



# SPIEKERSKORNER

## Slangen en ladders

*Eefje Bosmans*

**ONDERWERP:** Woordenschatherhaling

**DOELGROEP:** leerlingen/cursisten Nederlands voor anderstaligen

**DOELSTELLINGEN**

- De spelers herhalen geziene woordenschat op een ludieke manier;
- De spelers kunnen enkele belangrijke compensatiestrategieën zoals tekenen, uitbeelden en omschrijven van een woord efficiënt toepassen;
- De spelers kunnen door aandachtig te kijken en te luisteren afleiden wat hun teamgenoot bedoelt;
- De spelers oefenen enkele basisvaardigheden zoals klokkezen en tellen;
- De spelers gebruiken het Nederlands als omgangstaal tijdens het spel.

**VOORWAARDEN**

Aangezien dit een woordenschatherhalingspel is, kan dit spel gespeeld worden met elke groep spelers die al een zekere basiswoordenschat bezit. Het niveau van het spel is heel gemakkelijk aan te passen aan het niveau van de groep, zelfs met hetzelfde spelmateriaal. De spelbegeleider kan het niveau van het spel tijdens het spel zelf

gemakkelijk manipuleren door bijkomende regels op te leggen. Wanneer bijvoorbeeld iedereen altijd een neus, ogen en een mond tekent bij het thema 'lichaam' en de spelbegeleider weet dat de deelnemers tot veel meer in staat zijn, kan hij de spelers de regel opleggen dat ze geen gezichten meer mogen tekenen enz. Zie ook onder bij 'Opdrachten' voor enkele tips om het niveau te variëren.

## AANTAL SPELERS

Het spel kan met ploegen van twee, drie of vier spelers gespeeld worden. Wanneer een ploeg uit vijf spelers bestaat, is de kans vrij groot dat enkele spelers niet actief zullen meespelen. Het aantal ploegen kan ook best beperkt worden, dit om verveling te voorkomen wanneer de ploegen te lang op hun beurt moeten wachten. Het spel kan dus gespeeld worden vanaf vier spelers (2x2), tot en met 16 spelers (4x4). Ideaal is 9 spelers (3x3).

## VOORBEREIDING

Het spel wordt gespeeld op een klassiek *Slangen en ladders*-spelbord. Dit spelbord zit zowat in elke gezelschapsspellendoos. Het bestaat uit honderd genummerde vakjes en enkele tekeningen van slangen en ladders die bepaalde vakjes met elkaar verbinden. De vakjes hebben om de beurt een andere kleur. De kleuren van de vakjes kunnen natuurlijk wel van spelbord tot spelbord verschillen. Het is dan aan de spelbegeleider om hier een creatieve oplossing voor te vinden (de thema's gewoon een andere kleur toekennen, vakjes met een 1 als eenheid krijgen een bepaald thema, met 2 als eenheid een ander thema, enz.). Een andere oplossing bestaat er natuurlijk in dat de spelbegeleider zelf op voorhand een groot spelbord maakt. De spelbegeleider legt best op voorhand de opdrachtenkaarten al klaar per kleur en schrijft de kleuren met de overeenstemmende thema's op het bord als geheugensteuntje voor de spelers.

## SPELVERLOOP

De spelers worden in ploegen verdeeld, elke ploeg krijgt een pion van een andere kleur. Elke ploeg mag één keer met de dobbelsteen gooien. De ploeg die het grootste aantal ogen gooit, mag beginnen, daarna de

ploeg aan hun linkerkzijde enz. De ploeg die aan de beurt is, mag het gegooide aantal ogen vooruit op het spelbord. De spelbegeleider vraagt de ploegen om steeds mee luidop te tellen en telkens te zeggen op welke kleur ze uitkomen (oefenen van getallen en kleuren). Aangekomen op een bepaalde kleur geeft de spelleider de ploeg een opdracht die overeenstemt met het thema van die kleur. De ploeg krijgt dertig seconden om de opdracht tot een goed einde te brengen. Aan elke opdracht is een bepaald aantal punten verbonden (zie 'Opdrachten' hieronder). De ploeg mag zijn pion evenveel vakjes als verdiende punten vooruit zetten. Wanneer een ploeg onder aan een ladder terechtkomt, moet ze de ladder naar boven volgen waardoor ze een grote sprong vooruit maakt; wanneer ze op de kop van een slang terechtkomt, moet ze de slang helemaal tot beneden volgen.

