



Persbericht

De winnaars van 2015

Op 4 november heeft Keet! op basisschool de Willibrordus in Bovenkarspel de winnaars van de Verkiezing Speelgoed van het Jaar bekendgemaakt. De uitslag is gebaseerd op de stemmen die door de consument zijn gegeven.

De zes winnaars:

0 t/m 3 jaar	Vrolijke vriendjes – Magisch Speelhuis	VTech
4 en 5 jaar	drie Kleine Biggetjes	Smart
6 en 7 jaar	Schetenjacht	Goliath Games
8 en 9 jaar	K'nex KForce Mega Boom	Boti Europe
10 en 11 jaar	meccano Meccanoid G15 KS	Spin Master
12 plus	Focus Drone	Spectron

De verkiezing in het kort

Ieder jaar kiest een vakjury in meerdere leeftijdscategorieën. De vakjury bestaat uit een vertegenwoordiging uit verschillende disciplines: **journalisten, inkopers en speelgoeddeskundigen.**

Natuurlijk houden zij rekening met verschillende criteria: is het geschikt voor de leeftijd, sluit het aan bij de interesse van het kind waarvoor het is bedoeld, gaat het niet gauw stuk, is het na een keer spelen nog steeds leuk, hoe zit het met de prijs/kwaliteitverhouding?

De artikelen die door de vakjury worden gekozen zijn allemaal voorzien van het logo: "Genomineerd Verkiezing Speelgoed van het Jaar 2015".

Alle door de vakjury gekozen artikelen zijn met veel informatie te vinden op de website.

Hulp jury

Ook dit jaar is op basisscholen, peuterspeelzalen/kinderdagverblijven en spelersgroepen 12 plus met het genomineerde speelgoed gespeeld en is er vervolgens op gestemd. Op de speeldag in Hoorn

(www.speeldag.nl) is het genomineerde speelgoed uitgetprobeerd en hebben velen hun stem uitgebracht.

En er is gestemd op www.speelgoedvanhetjaar.nl. Stemmers maken kans op een genomineerd artikel naar keuze indien zij minimaal in één categorie stemden en maximaal in zes.

Amsterdam, 4 november 2015

Tijdens de bekendmaking heeft Tosca Menten een verhaal van eigen hand voorgelezen.

Bijgaand: persbericht Speelgoed geeft een beeld van hoe de wereld er uit zal gaan zien.

De hierboven genoemde stukken, de persberichten, staat op www.speelgoedvanhetjaar.nl/pers Ook afbeeldingen van het genomineerde speelgoed en nog meer informatie over de artikelen, is te downloaden via de website.

Meer toelichting door Miesje van Rijn

Verkiezing Speelgoed van het Jaar, Postbus 96070, 1006 EB Amsterdam, telefoon 020 6100820,
www.speelgoedvanhetjaar.nl, e-mail: info@speelgoedvanhetjaar.nl



Persbericht

Speelgoed geeft een beeld van hoe de wereld er uit zal gaan zien

Speelgoed, het bestaat al sinds de oudheid. Het geeft een beeld van het dagelijks leven van toen en nu en, heel opmerkelijk, het geeft een kijkje in de wereld van de toekomst. Niet per se hoe kinderen over een jaar of tien spelen maar vooral geeft het spelen met speelgoed een beeld van hoe de wereld er dan zal uitzien.

Veel techniek

Natuurlijk moet speelgoed voor kinderen herkenbaar zijn maar omdat kinderen onderzoekend, leergierig en geïnteresseerd zijn, en leven in de tijd waarin zij leven, maken zij gebruik van de door de speelgoedontwerpers gebruikte technische ontwikkelingen en mogelijkheden van het speelgoed.

Spelen geeft kinderen plezier, zij bepalen zelf hoe ze met het speelgoed spelen. Met speelgoed kan je experimenteren, onderzoeken wat de mogelijkheden zijn van het speelgoed, hoe je het kunt inzetten bij je spel. Ook stimuleert goed speelgoed kinderen om hun eigen mogelijkheden en die van de artikelen waarmee zij spelen te ontdekken.

