	8,64	26,11
Samenspel	44,20	44,93	32,44	40,62
Metataal per spelmoment	1,59	1,83	2,29	2,66
Inhoud in percentage				
Vertrouwd	84,68	34,57	89,08	30,95
Fantasie	5,65	20,11	0,57	3,10
Harmonie	84,68	34,57	88,80	30,88
Conflict	5,65	20,11	0,86	3,41

## Sekseverschillen in symbolisch spel

Stabiel	82,53	37,17	86,21	32,53
Beweging	7,80	25,18	3,45	13,09

\*p<0.05 \*\*p<0.01

Tabel 4. Aantal doelkinderen voor de vijf verschillende groepen.

Groepen	N
Groepen met alleen meisjes	26
Groepen met alleen jongens	22
Groepen evenveel meisjes en jongens	31
Groepen mix met meerderheid meisjes	14
Groepen mix met meerderheid jongens	8

### Samenhang

Uit tabel 5 blijkt er een significante samenhang tussen het niveau van samenspel en het gebruik van metataal ( $r=.46$ ). Deze samenhang is niet aanwezig voor alleenspel en parallelspeel.

Alleenspel hangt daarnaast wel significant samen met vertrouwd ( $r=.27$ ), harmonie ( $r=.27$ ) en stabiel ( $r=.29$ ). Er is geen significante samenhang tussen het niveau van parallelspeel en de inhoud van het spel en alleen 'beweeg' laat een significante samenhang zien op het samenspel niveau ( $r=.29$ ).

Tabel 5. De Pearson Correlation voor samenspel in samenhang met metataal en inhoud.

Elementen	Alleenspel	Parallelspeel	Samenspel
Metataal	-.18	-.19	.46**
Inhoud			
Vertrouwd	.27*	.13	.22
Fantasie	-.13	-.07	.14
Harmonie	.27*	.13	.18
Conflict	-.13	-.07	.22
Stabiel	.29*	.14	.09
Beweeg	-.17	-.09	.29*

\*p<0,05 \*\* p<0.01

### **Conclusie en discussie**

Concluderend kan allereerst gesteld worden dat er geen sekseverschil aanwezig is betreffende de tijd die 2- en 3-jarige kinderen spelen aan symbolisch spel. Meisjes vertonen gemiddeld wel meer symbolisch spel dan jongens, dit verschil kan echter op toeval berusten. De hypothese dat meisjes meer tijd besteden aan symbolisch spel wordt daarom afgewezen.

Als er verder gekeken wordt, blijkt dat meisjes complexer spel vertonen dan jongens. Dit verschil was echter alleen aanwezig als gekeken werd naar het grootste aantal transformaties per uiting tijdens het symbolische spel. Als gekeken werd naar het aantal transformaties dat kinderen in totaal vertoonden tijdens hun spel, was er geen verschil aanwezig. Deze bevinding is gerelateerd aan de totale tijd die kinderen besteden aan spel - hoe langer ze spelen hoe meer ze hun verbeelding *kunnen* verwoorden-, maar deze maat geeft specifiek aan *in welke mate* spelelementen worden verwoord. De bevinding dat meisjes een grotere combinatie van transformaties laten zien tijdens hun spel geeft meer houvast om inzicht te krijgen in complexiteit en daarmee kan de hypothese bevestigd worden dat meisjes een complexer spel vertonen dan jongens, gelet op elementen participant, plaats, tijd, handeling en objecten. Daarnaast trokken meisjes de jongens mee in hun complexere spel. Groepjes waarin meisjes de meerderheid vormen bleken complexer spel te spelen dan groepjes van alleen jongens. Echter als er een gelijk aantal meisjes en jongens in een groep aanwezig is, valt dit effect weg. Hoe meer meisjes aanwezig in vergelijking met het aantal jongens, hoe meer de meisjes een invloed hadden op jongens. Meisjes lijken zich te gaan gelden als ze in de meerderheid zijn.