## DOEL VAN HET SPEL

De winnaar van het spel is diegene die als eerste op het vakje nummer 100 aankomt. Naargelang de resterende tijd kan de spelbegeleider beslissen of de spelers precies op 100 moeten uitkomen en dus terug moeten tellen wanneer ze meer gooien, of niet. Afhankelijk van het niveau van de groep en de resterende tijd kan de spelbegeleider beslissen om de winnende groep pas echt te laten winnen wanneer ze een laatste opdracht tot een goed einde kunnen brengen. Bijvoorbeeld: alle groepsleden moeten proberen om 30 seconden te praten zonder euh te zeggen. Als één groepslid hierin slaagt, is de opdracht volbracht.



## DUUR VAN HET SPEL

40 à 50 minuten

## ROL VAN DE SPELBEGELEIDER

De spelbegeleider bekijkt op voorhand de opdrachten kritisch, en besluit welke opdrachten hij achterwege zal laten wegens te moeilijk, of welke opdrachten hij zal aanpassen aan het niveau van de deelnemers. Dat kan bijvoorbeeld eenvoudigweg door de nodige woordenschat aan te passen, een hele opdracht weg te laten, zelf een nieuwe opdracht te verzinnen of een ander thema te kiezen.

De spelbegeleider leidt het spel in goede banen. Hij begint door de grote structuur van het spel heel eenvoudig uit te leggen. Dit kan als volgt gebeuren:

*"We zien hier voor ons een spelbord met 100 vakjes. De vakjes hebben vijf verschillende kleuren. Bij elke kleur hoort een bepaald thema. (Overloop thema's en kleuren en schrijf deze thema's en kleuren op het bord.) Als je bijvoorbeeld op het groene vakje komt, dan krijg je het thema 'boodschappen doen'. Als je onder aan een ladder komt, mag je helemaal naar boven, maar als je op een slang terecht komt, glijd je helemaal naar beneden. (Tonen op het spelbord met pionnen.) Wie als eerste op het laatste vakje komt, is gewonnen."*

De opdrachten zelf worden best niet op voorhand uitgelegd, om een lange uiteenzetting te vermijden. Het beste is om een opdracht uit te leggen als ze voor de eerste maal uitgevoerd moet worden. Deze uitleg kan ook erg kort en eenvoudig gehouden worden.

De spelbegeleider deelt de opdrachten uit aan de groepjes. Zo kan hij erop toezien dat niet elke groep altijd dezelfde opdracht kiest en dat elke groep ongeveer elke opdracht gedaan heeft. Daardoor kan de spelbegeleider het spel ook gemakkelijk manipuleren.

Als een groep bijvoorbeeld helemaal aan het staartje bengelt en daardoor het spelplezier verliest, kan de begeleider ervoor zorgen dat deze groep een opdracht krijgt waarmee veel punten te behalen vallen, zodat hij plots veel vooruitgang maakt op het spelbord. Ook groepen die een te grote voorsprong nemen, kunnen wat afgeremd worden door een iets moeilijkere opdracht. Toch zullen deze manipulaties over het algemeen niet te vaak nodig zijn, aangezien het spelbord zelf er al voor zorgt dat de eersten de laatsten kunnen zijn en omgekeerd.

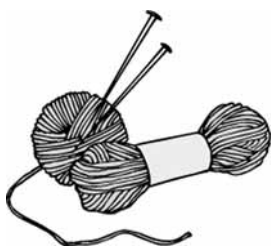
Ook moet de spelbegeleider erop toezien dat elk groepslid evenveel aan bod komt. Als hij opmerkt dat er in de groep onderling geen afspraken worden gemaakt in verband met het uitvoeren van de opdrachten, kan de spelbegeleider de spelers opleggen om om de beurt een opdracht uit te voeren.

Het is verder een erg belangrijke taak van de begeleider om erop toe te zien dat er alleen Nederlands gesproken wordt. Hierover kunnen op voorhand duidelijke afspraken gemaakt worden. Als een groepje onderling een andere taal spreekt, gaat het bijvoorbeeld drie vakjes achteruit op het spelbord.

