



**Knowing
What Play
and
Playwork
Are**

**Weten
wat
spelen en
speelwerk
is**

©2025 Meynell Games



Exploring Play

©2025 Meynell Games



How do we know the child is playing?

We Don't
Wij weten dit niet

It's a best guess
Het is een gok

©2025 Meynell Games



Catherine Garvey

Play is pleasurable, enjoyable. Even when not actually accompanied by signs of mirth, it is still valued by the player.

Play has no extrinsic goals. Its motivations are intrinsic and serve no other objectives. In fact, it is more an enjoyment of means than an effort devoted to some particular end. In utilitarian terms, it is inherently unproductive.

Play is spontaneous and voluntary. It is not obligatory but is freely chosen by the player.

Play involves some active engagement on the part of the player

Play has certain systematic relations to what is not play.



Spelen is plezierig. Zelfs als het niet echt gepaard gaat met tekenen van vrolijkheid, wordt het nog steeds gewaardeerd door de speler.

Spelen heeft geen extrinsieke doelen. De motivaties zijn intrinsiek en dienen geen andere doelstellingen. In feite is het meer een genot van middelen dan een inspanning die aan een bepaald doel wordt besteed. In utilitaire termen is het inherent onproductief.

Spelen is spontaan en vrijwillig. Het is niet verplicht, maar wordt vrij gekozen door de speler.

Spelen vereist enige actieve betrokkenheid van de kant van de speler
Spelen heeft bepaalde systematische relaties met wat geen spelen is.

©2025 Meynell Games



Patrick Bateson

Intrinsically motivated
No immediate benefit
Novel combinations of actions
Sensitive to well-being
Most often seen in the young



Intrinsiek gemotiveerd
Geen direct voordeel
Nieuwe combinaties van acties
Gevoelig voor welbevinden
Meestal gezien bij kinderen

©2025 Meynell Games



Peter Gray

Play is self-chosen and self-directed; players are always free to quit.
Play is an activity in which means are more valued than ends.
Play is guided by mental rules.
Play is non-literal, imaginative, marked off in some way from reality.
Play involves an active, alert, but non-stressed frame of mind.



Spelen is zelfgekozen en zelfsturend; Spelers zijn altijd vrij om te stoppen.
Spelen is een activiteit waarbij middelen meer worden gewaardeerd dan doelen.
Het spelen wordt geleid door mentale regels.
Spelen is niet-letterlijk, fantasierijk, op de een of andere manier afgebakend van de werkelijkheid.
Spelen omvat een actieve, alerte, maar niet-gestreste gemoedstoestand.

©2025 Meynell Games



So what does play give us?

Play is emotional: this is what shapes the brain, helps the child to experiment with uncertainty, develop emotion regulation and stress response systems.

Play maintains the plasticity of the brain, enabling neural connections.

Play is physical, developing co-ordination, endurance and calibration, a release for surplus energy and tension.

Spel is emotioneel: dit is wat de hersenen vormt, het kind helpt te experimenteren met onzekerheid, emotieregulatie en stressresponsystemen te ontwikkelen.

Spel behoudt de plasticiteit van de hersenen, waardoor neurale verbindingen mogelijk worden.

Spel is fysiek en ontwikkelt coördinatie, uithoudingsvermogen en kalibratie, een bevrijding voor overtollige energie en spanning.

©2025 Meynell Games



The attitude of the person playing is the defining factor as to whether they are playing or not.

De houding van de persoon die speelt, is de bepalende factor of ze spelen of niet.



©2025 Meynell Games



Play is an approach to action, not a form of activity (J. Bruner).



©2025 Meynell Games

Spelen is een benadering van actie, geen vorm van activiteit (J. Bruner).



The main characteristic of play for a child or adult, is not its content, but its mode.



Het belangrijkste kenmerk van spelen voor een kind of volwassene is niet de inhoud, maar de modus.

©2025 Meynell Games



So what is playwork

Playwork is the profession that exists to support the child's need and right to play

Speelwerk is het beroep dat bestaat om de behoefte en het recht van het kind om te spelen te ondersteunen

©2025 Meynell Games



What does the playworking adult do?

Whatever they need to do, so children can play in the way we understand play to be

Alles moeten ze doen, zodat kinderen kunnen spelen op de manier waarop wij begrijpen wat spelen is.

©2025 Meynell Games



What makes this so special

Not controlled by the adult

No external agenda

Respect for the child

The playworker is a sympathetic and empathetic adult

Niet gecontroleerd door de volwassene

Geen externe agenda

Respect voor het kind

De speelwerker is een sympathieke en empathische volwassene

©2025 Meynell Games



The Playwork Principles

These Principles establish the professional and ethical framework for playwork and as such must be regarded as a whole.