Robot en drone

De vakjury heeft ook dit jaar artikelen gekozen die een goed overzicht geven van het aanbod op dit moment en van de technische ontwikkelingen in de maatschappij. Een van de genomineerde artikelen is een robot. Met robots worden allerlei onderzoeken gedaan, gekeken wordt hoe zij b.v. in verpleeghuizen kunnen worden ingezet. De kinderen van nu kunnen met een robot vertrouwd raken en spelenderwijs ontdekken hoe die opdrachten kunnen uitvoeren. En wat te denken van de drone? Er wordt veel over gesproken: je kan er van alles mee ontdekken: wat ergens gebeurt en het geeft aanleiding het gesprek aan te gaan of je niet de privacy schendt van degenen die je bekijkt.

Inzicht

Verder is interessant dat speelgoed soms wetenschappelijk en technisch inzicht vraagt. Spelenderwijs wordt de kracht van magneten ontdekt, het ruimtelijk inzicht getraind, ontdekkingen gedaan met een Smartscope. De techniek wordt ook gebruikt bij creativiteit.

Amsterdam, november 2015

Verkiezing Speelgoed van het Jaar – in het kort

Ieder jaar wordt de Verkiezing Speelgoed van het Jaar gehouden, in 2015 voor de 42ste keer. Door een vakjury van 14 personen zijn in 6 leeftijdsgroepen in totaal 30 artikelen gekozen. Alle artikelen, met een omschrijving, het juryoordeel en een toelichting door een pedagoog, evenals afbeeldingen van de artikelen, vaak meer informatie en een filmpje, zijn op www.speelgoedvanhetjaar.nl te vinden. Op 4 november wordt bekend gemaakt welke artikelen Speelgoed van het Jaar 2015 zijn geworden. Op de website zal de uitslag ook zijn te lezen.

De Verkiezing Speelgoed van het Jaar wordt mede mogelijk gemaakt door de inzet van Telekids en Bart Smit, bol.com, Intertoys, Top1Toys, Toys2Play, Toychamp en ToysXL.

Dit persbericht is ontleend aan de bijgevoegde notitie: Spelen als spiegel van de huidige en toekomstige tijd van de hand van drs. Martin Valenkamp.

Meer toelichting door Miesje van Rijn

Verkiezing Speelgoed van het Jaar, Postbus 96070, 1006 EB Amsterdam, telefoon 020 6100820,
www.speelgoedvanhetjaar.nl, e-mail: info@speelgoedvanhetjaar.nl

Speelgoed als spiegel van de huidige en toekomstige tijd

Drs. M. Valenkamp, 2015

Je hoeft alleen maar de literatuurlijst van de historica A. Willemsen¹ te lezen om te zien dat er veel aandacht is besteed aan speelgoed als spiegel van het leven. Studies over vele historische perioden en zelfs over speelgoed uit kindergraven als bron voor de kennis van het dagelijkse leven. Ook in de culturele antropologie is speelgoed onderwerp van studie om kennis te verkrijgen over het leven van lang geleden, de veranderingen in het leven van kinderen door de invloed van het Westen op andere culturen en studies naar speelgoed om te laten zien hoe Afrikaanse culturen zich ontbinden door de westerse levensstijl over te nemen². Weinig aandacht is er, daarentegen, voor het gegeven dat speelgoed niet alleen maar de dagelijkse gang van het leven van dat moment weerspiegelt, maar ook anticipeert op de toekomst en daardoor ook speelt met de vormgevingsmogelijkheden van de wereld van de nabije toekomst. Deze kleine bijdrage wil aandacht vragen van de futuristische kanten die ook aan speelgoed zitten. De titel van deze bijdrage had ook kunnen zijn: *Speelgoed in de lijn van Jules Verne!*