## OPDRACHTEN

Elke opdracht kan door hetzelfde groepje meermaals uitgevoerd worden; ze zal immers nooit tweemaal hetzelfde zijn. De spelbegeleider moet er wel voor zorgen dat er voldoende variatie in de opdrachten zit. De spelbegeleider kan beslissen om sommige opdrachten niet te laten uitvoeren, afhankelijk van het niveau van de spelers. De opdrachten zijn per kleur gerangschikt van passief (aanwijzen, opschrijven,...) naar actief (zelf benoemen) en van gemakkelijk naar moeilijk.

## WIT = SPORT, HOBBY'S EN BEROEPEN



- OPDRACHT 1: 30" *pictionary*

Eén groepslid krijgt de opdracht om in dertig seconden tijd zoveel mogelijk sporten, beroepen of hobby's te tekenen. De andere groepsleden raden wat er getekend wordt. De tekenaar mag pas aan een volgend woord beginnen als zijn groepsleden het eerste woord juist geraden hebben. Voor elk juist antwoord mogen de deelnemers een vakje vooruit op het spelbord. De spelbegeleider beslist of het om sporten, beroepen of hobby's moet gaan.

*VARIATIE: Wanneer de spelbegeleider merkt dat er altijd dezelfde sporten, hobby's of beroepen getekend worden, kan hij de regel invoeren dat elk woord maar één keer getekend mag worden. Laat deze regel natuurlijk ook afhangen van de uitgebreidheid van de woordenschat van de deelnemers. Het probleem kan bijvoorbeeld ook opgevangen worden door de spelbegeleider woorden te laten dicteren aan de tekenaar. Zo kan de spelbegeleider meteen ook de antwoorden controleren. Dit geldt voor alle 30 seconden pictionary opdrachten.*

- OPDRACHT 2: 30" *mimen*

Eén groepslid krijgt de opdracht in dertig seconden zoveel mogelijk sporten, beroepen of hobby's uit te beelden. De andere groepsleden raden wat er uitgebeeld wordt. Diegene die uitbeeldt, mag pas aan een volgend woord beginnen als zijn groepsleden het eerste woord juist geraden hebben. Voor elk juist antwoord mogen de deelnemers een vakje vooruit op het spelbord. De spelbegeleider beslist of het om sporten, beroepen of hobby's moet gaan.

*VARIATIE: De spelbegeleider toont een prent met een sport, hobby of beroep aan diegene die moet uitbeelden. Zo is hij er zeker van dat niet altijd dezelfde woorden uitgebeeld zullen worden en voorkomt hij dat de inspiratie zoek raakt.*

- OPDRACHT 3: 30" *taboe*

Dit is de moeilijkste van de drie opdrachten. Eén groepslid krijgt dertig seconden de tijd om een sport, hobby of beroep te omschrijven, zonder het woord zelf te mogen vernoemen. De andere groepsleden raden over welk woord het gaat. Voor elk juist antwoord mogen de deelnemers een vakje vooruit op het spelbord. De spelbegeleider beslist of het om sporten, beroepen of hobby's moet gaan.

*VARIATIE: Wanneer blijkt dat 30 seconden te kort is, kan de spelbegeleider beslissen om de spelers 1 minuut de tijd te geven. Hierbij moet hij er wel op letten dat het spel dynamisch blijft en de andere groepen hun interesse in het spel niet verliezen. De spelbegeleider kan ook op voorhand een lijst met te omschrijven woorden maken, om te voorkomen dat altijd hetzelfde woord omschreven wordt of de inspiratie uitgeput raakt.*

*Voor meer gevorderde spelers kan deze opdracht nog moeilijker gemaakt worden door op het kaartje met het te omschrijven woord ook nog enkele aan het begrip verwante woorden op te schrijven die niet genoemd mogen worden. Voor 'verpleegster' zou je bijvoorbeeld het gebruik van 'ziekenhuis' en 'dokter' kunnen verbieden.*

*Aangezien dit spel zich er erg goed toe leent om de compensatiestrategie van het omschrijven in te oefenen, kan het misschien een goed idee zijn om samen met de deelnemers op voorhand wat zinswendingen en woordenschat die het omschrijven vergemakkelijken, op te frissen.*

## GEEL = GETALLEN, (DATA) EN KLOKLEZEN

123



- OPDRACHT 1: 30" getallen schrijven

De spelbegeleider dicteert getallen aan één groepslid, dat ze op het bord schrijft. De spelbegeleider dicteert het volgende getal pas als het eerste juist werd opgeschreven. Voor elk juist antwoord mogen de spelers één vakje vooruit op het spelbord.

