

Zo is het spel, zo zijn de regels

Samenvatting

Het omgaan met spelregels ontwikkelt zich tussen het vijfde en twaalfde levensjaar in vier fasen. In de eerste fase worden regelspelen van oudere kinderen nagedaan zonder dat het kind de regels echt in acht neemt. Vanaf de tweede fase gebeurt dat wel: eerst voor spelen waarbij per moment één regel aan de orde is, vanaf de derde fase ook voor spelen waarbij per moment meer regels tegelijk de aandacht vragen. In de vierde fase kunnen kinderen spelregels wijzigen, via overleg en in onderlinge overeenstemming. Vanaf die periode zijn kinderen ook in staat spelregels uit te leggen, die ze voorheen al correct in praktijk brachten. Regelspelen sluiten aan bij het individuele, symbolische spel van voor het vijfde levensjaar en vormen de basis voor het omgaan met wetten, regels en codes in het maatschappelijk verkeer na het twaalfde levensjaar.

EWALD VERVAET

Er zijn maar weinig dingen die een mens zijn leven lang doet. Spelen is er zo één: in zijn wiegje ligt een baby met zijn vingertjes te spelen, buiten doen schoolkinderen tikkertje, binnen zitten twee volwassenen te schaken. Sommige spelen doe je in je eentje (een kruiswoordraadsel oplossen), andere (bijvoorbeeld de meeste kaartspelen) kunnen eigenlijk alleen in een groep gedaan worden en hiervoor gelden spelregels.

Spelregels hebben in de eerste plaats een sociaal karakter. Ze vormen als het ware het cement voor de gedragingen van de afzonderlijke deelnemers. Er is immers een groot verschil tussen tweëntwintig mensen die elk voor zich tegen een bal aan trappen en twee voetbalvelden die tegen elkaar spelen. Bekeken vanuit de spelregels zijn sommige trappen dan geoorloofd en andere niet.

Maar spelregels hebben ook een psychologisch aspect: een spelregel moet je begrijpen en zelfs als je hem begrijpt, zijn er slimme en minder slimme manieren van ermee omgaan. Bij kinderen is dat heel goed te zien. Bijvoorbeeld: Mark van bijna negen en Neeltje van tien jaar en negen maanden spelen graag en goed *Mens-erger-je-niet*. Ik stel hen de volgende verandering voor:

we spelen met twee dobbelstenen en als je bijvoorbeeld 5 en 3 gooit, mag je kiezen: met één pion 8 plaatsen vooruit of met één pion 5 plaatsen en met een andere 3. Het blijkt dan dat Mark steeds hetzelfde doet (één pion vooruit zetten) en daardoor vele kansen mist om een pion van Neeltje of van mij van het bord te gooien. Dat verandert gedurende het hele spel niet, ook niet als ik hem vele malen op alternatieven wijs. Die past hij dan wel toe, maar uit zichzelf 'ziet' hij ze niet. Neeltje daarentegen bekijkt steeds de diverse spelmogelijkheden van haar worp.

Zal Mark deze variant op *Mens-erger-je-niet* zijn leven lang zo blijven spelen? Nee, want het begrijpen van en het omgaan met spelregels ontwikkelt zich met de cognitieve ontwikkeling, en wel in vier fasen, die we A, B, C en D zullen noemen.

Iedereen wint

Kleuters, fase-A kinderen bij uitstek, doen spelletjes als knikkeren en hinkelen van oudere kinderen na, zonder zich in feite aan de regels te houden. David van net zeven en Sabrina van bijna zeven zijn bijvoorbeeld aan het hinkelen. David met een ijsstokje en Sabrina met een steentje. Weliswaar is Sabrina de jongste, maar in tegenstel-

ling tot David speelt zij niet meer als een kleuter. David springt vaak op een lijn. Sabrina zegt daar dan wat van, maar hij ontkent het en speelt verder. Op een gegeven moment begint zij toch te hinkelen en dan houdt hij als vanzelf op. In plaats van ondertussen op haar sprongen te letten gaat hij bij het hobbelpaard kijken, waar twee kinderen op zitten. Wanneer Sabrina bij het vierde honk mis gooit, zegt ze tegen David: „Jij bent, ik was af.“ Hij is bij het tweede honk en stapt onmiddellijk weer op een lijn, wat hij lachend ontkent. Hij verlaat wel de hinkelbaan maar vraagt meteen: „Mag ik nog eens?“ En ondanks Sabrina's „Nee!“ gooit hij zijn ijsstokje in een willekeurig vak en gaat hinkelen. Sabrina raapt het ijsstokje op. Als David opnieuw aan de beurt is, begint hij bij het eerste honk en met Sabrina's steentje. Daar schopt hij met zijn vrije voet tegen aan. Sabrina: „Af!“ David: „Nee, telt wel!“ Enzovoort.