They describe what is unique about play and playwork, and provide the playwork perspective for working with children and young people.

They are based on the recognition that children and young people's capacity for positive development will be enhanced if given access to the broadest range of environments and play opportunities.

Deze principes vormen het professionele en ethische kader voor spelwerk en moeten als zodanig als een geheel worden beschouwd.

Ze beschrijven wat er uniek is aan spel en spelwerk, en bieden het speelperspectief voor het werken met kinderen en jongeren.

Ze zijn gebaseerd op de erkenning dat het vermogen van kinderen en jongeren om zich positief te ontwikkelen zal worden vergroot als ze toegang krijgen tot een zo breed mogelijk scala aan omgevingen en speelmogelijkheden.

©2025 Meynell Games



The copyright is held in trust for the playwork profession by the Playwork Principles Scrutiny Group.
Cardiff 2005

Het auteursrecht wordt voor het beroep van speelwerker in bewaring gehouden door de Playwork Principles Scrutiny Group.
Cardiff 2005

©2025 Meynell Games



Principle 1

All children and young people need to play. The impulse to play is innate. Play is a biological, psychological and social necessity, and is fundamental to the healthy development and well being of individuals and communities.

Alle kinderen en jongeren moeten kunnen spelen. De impuls om te spelen is aangeboren. Spelen is een biologische, psychologische en sociale noodzaak en is van fundamenteel belang voor de gezonde ontwikkeling en het welzijn van individuen en gemeenschappen.

©2025 Meynell Games



Principle 2

Play is a process that is freely chosen, personally directed and intrinsically motivated. That is, children and young people determine and control the content and intent of their play, by following their own instincts, ideas and interests, in their own way for their own reasons.

Spel is een proces dat vrij gekozen, persoonlijk gestuurd en intrinsiek gemotiveerd is. Dat wil zeggen, kinderen en jongeren bepalen en beheersen de inhoud en intentie van hun spel, door hun eigen instincten, ideeën en interesses te volgen, op hun eigen manier om hun eigen redenen.

©2025 Meynell Games



Principle 3

The prime focus and essence of playwork is to support and facilitate the play process and this should inform the development of play policy, strategy, training and education.

De belangrijkste focus en essentie van spelwerk is het ondersteunen en faciliteren van het speelproces en dit moet de ontwikkeling van spelbeleid, strategie, training en opleiding informeren.

©2025 Meynell Games



Principle 4

For playworkers, the play process takes precedence and playworkers act as advocates for play when engaging with adult led agendas.

Voor speelwerkers heeft het speelproces voorrang en spelen speelwerkers als pleitbezorgers voor spel bij het omgaan met door volwassenen geleide agenda's.

©2025 Meynell Games



Principle 5

The role of the playworker is to support all children and young people in the creation of a space in which they can play.

De rol van de speelwerker is om alle kinderen en jongeren te ondersteunen bij het creëren van een ruimte waarin ze kunnen spelen.

©2025 Meynell Games



Principle 6

The playworkers response to children and young people playing is based on a sound up to date knowledge of the play process, and reflective practice.

De reactie van de speelwerkers op spelende kinderen en jongeren is gebaseerd op een degelijke, up-to-date kennis van het spelproces en reflectieve praktijk.

©2025 Meynell Games



Principle 7

Playworkers recognise their own impact on the play space and also the impact of children and young people's play on the playworker.

Speelwerkers erkennen hun eigen impact op de speelruimte en ook de impact van het spel van kinderen en jongeren op de speelwerker.

©2025 Meynell Games



Principle 8

Playworkers choose an intervention style that enables children and young people to extend their play. All playworker intervention must balance risk with the developmental benefit and well being of children.

Speelwerkers kiezen voor een interventiestijl die kinderen en jongeren in staat stelt hun spel uit te breiden. Alle interventies van de speelwerker moeten het risico in evenwicht brengen met het ontwikkelingsvoordeel en het welzijn van kinderen.

©2025 Meynell Games



Final Thoughts

**Playwork is about supporting children to be themselves.
To play in the ways of their own choosing.
And keeping out of the way, except if children invite you into their play.**

**Speelwerk gaat over het ondersteunen van kinderen om zichzelf te zijn.
Om te spelen op de manier die ze zelf kiezen.
En uit de weg blijven, behalve als kinderen je uitnodigen in hun spel.**

©2025 Meynell Games



Who can be this playworker?

Wherever you are in the children's workforce there will be moments when you can be a playworker.

Seize that moment and provide the space and permissions for the play to happen.

Waar je ook bent als professional voor kinderen, er zullen momenten zijn waarop je een speelwerker kunt zijn.

Grijp dat moment en geef de ruimte en toestemming om het stuk te laten plaatsvinden.

©2025 Meynell Games