*VARIATIE: De spelbegeleider kent het niveau van de spelers en kan de getallen hier dan ook aan aanpassen. Hij kan bijvoorbeeld ook beslissen om deze opdracht met jaartallen of hele data te laten uitvoeren.*

*Wanneer de spelbegeleider erop vertrouwt dat de spelers het elkaar niet te gemakkelijk of te moeilijk zullen maken, kan hij de taak om de getallen te dicteren ook overdragen aan een groepslid of een speler van een andere ploeg. Dit alles geldt ook voor de volgende opdracht.*

- OPDRACHT 2: 30" getallen lezen

De spelbegeleider schrijft een getal op het bord en de groepsleden zeggen welk getal het is. De begeleider schrijft het volgende getal pas op als het eerste juist werd gezegd. Voor elk juist antwoord mogen de spelers één vakje vooruit op het spelbord.

- OPDRACHT 3: 30" klok zetten

De spelbegeleider dicteert het uur aan één van de groepsleden, die de klok juist zet op dat uur. De spelbegeleider dicteert het volgende uur pas als het eerste juist werd aangetoond. Voor elk juist antwoord mogen de spelers één vakje vooruit op het spelbord.

*VARIATIE: De spelbegeleider kent het niveau van de deelnemers en kan de moeilijkheidsgraad dan ook aanpassen aan hun niveau. Bijvoorbeeld: drie voor halfzeven. Dit geldt ook voor de volgende opdracht.*

- OPDRACHT 4: 30" kloklezen

De spelbegeleider toont het uur op een klok en de groepsleden zeggen hoe laat het is. De begeleider laat het volgende uur pas zien als het eerste juist werd gezegd. Voor elk juist antwoord mogen de spelers één vakje vooruit op het spelbord.

## ROOD = KLEDING



- OPDRACHT 1: 30" pictionary

Eén groepslid krijgt de opdracht om in dertig seconden tijd zoveel mogelijk kledingstukken te tekenen. De andere groepsleden raden wat er getekend wordt. De tekenaar mag pas aan een volgend woord beginnen als zijn groepsleden het eerste woord juist geraden hebben. Voor elk juist antwoord mogen de deelnemers een vakje vooruit op het spelbord.

*VARIATIE: zie Wit = sporten, hobby's en beroepen.*

- OPDRACHT 2: 30" beschrijven

Eén groepslid krijgt dertig seconden de tijd om iemand van de spelers te beschrijven aan de hand van de kleding. Wanneer de groepsleden juist raden, mogen ze drie vakjes vooruit op het spelbord.

*VARIATIE: De spelbegeleider wijst misschien best de persoon aan die moet beschreven worden, zodat bijvoorbeeld niet de enige persoon met een rode trui beschreven wordt. Ook wordt er per ronde maar één persoon beschreven, omdat dit spel in kleine groep gespeeld wordt en de mogelijkheden anders rap uitgeput raken.*

- OPDRACHT 3: 30" *taboe*

Dit is de moeilijkste van de drie opdrachten. Eén groepslid krijgt dertig seconden de tijd om een kledingstuk te omschrijven, zonder het woord zelf te mogen vernoemen. De andere groepsleden raden over welk woord het gaat. Voor elk juist antwoord mogen de deelnemers een vakje vooruit op het spelbord.

*VARIATIE: zie Wit = sporten, hobby's en beroepen.*

## BLAUW = LICHAAM



- OPDRACHT 1: 30" *waar is je...*

De begeleider vraagt gedurende dertig seconden aan één groepslid: waar is je neus? Waar is je elleboog? enz. De speler wijst zijn neus, elleboog,... aan. Per juist antwoord mag de groep één vakje vooruit op het spelbord.

- OPDRACHT 2: 30" *dit is mijn neus*

De begeleider, of een speler van een ander groepje, zegt bijvoorbeeld "Dit is mijn neus" terwijl hij naar zijn oor wijst. De speler die aan de beurt is, mag zich hierdoor niet laten misleiden en moet zijn neus aanwijzen. Per juist antwoord mag de groep één vakje vooruit op het spelbord.