Rond een jaar of zeven, acht beginnen kinderen op spelregels te letten. Drie jongens zijn bijvoorbeeld *Marokkaans hinkelen* aan het doen, dat wil zeggen: samen met één steen: wie aan de beurt is gooit die in het honk waar hij de vorige keer gekomen is, hinkelt daar vanaf het tiende honk heen, raapt de steen op en hinkelt verder naar het



De Zwitserse psycholoog Piaget (links) observeerde als eerste het gebruik van spelregels bij kinderen.

eerste honk, enzovoort. De spelers houden elkaars beurt goed in de gaten en letten erop of de ander zich aan de regels houdt: niet op een lijn staan, de honken op volgorde afwerken, de grond niet met twee voeten raken enzovoort. Wie zo als eerste de hele hinkelbaan rond is, mag zich winnaar noemen.

De vraag „Wie heeft reglementair gewonnen?” is een goed criterium of een kind in fase A of fase B zit. Kleuters denken allemaal dat ze gewonnen hebben, bijvoorbeeld bij het knikkeren omdat ze een paar knikkers geraakt hebben. Het doet er niet toe of dat volgens de regels is gegaan en hoeveel de andere kinderen hebben geraakt. De psycholoog Piaget, die de ontwikkeling van het gebruik van spelregels bij kinderen uitgebreid heeft bestudeerd, geeft het volgende verslag van een spelletje knikkeren. Hij doet of hij niets van de regels af weet en imiteert bij elke beurt wat Martijn van zes heeft gedaan zoveel mogelijk. „Wie heeft gewonnen?” Martijn: „We hebben allebei gewonnen.” Na een tijdje knikkeren met Bart van zes-en-een-half geeft die als antwoord: „Wie een knikker heeft geraakt, nou, die heeft gewonnen.” „Wie dus?” Bart: „Ik, en dan u.” Ze doen nog een spelletje en Piaget zorgt ervoor dat hij vier knikkers

wint, tegen Bart twee. „Wie heeft er gewonnen?” Bart: „Ik, en dan u.” In fase B worden uitspraken als 'Loes wint van Adri' en 'Adri verliest van Loes' met elkaar in verband gebracht, terwijl in fase A het criterium voor winnen is of de betreffende handeling (bijvoorbeeld raak schieten) goed is uitgevoerd. Dat valt ook buiten spelverband waar te nemen, zoals bij de veel gehoorde uitspraak tussen kinderen die vechten: „Mijn vader is sterker dan de jouwe!” Steven van zes jaar en negen maanden houdt zelf niet van vechten, maar gelukkig: zijn vader wint altijd. Ik vraag hem: „En als de vader van dat andere kind wint?” Steven: „Als mijn vader verliest, dan geeft hij een dreun natuurlijk!” Zo wint zijn vader alsnog. Voor Steven horen niet winnen en verliezen bij elkaar, maar winnen zonder dreun en winnen met dreun. Net als bij het knikkeren is een handeling, hier de dreun, maatgevend.

Boompje verwisselen

Kinderen van zeven, acht jaar kunnen zich dus goed aan de regels van het spel houden, maar kunnen ze dat bij alle regelspelen? Piagets theorie brengt in dat opzicht geen verdere onderscheiding aan. Bij nadere observatie is ech-

ter te zien dat kinderen geleidelijk overgaan van het één-regel-spel naar het spel waar meer dan één spelregel tegelijk geldt. In het begin kunnen ze slechts die spelletjes doen, waarin ze van ogenblik tot ogenblik maar één regel in acht moeten nemen. Dit is ook bij het Marokkaans hinkelen het geval: degene die aan de beurt is werkt alle handelingen één voor één af en per moment geldt slechts één regel.