Meisjes vertonen niet meer alleenspel, parallelspel of samenspel dan jongens, waarmee deze hypothese afgewezen wordt. Pelligrini's (1985) veronderstelling dat meisjes meer parallelspel gebruiken voor een actieve poging om sociaal te interacteren, gaat in dit onderzoek niet op. De conclusie dat er geen sekseverschillen aanwezig zijn, komt voort uit het feit dat meisjes en jongens één op één zijn vergeleken. Als er echter gekeken wordt naar de samenstelling van de groepjes, bleek dat parallel spel het meest vertoond werd in groepjes van alleen jongens, zonder enige aanwezigheid van meisjes. Niet de meisjes, maar de jongens lijken parallelspel te gebruiken als actieve poging om te interacteren. Samenspel was juist meer aanwezig in groepjes van alleen meisjes dan in groepjes met een gelijk aantal jongens en meisjes. Als meisjes de meerderheid vormden in een spelgroepje, werd er ook meer samenspel vertoond

dan in elke andere soort formatie, echter niet vergeleken met groepjes van alleen meisjes. Net als bij complexer spel, lijkt het alsof meisjes het samenspel bij jongens bevorderen en zich gaan onderscheiden van de jongens en invloed gaan uitoefenen als ze in de meerderheid zijn.

Het gebruik van metataal laat geen verschil zien met betrekking tot jongens en meisjes. Tegen de verwachting in maken meisjes tijdens symbolisch spel niet meer gebruik van metataal dan jongens. Ook tussen de spelgroepjes werden geen verschillen gevonden. Omdat er wel een samenhang aanwezig is tussen samenspel en metataal, laat dat zien dat de 2- en 3-jarige kinderen tijdens hun samenspel veel praten over hun spel. Op deze manier proberen ze het spel te sturen, tegen de verwachting is hier echter geen sekseverschil aanwezig. Opvallend is echter dat Deunk (2009) aangeeft dat hoe complexer het spel is, hoe meer interactie nodig is om het spel te managen. In dit onderzoek blijkt dat meisjes complexer spel vertonen dan jongens, echter gebruiken ze niet meer interactie om dit te managen door middel van metataal. Voor vervolgonderzoek is het interessant om te onderzoeken hoe het spel van meisjes geleid wordt, als dat niet door middel van metataal gebeurt.

Wat betreft inhoud kan er geconcludeerd worden dat over het algemeen geen verschil tussen meisjes en jongens. Echter wanneer jongens en meisjes samenspelen, en jongens zijn in de meerderheid, blijkt er meer fantasie en conflict in het spel aanwezig te zijn. Dit is echter niet het geval als jongens alleen met jongens spelen. Hier lijkt het effect zoals gevonden bij complexiteit en samenspel andersom naar voren te komen. Als jongens in de meerderheid zijn trekken ze meisjes mee in hun spel op het gebied van inhoud en lijken ze zich op dit gebied te gaan onderscheiden van de meisjes. Nicolopoulou's (1997) veronderstelling dat jongens meer beweging en ontwrichting in hun spel vertonen, kan gedeeltelijk bevestigd worden door middel van dit onderzoek. Daarnaast bleek vertrouwd, harmonie en stabiel samen te gaan met de simpelste vorm van spel. Alleenspel is volgens Parten (1932) de laagste laag in een reeks van drie stappen, waarbij geen sprake is van interactie. Dat alleenspel met vertrouwd, harmonie en stabiel samengaat, bevestigt het beeld van de onderzoekers dat deze elementen de simpele vorm van inhoud zijn. Als kanttekening moet hier bij gesteld worden dat de samenhang niet sterk is.

Samenvattend blijkt er voor sekse en symbolisch spel alleen verschil aanwezig op het gebied van complexiteit, waarbij meisjes complexer spel vertonen dan jongens. Als er tussen groepen gekeken wordt en rekening gehouden wordt met partnerkeuze, zien we dat als meisjes de dominante groep worden, zij zich gaan onderscheiden van de jongens door middel van complexer spel en meer samenspel. Wanneer jongens de dominante groep worden, gaan zij zich door middel van inhoud onderscheiden van meisjes en is er meer fantasie en conflict aanwezig. Er zijn dus weinig verschillen op algemeen niveau over de relatie tussen inhoud en samenspel, maar misschien wel op een fijner niveau, waarbij gekeken wordt naar partnerkeuze en de samenstelling van de groepjes.