Een van de kenmerken van speelgoed is dat het contextueel is, d.w.z. dat het voor kinderen herkenbaar moet zijn, in de context van hun leven en hun tijd moet passen. Maar, tot de context van elke tijd hoort ook het besef van de toekomst en toekomstige ontwikkelingen. In zekere zin is het waar dat de toekomst verleden tijd is, of nauwkeuriger: dat in verleden en heden de contouren van de komende tijd zich meer of minder scherp al aftekenen. Scherper naarmate de toekomst dichterbij is, minder scherp tot vaag als de toekomst verder weg of nog verre toekomst is. De boeken van Jules Verne “voorspelden” de toekomst: maanreizen, afdalingen naar het middelpunt van de aarde, tochten met luchtballonnen, met een onderzeeboot onder het poolijs door. Maar, dat “voorspellen” van Jules Verne bleef, net als speelgoed, gebonden aan de eis van de contextualiteit. Jules Verne was een man die zeer goed op de hoogte van de technische ontwikkelingen in zijn tijd. Zijn gave was het om op grond van die kennis logische afleidingen te maken van wat zich uit de technische stand van zaken van zijn tijd (1828-1905) aan nieuwe mogelijkheden zouden kunnen voordoen. Over die mogelijke mogelijkheden fantaseerde Jules Verne en schreef daarover zijn verhalen. Kenners van het werk van Verne stellen dat het hem helemaal niet te doen was om fantastische science fiction te schrijven, maar om met zijn verhalen de jongeren op populairwetenschappelijke wijze in te wijden in de stand van de geologie, de aardrijkskunde, de natuurkunde, ruimtekunde, enz. Kortom: hij wilde met zijn futuristische fantasieverhalen de jonge lezers iets leren. Zijn doel was *educatief*.

Hoe zit dat dan met speelgoed? Eigenlijk is het met speelgoed precies zoals met Jules Verne's boeken. Speelgoed is contextueel, is op het nu en op de meer of minder nabije toekomst gericht. Speelgoed maakt gebruik van fantasie van de spelenden, tast toekomstige mogelijkheden af en leert zo het spelende kind de contouren van de toekomst te ontdekken, die zelf een beetje mee te ontwerpen en biedt mogelijkheden om aan die toekomstige mogelijkheden te wennen. Eigenlijk geldt dit alles voor elk speelgoed: de pop, de keukentjes, de auto, racebaan, de soldaatjes van tin, het “mens-erger-je-niet” of de wereldbollen in de speelgoedwinkels, enz.

In speelgoed is de toekomst op wel vier manieren aanwezig:

1. als imitatie van en voorbereiding op de toekomstige rollen, taken en mogelijkheden van het volwassen wordende kleine kind. De geschiedenis van het speelgoed leert ons dat die *voorbereidende rol* van speelgoed vaak haar essentie was. Gelukkig is daarin ook veel veranderd en is het plezier hebben met het spel en elkaar als samenspelers meer een meer naar voren gekomen.
2. in het technisch jasje waarin speelgoed gegoten is. Speelgoed weerspiegelt in alle eeuwen en in alle culturen steeds wat de actuele stand van ontwikkeling van wetenschap en technologie is. Het materiaal waarvan speelgoed is gemaakt sluit vaak nauw aan bij wat wetenschap en techniek hebben opgeleverd: hout, karton, blik, plastics, enz. Of aan middelen van voortbewegen: duwen, trekken, via

¹ Werkend voor het Rijksmuseum van Oudheden te Leiden. Zie: www.Rmo.nl/onderzoek.

² Jan-Pierre Rossie, *Toys, play, culture and society*. SITRTEC, Stockholm, 2005

stoommachines, elektromotortjes, elektrische treinen, magnetisme, enz. En vandaag de dag is er bijna geen speelgoed dat geen elektronica bevat: muziekjes, lampjes, praten, nadoen, robotisering, puntentellingen en dan natuurlijk de digitale platforms of tablets waarop en waarmee gespeeld kan worden.