Maar in een spel als *boompje verwisselen* zijn er voor de kinderen die 'hem niet zijn' steeds twee regels tegelijk aan de orde. Anders gezegd: je moet steeds op twee kinderen letten: het vrijstaande kind en het kind met wie je kunt wisselen. Je kunt niet spelen door alleen op het vrijstaande kind te letten (dan valt er niets over te lopen), maar als je niet op hem let ben je vaak af. In die zin is *boompje verwisselen* een *meer-regel-spel*. Oudere kinderen kunnen dat moeiteloos, maar kinderen die net kleuter af zijn, gaan willekeurig met de regels om. Zij maken van *boompje verwisselen* een *één-regel-spel*. Dit is bijvoorbeeld te zien bij zes kinderen tussen zeven-en-een-half en acht-en-een-half jaar. Marius is 'm. Alex doet een pas in de richting van Bea, zij loopt in zijn richting, maar hij blijft staan. Volgens Marius moet Alex hem nu zijn. De groep is het daar niet mee

eens. Terecht, denken wij, want volgens de regels had Marius Bea's boom maar moeten inpikken, zodat Bea hem zou zijn.

Denkt de groep daar ook zo over? Nee, want dat blijkt even later als Karel op Leo afloopt, die echter bij zijn boom blijft staan. Marius neemt Karels boom in bezit en de groep oordeelt dat Leo (en niet Karel) hem is.

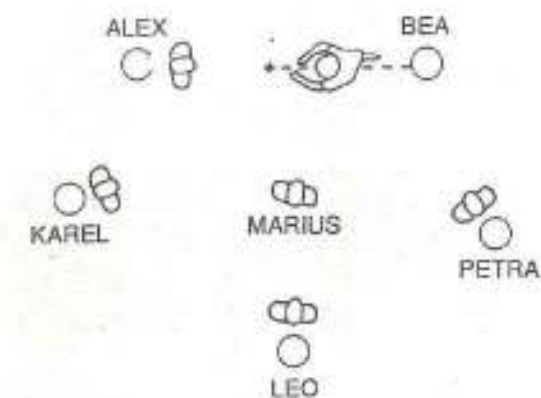
Even later speelt Marius in een ander groepje mee. Na wat geharrewar (een paar kinderen lopen ongericht rond) ontstaat er een nieuwe spelregel: de hele groep roept „Verder!” tegen het rondlopende kind. Dit rent op een kind bij een boom af, dat dan naar een kind van zijn keuze moet lopen enzovoort. Zo is er op elk ogenblik sprake van één regel: of niemand rent op je af en dan blijf je staan, of er rent wel iemand op je af en dan moet jij het op een lopen zetten zodra hij bij je boom is. Het wordt nu ook duidelijk waarom Marius in het eerste groepje vond dat Alex hem moest zijn toen Bea op Alex was afgekomen: hij vond dat Alex verder had moeten lopen. De 'verder'-variant maakt van boompje verwisselen een één-regel-spel, het onderstreept dat de gebruikelijke manier van boompje verwisselen een meer-regel-spel is, in tegenstelling tot knikkeren en hinkelen.

We zien een belangrijk verschil in cognitieve ontwikkeling: er zijn twee aparte fasen die ik wil aanduiden als fase B (één-regel-spel) en fase C (meer-regel-spel). Vanuit dit verschil kunnen we trouwens ook begrijpen waarom bij het spel *Mens-erger-je-niet* Mark minder goed is in de variant met twee dobbelstenen dan de bijna twee jaar oudere Neeltje: die variant is in feite een meer-regel-spel en daar heeft hij vanuit fase B wel en zij vanuit fase C geen moeite mee.

Nieuwe regels maken

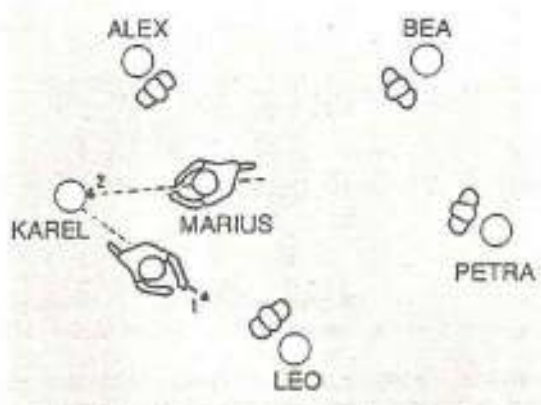
Een belangrijke verworvenheid van de volgende fase (fase D, rond elf, twaalf jaar) is het wijzigen van spelregels. Kinderen van vijf, zes jaar denken dat spelregels onveranderlijk zijn. (Piaget: „Knikkeren mensen altijd op die manier?” Paul van vijf-en-een-half: „Ja, altijd zo.” Piaget: „Waarom?” Paul: „Omdat je op geen andere manier kan spelen.”) Volgens hen zijn spelregels van God, van de gemeenteraad of van een andere hoge instantie. Dit idee verdwijnt maar langzaam. („Als alle andere kinderen zouden zeggen dat de nieuwe regel in orde was, zou hij dan werken?” Ben van tien: „O