Dit onderzoek bevat enkele beperkingen, die van invloed kunnen zijn op de resultaten. De omvang van de onderzochte groep kinderen is met 60 participanten aan de lage kant. Daarnaast waren de opnames van de kinderen niet altijd van goede kwaliteit. Er kon soms niet duidelijk gezien worden wat er zich afspeelde of wat er werd gezegd. De geluidsopnames waren niet altijd van goede kwaliteit. Veel doelkinderen hadden een niet-Nederlandstalige achtergrond en het moeilijk om te verstaan of er in het Nederlands of in een andere taal gesproken wordt. Bij dit onderzoek was taal echter een belangrijke aanwijzing om spel te scoren als symbolisch spel. Hierdoor zouden momenten van symbolisch spel gemist kunnen zijn. Bovenstaande problemen zijn te verklaren door het feit dat het onderzoek plaats heeft gevonden in een naturalistische setting. Voor vervolg onderzoek is het interessant om te bekijken wat de verschillen zijn in een gestructureerde setting, waarmee bovenstaande problemen te onderdrukken zijn. Een gestructureerde setting zou echter een invloed kunnen hebben op het gedrag van de kinderen. Als laatste zijn in dit onderzoek de kinderen niet individueel gevolgd in de verschillende groepjes. Het is interessant om te onderzoeken hoe bijvoorbeeld een individueel meisje zich gedraagt in een groep van alleen meisjes, groep met jongens in de meerderheid, enzovoort. Hierbij kan het tevens interessant zijn om te bekijken of meisjes onderling verschillen en hoe meisjes verschillen ten opzichte van individuele jongens.

## **Referenties**

Ausch, L. (1994). Gender comparisons of young children's social interaction in cooperative play activity. *Sex Roles, 31*, 225 – 239.

Bailey Jr., D.B., McWilliam, R.A., Ware, W.B. & Burchinal, M.A. (1993). Social interactions of toddlers and preschoolers in same-age and mixed-age play groups. *Journal of applied developmental psychology, 14*, 261-276.

Benenson, J.F., Apostoleris, N.H. & Parnass, J. (1997). Age and sex differences in dyadic and group interaction. *Developmental Psychology, 33*, 538 – 543.

Berk, L. (2000). *Child development*. Massachusetts: Allyn & Bacon, A Pearson Education Company.

Black, B. (1992). Negotiating social pretend play: Communication differences related to social status and sex. *Merril-Palmer Quarterly, 38*, 212 – 232.

Connolly, J., Doyle, A. & Ceschin, F. (1983). Forms and functions of social fantasy play in preschoolers. In M.B. Liss (Ed.), *Social and cognitive skills: Sex roles and children's play* (pp. 71 – 92). New York: Academic Press.

Dodge, M.K. & Frost, J.L. (1986). Children's dramatic play: Influence of thematic and nonthematic settings. *Childhood Education, 62*, 166 – 170.

Doyle, A.-B., Ceschin, F., Tessier, O. & Doehring, P. (1991). The relation of age and social class factors in children's social pretend play to cognitive and symbolic ability. *International Journal of Behavioral Development, 14*, 395 – 410.

Duveen, G. & Lloyd, B. (1988). Gender as an influence in the development of scripted pretend play. *British Journal of Developmental Psychology, 6*, 89 – 95.

Groot, R. de. (2001). *Kinderen en spel. Spelenderwijs wijzer worden*. Amsterdam: Boom.

Haan, D. de (2010). Handleiding spelonderzoek. Universiteit Utrecht.

Howe, N., Moller, L., Chambers, B. & Patrakos, H. (1993). The ecology of dramatic play centers and children's social and cognitive play. *Early Childhood Research Quarterly*, 8, 235 – 251.

Lindsey, E.W., Mize, J. & Pittit, G.S. (1997). Differential play patterns of mothers and fathers of sons and daughters: Implications for children's gender role development. *Sex Roles*, 37, 643 – 661.

Lloyd, B., Duveen, G. & Smith, C. (1988). The social representation of gender and young children's play: A replication. *British Journal of Developmental Psychology*, 6, 83 – 88.

Lloyd, B. & Goodwin, R. (1993). Girls' and boys' use of directives in pretend play. *Social Development*, 2, 122 – 130.

Lloyd, B. & Smith, C. (1985). The social representation of gender and young children's play. *British Journal of Developmental Psychology*, 3, 65 – 73.

Neppel, T.K. & Murray, A.D. (1997). Social dominance and play patterns among preschoolers; Gender comparisons. *Sex Roles*, 36, 381 – 393.

Parten, M. (1932). Social participation among preschool children. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 27, 243 – 269.

