



## Vertellen aan peuters en kleuters

Tekst: Marco Holmer

Kleuters en peuters zijn in een ontwikkelingsfase waarin zij zeer direct reageren op dingen in hun omgeving. De wereld van jonge kinderen is begrensd door het hier en nu.

Zij reageren direct en veelal associatief op nieuw aangeboden voorwerpen, mensen en materialen. Begrip en taal ontstaan door herhaling en het telkens weer benoemen van bekende zaken. Voor de verteller is het daarom belangrijk om voorwerpen en gebeurtenissen in hun eigen leefwereld te plaatsen. Uitleg gaat, bij jonge kinderen, letterlijk hun verstand te boven.

### Hun eigen wereld

Bij vertellen (en ook bij voorlezen) is de eerste voorwaarde dat er een verbinding wordt gelegd met die beperkte omgeving van de kinderen:

- Tijdsbesef is slechts zeer beperkt aanwezig (morgen middag, avond, licht en donker)
- Voorwerpen, gewoonten en handelingen kunnen alleen worden begrepen als eigenschappen van mensen die de kinderen kennen: familieleden (vaders, moeders, oma's en opa's, broers en zussen, oom en tantes) burens, en bekende wijk- of dorpsgenoten: de slager, de postbode, de agent.
- De wereld van jonge kinderen eindigt bij hun eigen, herkenbare, omgeving. Alle andere impulsen (verhalen, tv, afbeeldingen) worden in die dagelijkse werkelijkheid ingepast.
- Nieuwsgierigheid is een belangrijke drijfveer van kleuters, naast hun liefde voor verrassingen en herhaling.

### Spel en werkelijkheid

Omdat waarheid en fantasie bij peuters en kleuters nog gelijkwaardig naast elkaar kunnen bestaan zijn verhalen een belangrijke manier om taal en begrip over te brengen. Vivian Gussin Paley benoemde dat in haar boek 'En toen was ik de helikopter' (Prometheus, Amsterdam 1991) als volgt: «Spel, en zijn noodzakelijke kern van verhalen vertellen, zijn de voornaamste realiteit in de peuterspeelzaal en kleuterklas. Zij kunnen best wel eens het prototype zijn van de prestaties van de verbeeldingskracht in ons hele leven. Het is echter niet teveel om te stellen dat voor jongere kinderen het spel de enige situatie is die van het begin tot het einde te begrijpen is.»

### Onderwerpen

Het vinden van geschikte onderwerpen voor vertellingen begint bij het observeren van de dagelijkse (spel)werkelijkheid van het kind: welke gebeurtenis heeft het kind meegemaakt? Daarbij zijn er, vanuit het perspectief van kinderen bekeken, verschillende invalshoeken mogelijk:

- concrete gebeurtenissen  
bijvoorbeeld: een nieuwe fiets, de vinger tussen de deur, een auto-ongeluk.
- waarnemingen en vragen  
bijvoorbeeld: wiebelmensen (een dronkaard), waarom alle stopknoppen in de bussen te hoog zitten, waarom mogen honden overal poepen.
- angsten en emoties bijvoorbeeld: onweer, jaloezie, boosheid.

### Kinderen als hoofdpersonen

Kleuters en peuters kunnen zich het allerbeste inleven in zichzelf. Kies daarom voor hun verhalen kinderen als hoofdpersoon, ofwel het kind in het dier of het ding.

“De beer vond zijn vriend schaduw maar vreemd. Hij zat aan je vast, maar meestal zag je hem niet.” De nevenfiguren in de verhalen kunnen dan, naar believen, de hoofdfiguur te hulp schieten, ofwel door deze worden gered.

### Drijfveren die de hoofdpersoon in beweging brengen

Om het verhaal gaande te houden en boven de directe aanleiding uit te tillen, is een krachtige drijfveer voor de hoofdpersonen noodzakelijk. Die drijfveer zorgt ervoor dat die personages een goede reden hebben om hun huis uit te komen en na het oplossen van het probleem weer terug keren naar hun bed.

Een paar voorbeelden van dergelijke drijfveren zijn:

- het misverstand  
Beer dacht dat alle zwarte vakken eigenlijk gaten waren. De straat, de zebra, het linoleum in de gang. Alle wegen naar het bos waren afgesloten. Gelukkig ontdekte zijn baas Michiel dat driewielers blijven zweven.
- de opdracht  
Michiel moest een boodschap doen voor moeder. Maar de weg naar de winkel was vol gevaren. Grote putten waar je geld in kon rollen, drogisten die je binnen konden lokken om je met drop te verleiden, en om de hoek het Vergeet-monster waardoor je niets meer kon onthouden. Gelukkig herinnerde Beer zich halverwege dat er een postduif bestaat die geld en boodschappenbriefje keurig voor je afleverde.
- het onrecht  
Michiel wilde al een hele week ijs eten. Maar zijn stomme vader vond het te koud. En het was pas oktober. Beer wist gelukkig een ijssalon waar het ijs met een kruik werd geserveerd.

- het noodlot

Beer zijn huis was, net als het huis van de achterburen, verbrand. Hij kon zelf nog net ontsnappen. Toen hij van de schrik was bekomen hielp iedereen mee om een nieuw huis te bouwen. Ook Michiel ging helpen en bracht direct een aantal blokken uit zijn blokkendoos mee.

### **TIP**

Vertellingen zijn een uitstekende manier om terug te kijken op de belevenissen van een dag. Neem daarvoor een vaste hoofdpersoon en nevenfiguur. En maak gebruik van de verbazing van kinderen die personages precies hetzelfde beleefd hebben als zij. Mogelijk zijn ze iets dommer of naïever dan de luisteraars zelf, die laatste weten dan wel beter.