Boompje verwisselen



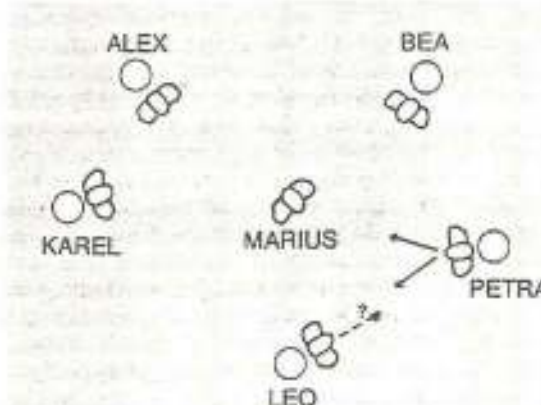
Zo speelt de groep:

Bea loopt op Alex af en Marius blijft staan; volgens Marius zou Alex hem nu moeten zijn



Zo speelt de groep:

Karel loopt op Leo af en deze keer bezet Marius Karels boom. De hele groep vindt dat Leo hem moet zijn



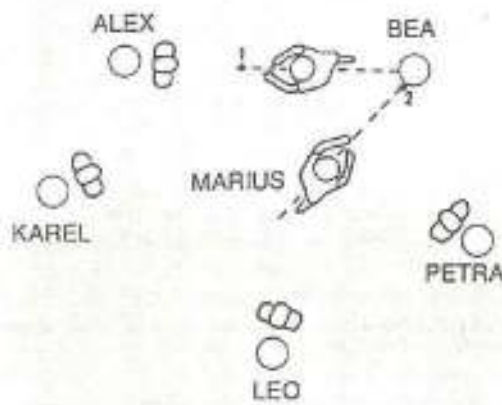
Boompje verwisselen als meer-regel-spel (fase C)

Als Petra met Leo wil wisselen, moet ze zowel op Leo als op Marius letten

Mijn regel of de jouwe?

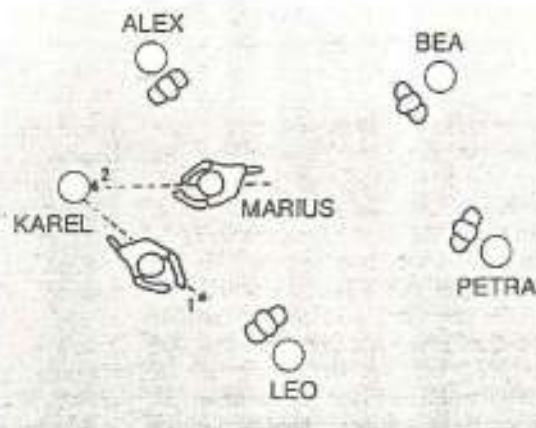
Fase A. Kinderen van vijf, zes jaar spelen regelspelen als knikkeren en hinkelen van oudere kinderen na. Ze doen dit zonder dat het een groepsspel wordt: ze spelen wel bij elkaar, maar niet acht samen en niet volgens de regels.

Fase B. Kinderen van zeven, acht jaar spelen een spel wel als groep en volgens de regels. Zij kunnen aangeven wie er heeft gewonnen en wie verloren. Ze hanteren echter één spelregel tegelijk. Voorbeelden zijn: knikkeren en hinkelen.