Pellegrini, A.D. (1985). Social-Cognitive Aspect of Children's Play: The Effects of Age, Gender, and Activity Centers. *Journal of applied developmental psychology*, 6, 129-140.

Pellegrini, A.D. & Perlmutter, J.C. (1989). Classroom contextual effects on children's play.

*Developmental Psychology*, 25, 289 – 296.

Sheldon, A. (1992). Conflict talk: Sociolinguistic challenges to self-assertion and how young girls meet them. *Merrill-Palmer Quarterly*, 38, 95 – 111.

Sheldon, A. (1996). You can be the baby brother, but you aren't born yet: Preschool girls' negotiation for power and access in pretend play. *Research on Language and Social Interaction*, 29, 57 – 80.

Singer, J. L., & Singer, D. G. (1990). *The house of makebelieve: Children's play and developing imagination*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Smith, P. K. (1978). A longitudinal study of social participation in preschool children: solitary and parallel play reexamined. *Developmental Psychology*, 14, 517-523.

Wall, S.M., Pickert, S.M. & Gibson, W.B. (1990). Fantasy play in 5- and 6-year-old children. *Journal of Psychology*, 123, 245 – 256.

Werebe, M.J.G. & Baudonniere, P.M. (1991). Social pretend play among friends and familiar preschoolers. *International Journal of Behavioral Development*, 14, 411 – 428.





### Sekseverschillen in symbolisch spel

Alleenspel	0,413	.452	-0,295	.558	0,486	.449	-1,610	.037*
Parallelspel	-1,391	.002**	0,039	.925	0,123	.814	0,075	.904
Samenspel	1,731	.107	2,118	.033*	-2,055	.095	1,481	.321
Metataal per spelmoment	0,836	.292	1,267	.083	-0,632	.485	1,404	.205
Inhoud in percentage								
Vertrouwd	0,000	1.000	0,032	.451	0,000	1.000	0,250	<.000**
Fantasie	0,000	1.000	0,032	.451	0,000	1.000	0,250	<.000**
Harmonie	0,000	1.000	0,032	.521	0,071	.255	0,250	.001**
Conflict	0,000	1.000	0,032	.521	0,071	.255	0,250	.001**
Stabiel	-0,143	.086	-0,058	.444	0,038	.685	-0,087	.455
Beweging	0,143	.086	-0,058	.444	0,038	.685	-0,087	.455

\*p<0.05 \*\*p<0.01

Tabel 8. Mean Differences en significantieniveau voor de groep 'alleen jongens' voor de elementen van symbolisch spel in vergelijking met overige groepjes.

Elementen	Alleen Meisjes		Jongens en meisjes		Mix meisjes		Mix jongens	
	MD	Sig.	MD	Sig.	MD	Sig.	MD	Sig.
Complexiteit (grootste combinatie)	-0,234	.245	0,252	.174	-0,396	.087	-0,398	.166
Samenspel in percentage								
Alleenspel	-0,234	.245	0,018	.927	-0,630	.009**	-0,398	.166
Parallelspel	1,391	.002**	1,430	.001**	1,514	.006**	1,466	.022*
Samenspel	-1,731	.107	0,387	.706	-3,786	.003**	-0,250	.869
Metataal per spelmoment	-0,836	.292	0,431	.571	-1,468	.118	0,568	.614
Inhoud in percentage								

## Sekseverschillen in symbolisch spel

Vertrouwd	0,000	1.000	0,032	.451	0,000	1.000	0,250	<.000**
Fantasie	0,000	1.000	0,032	.451	0,000	1.000	0,250	<.000**
Harmonie	0,000	1.000	0,032	.540	0,071	.269	0,250	.002**
Conflict	0,000	1.000	0,032	.540	0,071	.269	0,250	.002**
Stabiel	0,143	.086	0,085	.288	0,182	.065	0,057	.631
Beweging	0,143	.086	0,085	.288	0,182	.065	0,057	.631

\*p<0.05 \*\*p<0.01

Tabel 9. Mean Differences en significantieniveau voor de groep 'Jongens en meisjes' voor de elementen van symbolisch spel in vergelijking met overige groepjes.