3. als *de techniek zelf het speelgoed is*. Vooral in deze 3^{de} vorm is de presentie van de toekomst in en van onze leefomgeving nog wel het meeste aanwezig. Ik ga niet beweren dat speelgoed net zo futuristisch is of kan zijn als dat in Jules Verne's boeken het geval is. Literaire fantasie kan zich verder verwijderen van de contextualiteit dan speelgoed. Speelgoed staat dicht bij wat wetenschap en techniek van dit moment hebben voortgebracht, máár speelgoed sluit altijd wel aan die technische ontwikkelingen die *nog niet zijn uit ontwikkeld*. Bij de nominaties van het Speelgoed van het jaar 2015 vallen twee stukken speelgoed bijzonder op: dat zijn de *meccano Meccanoid G15 KS* en de *Focus Drone*. Het gaat hier om twee stukken techniek waaraan door de samenleving nog hard wordt gesleuteld. Zo ook in het van die nog niet uit ontwikkelde afgeleide vormen van technisch speelgoed. Ook dat speelgoed lijkt om een verdere doorontwikkeling te vragen. In Japan in de (bijna) menselijke robot in opmars en gaat daar als zoete broodjes over de toonbank. In Europa zien we aarzelender gebruik van (bijna) menselijk robots, maar ook in Europa, dus ook in Nederland, gaat die ontwikkeling gestaag door. De drone is volop in de pers en in de mond van mensen, maar ook de drone is in haar mogelijkheden en toepassingen nog lang niet uit ontwikkeld³. Hoewel dit jaar niet aanwezig bij de nominaties zou het *technisch LEGO* en allerlei ander technisch speelgoed ook in deze categorie thuis horen.
4. In het speelgoed dat vraagt om het toepassen en gebruiken van wetenschappelijk en technisch inzicht. Dit jaar zijn dat de genomineerden: *Tijdbom*, *de Nerf Modules ECS-10* en *de Smartscope*. Dit zijn stukken speelgoed die een bepaalde mate van technisch inzicht vragen. Zonder dat inzicht kun je er minder mee spelen. In de loop van de jaren is er bij de nominaties van het Speelgoed van het Jaar wel meer van dit soort technisch speelgoed gepasseerd. Ik noem de *HolograFX (2013)*, de *Storio* en het *Sporenonderzoek (2011)*. In 2014 was er de *Laser Maze* die aan de spelers inzicht vraagt in de werking van spiegels, laserstralen, reflectie, splitters en logica. Dan was er in 2010 het magnetenspel *Jishaku* dat duidelijk een gevoel en een zeker inzicht in de werking van de magnetische krachten van aantrekken en afstoten vraagt. En wat te zeggen van de *SES CREATIVE Hout Knutselset*? Geen elektronica, dat is waar, maar ruimtelijk inzicht, krachtverhoudingen en fantasie in het ontwerpen van allerlei mechanische objecten was hiervan het thema. Tot slot van deze opsomming van speelgoed dat om technisch inzicht vraagt en zo de jeugd aldoende leert wennen aan en omgaan met allerlei vormen van moderne techniek met een knipoog naar toekomstige ontwikkelingen, noem ik nog de *SmartMax*, vooral als je ook de uitbreidingen hebt.

Jeffrey Goldstein⁴ merkte in 2012 op dat technologie en speelgoed niet los te maken zijn en dat ze ook niet losgemaakt moet worden, want dit soort speelgoed maakt dat kinderen zich in deze moderne samenleving thuis voelen. Ik voeg aan Goldstein's opmerking nu toe: dus ook al een beetje in de zich ontplooiende maatschappij van de toekomst.

³ Zie: www.clubkennisdelen.nl/agenda.html en ook www.clubkennisdelen.nl/downloads.html en kies daar programma 2015-2016

⁴ J. Goldstein, *Play in children's development, health and well-being*. Blz. 30. Uitgave van Toy Industries of Europe (TIE). Brussel, 2012