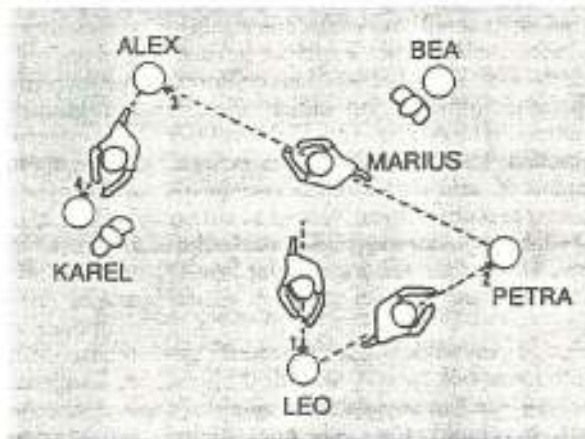
Zo had het volgens de regels gemoeten:

Toen Bea's boom vrij was, had Marius die moeten innemen



Zo had het volgens de regels gemoeten:

Toen Marius Karels boom innam, had Karel hem moeten zijn



Boompje verwisselen als één-regel-spel (fase B)

Het vrijstaande kind rent naar een kind bij een boom; daardoor verliest deze zijn boom. Tegelijk mag hij nu naar het kind van zijn keuze rennen

Fase C. Kinderen van negen, tien jaar hebben geen moeite met spelen waarbij meer dan één spelregel tegelijk moet worden toegepast. Zij spelen zonder problemen boompje-verwisselen en groepssporten.

Fase D. Kinderen van elf, twaalf jaar kunnen op grond van onderhandelen en wederzijdse overeenstemming veranderingen in bestaande spelregels aanbrengen, bijvoorbeeld basketbal met zijn drieën spelen. Ze kunnen ook een nieuw spel verzinnen.

ja, maar het is een verkeerde regel.") Dat veranderingen in het knikkeren en andere straatspelen door oudere kinderen worden aangebracht, hebben pas kinderen in fase C in de gaten. Zij nemen de gewijzigde regels van oudere kinderen over, terwijl nog jongere kinderen de regels imiterend leren. Zo worden nieuwe spelregels voor het knikkeren en andere één-regel-spelen al gauw gemeengoed onder schoolkinderen. Die snelle en algemene verspreiding van regels van kinderen in fase D naar die in fase C, B en A staat dus in schril contrast met wat fase-A-kinderen denken: spelregels zijn eeuwig en onaantastbaar.

Hoe ontstaan nieuwe regels in fase D? Victor van dertien: „Soms spelen mensen op een verschillende manier. Dan vraag je elkaar wat je wilt doen. We bakkeleien een beetje en dan regelen we de boel." Kun je de regels van een spel veranderen? Mindert van twaalf: „Ja, ik zou een nieuw spel kunnen verzinnen. Op een avond waren we thuis aan het knikkeren en toen vonden we een nieuw spel uit." Piaget: „Zijn die nieuwe regels net zo eerlijk als de andere?" Mindert: „Ja."

In fase D begrijpen kinderen niet alleen dat spelregels bij te stellen zijn, ze praktiseren dat ook volop. Tevens zien ze in waar spelregels voor dienen. Ruud van elf: „Om niet altijd ruzie te maken moet je regels hebben en daar dan naar spelen." Piaget: „Hoe zijn die regels begonnen?" Ruud: „Een paar jongens werden het erover eens en maakten ze."

Het bedenken van nieuwe spelregels heeft alles te maken met het feit dat kinderen rond elf, twaalf jaar al tot enig abstract denken in staat zijn. Ze vinden bijvoorbeeld dat de volgende redenering klopt: „Als er spijkers in kaas zitten en als de maan van kaas is, dan mag je stellen dat er spijkers in de maan zitten." Jongere kinderen bestrijden de geldigheid van deze logica met argumenten als: „Ik heb nog nooit spijkers in kaas gezien." of „Volgens mij bestaat de maan uit zand."; zij denken concreet.

Voor het bedenken van een nieuwe spelregel is het echter nodig te kunnen opereren met gedragsmogelijkheden en die hebben zich per definitie nog niet concreet gerealiseerd; de bestaande regels zijn nu eenmaal anders. Bovendien is het noodzakelijk de oude spelregels en het voorstel voor een nieuwe regel op hun onderlinge consistentie te bekijken. Daarvoor is nodig dat kinderen een regel in woorden kunnen uitleggen en ook daar ligt het abstracte

denken aan ten grondslag, want dat maakt het mogelijk zich aan het onmiddellijk-feitelijke te onttrekken.