Elementen	Alleen Meisjes		Alleen Jongens		Mix meisjes		Mix jongens	
	MD	Sig.	MD	Sig.	MD	Sig.	MD	Sig.
Complexiteit (grootste combinatie)	-0,252	.174	-0,018	.927	-0,647	.004**	-0,415	.133
Samenspel in percentage								
Alleenspel	0,295	.558	0,708	.178	0,782	.209	-1,315	.080
Parallelspeel	-0,039	.925	-1,430	.001**	.084	.868	0,036	.925
Samenspel	-2,118	.033*	-0,387	.706	-4,173	.001**	-0,637	.663
Metataal per spelmoment	-1,267	.083	-0,431	.571	-1,899	.033*	2,036	.095
Inhoud in percentage								
Vertrouwd	-0,032	.451	-0,032	.472	-0,032	.534	0,218	.001**
Fantasie	-0,032	.451	-0,032	.472	-0,032	.534	0,218	.001**
Harmonie	-0,032	.521	-0,032	.540	0,039	.519	0,218	.004**
Conflict	-0,032	.521	-0,032	.540	0,039	.519	0,218	.004**

## Sekseverschillen in symbolisch spel

Stabiel	0,058	.444	-0,085	.288	0,097	.295	-0,028	.804
Beweging	0,058	.444	-0,085	.288	0,097	.295	-0,028	.804

\*p<0.05 \*\*p<0.01

Tabel 10. Mean Differences en significantieniveau voor de groep 'Mix meisjes' voor de elementen van symbolisch spel in vergelijking met overige groepjes.

Elementen	Alleen Meisjes		Alleen Jongens		Jongens en Meisjes		Mix jongens	
	MD	Sig.	MD	Sig.	MD	Sig.	MD	Sig.
Complexiteit (grootste combinatie)	0,396	.087	0,630	.009**	0,647	.004**	0,232	.450
Samenspel in percentage								
Alleenspel	-0,486	.449	-0,073	.911	-0,782	.209	-2,096	.014*
Parallelspeel	-0,123	.814	-1,514	.006**	-0,084	.868	-0,048	.944
Samenspel	2,055	.095	3,786	.003**	4,173	.001**	3,536	.032*
Metataal per spelmoment	0,632	.485	1,468	.118	1,899	.033*	2,036	.095
Inhoud in percentage								
Vertrouwd	0,000	1.000	0,000	1.000	0,032	.534	0,250	.001**
Fantasie	0,000	1.000	0,000	1.000	0,032	.534	0,250	.001**
Harmonie	-0,071	.255	-0,071	.269	-0,039	.519	0,179	.035*
Conflict	-0,071	.255	-0,071	.269	-0,039	.519	0,179	.035*
Stabiel	-0,038	.685	-0,182	.065	-0,097	.295	-0,125	.326
Beweging	-0,038	.685	-0,182	.065	-0,097	.295	-0,125	.326

\*p<0.05 \*\*p<0.01

## Sekseverschillen in symbolisch spel

Tabel 11. Mean Differences en significantieniveau voor de groep 'Mix jongens' voor de elementen van symbolisch spel in vergelijking met overige groepjes.

Elementen	Alleen Meisjes		Alleen Jongens		Jongens en Meisjes		Mix meisjes	
	MD	Sig.	MD	Sig.	MD	Sig.	MD	Sig
Complexiteit (grootste combinatie)	0,163	.560	0,398	.166	0,415	.133	-0,232	.450
Samenspel in percentage								
Alleenspel	1,610	.037*	2,023	.010*	1,315	.080	2,096	.014*
Parallelspel	-0,075	.904	-1,466	.022*	-0,036	.952	0,048	.944
Samenspel	-1,481	.321	0,250	.869	0,637	.663	-3,536	.032*
Metataal per spelmoment	-1,404	.205	-0,568	.614	-0,137	.899	-2,036	.095
Inhoud in percentage								
Vertrouwd	-0,250	<.001**	-0,250	<.001**	-0,218	.001**	-0,250	.001**
Fantasie	-0,250	<.001**	-0,250	<.001**	-0,218	.001**	-0,250	.001**
Harmonie	-0,250	.001**	-0,250	.002**	-0,218	.004**	-0,179	.035*
Conflict	-0,250	.001**	-0,250	.002**	-0,218	.004**	-0,179	.035*
Stabiel	0,087	.455	-0,057	.631	0,028	.864	0,125	.326
Beweging	0,087	.455	-0,057	.631	0,028	.864	0,125	.326

\*p<0.05 \*\*p<0.01