Logische overgangen

Tot zover de vier fasen in het omgaan met spelregels. Aan hun volgorde kan men goed zien wat algemeen voor de ontwikkeling geldt: a. Fasen komen niet lukraak *na*, maar logisch *uit* elkaar tot ontplooiing; en b. We nemen nooit in één keer alles dat van buiten op ons afkomt in ons op, maar we verwerken de omgeving *actief*: van binnen uit, factor voor factor en in een aantal fasen.

Uit het individuele, van oudere kinderen geïmiteerde één-regel-spel ontstaat het één-regel-spel dat als groep en volgens de regels gespeeld wordt. Hieruit ontstaan de groepsspelen van het meer-regel-type. Daar komt het abstracte omgaan met spelregels uit voort, dat het mogelijk maakt spelregels mondeling uit te leggen en te veranderen. Bij de overgangen van fase A naar B en van fase B naar C is het duidelijk dat het logische overgangen zijn. De overgang van fase C naar D spreekt minder voor zich, maar is wel begrijpelijk als we bedenken dat de regelsystemen in fase C bestaan uit voorschriften voor daadwerkelijke handelingen die het kind op elkaar moet afstemmen. In fase D kan het kind omgaan met verscheidene regelsystemen die nog niet concreet gerealiseerd zijn. Het betreft verschillende spelmogelijkheden op elkaar die het eenvoudigweg nog niet in praktijk gebracht kan hebben. Anders gezegd, in fase C zijn de verschillende regels concrete realiseringen, terwijl ze in fase D tot het rijk der mogelijkheden behoren. Het is dan ook logisch dat fase D volgt op fase C en er niet aan vooraf gaat.

Vanuit ontwikkelingsperspectief gezien komt ook fase A niet uit de lucht vallen. We kunnen dat verduidelijken aan het knikkeren. Als heel kleine kinderen de kans krijgen, steken ze knikers in hun mond, precies zoals ze dat ook met alle andere voorwerpen - eetbare en niet-eetbare - binnen handbereik doen. Psychologisch gezien is er sprake van één geheel van zien, grijpen en in de mond brengen van knikers. Zo'n geheel van waarnemingen en handelingen heet een *sensori-motorisch schema*, het bestaat bij de gratie van een succesvol verlopen handeling en niet op grond van inzicht. Knikers bezitten in deze fase nog geen symbolische waarde. Die krijgen ze wel als het

kind ze in een holletje legt en zegt: „Ik ben een nestje aan het maken,” of ze in een speelgoedpannetje doet om eten te koken. Zo rond drie jaar begint dit *individueel, symbolisch spel*.

Bij dit spel nu sluit het spelregelgedrag in fase A aan. Het voornaamste verschil is dat het symbolische spel aan de eigen fantasie ontspruit, terwijl het spelgedrag in fase A aan dat van oudere kinderen is ontleend. Op grond hiervan is het al enigszins sociaal van aard dan het spel rond het derde jaar. Daarna zien we dat de tendens bij spelregels die zich doorzet van fase A tot fase D, inhoudt dat kinderen elkaar steeds meer als gelijkwaardige, zelfstandige deelnemers zien. Maar ook daarna zet die sociale tendens zich voort.

Democratie

Rond zijn twaalfde kan een kind onderhandelen over een nieuw knikerspel en daarover overeenstemming met andere kinderen bereiken. Ik ben zelfs geneigd te spreken van *wilsovereenstemming*, zoals het zo fraai met een rechtskundige term heet, en deze terminologie is beslist geen overdrijving. Wat kinderen in fase D namelijk doen wanneer ze gezamenlijk een nieuwe spelregel afspreken, is hun gedrag als vrije mensen en via woord en wederwoord op elkaar afstemmen. In hun maatschappelijk functioneren stemmen volwassenen op soortgelijke wijze hun gedrag op elkaar af (althans in een democratische samenleving), zoals in het sluiten van arbeids-, huur- en andere contracten, in het verdelen van goederen, diensten en bevoegdheden en in de wetgeving.

In feite zijn democratische idealen als het recht van de meerderheid om tot een voor allen geldend besluit te komen aan de ene kant en het respect voor de vrijheden van het individu en voor de rechten van minderheden aan de andere kant wezenlijk in beide vormen van interactie verweven. De ontwikkeling ten aanzien van spelregels is dan ook niets minder dan een speelse kennismaking met de regels van de democratie, voor zover het overleg over nieuwe spelregels een gezamenlijke inspanning van gelijkwaardige deelnemers is.

Juist omdat het maatschappelijk functioneren op een hoger vlak staat komen inzicht en vermogen om er actief aan deel te nemen echter pas enige jaren na fase D tot ontwikkeling: ongeveer vanaf het zeventiende levensjaar. Tussen twaalf en zestien ligt de nadruk in de psychologische ontwikkeling op de persoonlijkheid. Die periode is van het

allergrootste belang, bijvoorbeeld voor het maken van een (voorlopige) beroepskeuze op grond van inzicht in de eigen belevingswereld. Daarmee is goeddeels verklaard waarom het op eigen titel deelnemen aan het maatschappelijk verkeer nauwt op het leren omgaan met spelregels: in de tussentijd eist de persoonlijkheidsontwikkeling haar aandeel op.

Wanneer we echter bedenken dat democratie niet van buitenaf aan volwassenen opgelegd kan worden, is het zonneklaar dat we vanuit een democratisch opvoedingsideaal er verstandig aan doen het omgaan met spelregels deels aan kinderen zelf over te laten. Immers, in de mate waarin we hen de kans geven te ontdekken dat spelregels afspreikbaar zijn en in de mate waarin deze inzichten de kans krijgen van binnenuit te groeien, zijn we bezig onze kinderen in democratische zin op te voeden.

Natuurlijk moesten we hen wel eens een handje helpen of zelfs regelrecht ingrijpen, bij vals spel, bij al te solistisch optreden in een groepssport (zoals pingelen bij het voetballen) of bij een ruzie als de volgende. Julius van bijna vijftien en Merik van net elf zijn aan het basketballen. Merik wil Julius opleggen volgens welke regels er gespeeld moet worden. Dat laat deze zich niet gezegen en hij stelt voor regels af te spreken, maar daar wil Merik niet aan. Beiden weten van geen wijken. In feite botsen hier twee fasen met elkaar: voor Merik moet basketbal volgens vaste regels gespeeld worden (fase C), terwijl Julius' opvatting op het niveau van fase D staat. Uiteraard zijn zij zich hiervan niet bewust. Integendeel, er ontstaat een persoonlijk conflict.

Dan vraagt Merik Robert van twaalf-en-een-half om Julius te pakken, maar deze schaaft zich aan Julius' zijde. Robert, naderhand: „Merik wilde dat ik mijn vriendschap met Julius zou verbreken.” Julius, die voor zijn leeftijd opvallend veel inzicht heeft in relaties tussen mensen, reageert hier rustig op: „Nee Robert, dat is het niet helemaal,” om vervolgens weer tegen Merik uit te varen: „Als jij wat tegen mij hebt, dan moet je dat tegen mij zeggen en niet een ander erbij halen!” Maar Merik probeert alleen maar Julius aan het verstand te brengen dat hij niet goed basketbal speelt, en om dit te onderstrepen zegt hij: „Ik weet het zeker, want ik zit toch zelf op basketbal.”

Ik probeer hen te helpen door de onderwerpen uit elkaar te houden en hen per onderwerp naar elkaar te laten

luisteren. Helemaal helpen doet het niet, maar na enige tijd ziet Merik in dat hij Robert er niet bij had moeten halen en dat je ook leuk met een bal kunt spelen zonder dat het 'jouw' of 'het' basketbal is. Van zijn kant accepteert Julius na enige zelfoverwinning dat Merik er oprecht spijt van heeft dat hij Robert erbij had gehaald.

In hun samenspel hebben kinderen en jongeren dus soms de begeleiding van volwassenen nodig - volwassenen met inzicht in de spelontwikkeling. Maar omgekeerd kunnen volwassenen ook heel wat leren van de 'kinderdemocratie' in fase D. Want zoals spelregels aanvankelijk voor kinderen onveranderlijke gegevens zijn, zo lijken

volwassenen wel eens te denken dat maatschappelijke verhoudingen en problemen muurvast zitten. Het is aardig om te zien dat het onderhandelen over veranderingen op maatschappelijk gebied terug gaat naar de eerste verschijningsvorm ervan rond elf, twaalf jaar, als het maken van nieuwe spelregels zijn intrede doet.