- OPDRACHT 3: 30" *lichaamsdelen benoemen*

De begeleider toont delen van zijn eigen lichaam; één groepslid moet de lichaamsdelen benoemen. De begeleider wijst het volgende lichaamsdeel pas aan als het eerste juist benoemd werd. Per juist antwoord mag de groep één vakje vooruit op het spelbord.

*VARIATIE: Wanneer de spelbegeleider erop vertrouwt dat de spelers het elkaar niet te gemakkelijk of te moeilijk zullen maken, kan hij de taak om de lichaamsdelen aan te wijzen ook overdragen aan een groepslid of een speler van een andere ploeg.*

- OPDRACHT 4: 30" *wie is het*

Op de speltafel liggen kaartjes met gezichten van personen en hun naam eronder. De spelbegeleider geeft één groepslid de opdracht om een bepaalde persoon te beschrijven. De andere groepsleden raden om wie het gaat. Als ze het binnen de dertig seconden kunnen raden, mogen ze drie vakjes vooruit op het spelbord.

*VARIATIE: Een gelijkaardige opdracht kan bijvoorbeeld ook gespeeld worden om de woordenschat rond familie in te oefenen. De spelbegeleider maakt dan een stamboom van de kaartjes (materiaal op voorhand aan te maken) en laat de spelers de personen beschrijven in termen van hun familierelaties. Deze opdracht kan moeilijker gemaakt worden door er bijvoorbeeld verschillende Anna's, Jannen en Barbara's in te steken, zodat het niet meteen duidelijk is om wie het gaat als je zegt dat het de zus van Anna is.*

- **OPDRACHT 5: 30" pictionary**  
Ook bij dit thema kan de pictionary-opdracht uitgevoerd worden. Afhankelijk van de groep moet er wel op gelet worden voldoende variatie in de opdrachten in te bouwen.
- **OPDRACHT 6: 30" taboe**  
Ook bij dit thema kan de taboeopdracht uitgevoerd worden. Afhankelijk van de groep moet er wel op gelet worden voldoende variatie in de opdrachten in te bouwen.

## GROEN = BOODSCHAPPEN DOEN



- **OPDRACHT 1: 30" pictionary**  
Eén groepslid krijgt de opdracht om in dertig seconden tijd zoveel mogelijk groenten, fruit,... te tekenen. De andere groepsleden raden wat er getekend wordt. De tekenaar mag pas aan een volgend woord beginnen als zijn groepsleden het eerste woord juist hebben geraden. Voor elk juist antwoord mogen de deelnemers een vakje vooruit op het spelbord.

*VARIATIE: zie Wit = sporten, hobby's en beroepen.*

- **OPDRACHT 2: 30" winkelen**  
De groepsleden krijgen een prent van een winkel te zien. Ze krijgen dertig seconden de tijd om zoveel mogelijk zaken op te sommen die men in deze winkel kan kopen. Voor elk opgesomd item mag de groep één vakje vooruit op het spelbord.

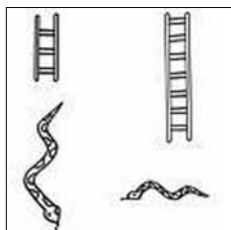
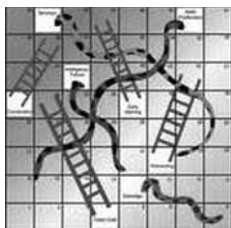
*VARIATIE: Dit is bijvoorbeeld een erg goede opdracht om te geven aan een groep die een grote achterstand heeft op het spelbord. Toch levert deze opdracht door de tijdsdruk*



soms niet zoveel resultaat op. Er zijn ook moeilijkere en gemakkelijker prenten. Bij de kaaswinkel kunnen de spelers gewoon alle soorten kaas die ze kennen opsommen, of bij de apotheker alle soorten geneesmiddelen. Deze prenten houdt de spelbegeleider dus best achter de hand voor groepen die veel moeten scoren om wat vooruitgang te maken.

- **OPDRACHT 3: 30" woordenketting**  
De groep krijgt de opdracht om in dertig seconden tijd een zo lang mogelijke woordenketting te bouwen met dingen die je in een grootwarenhuis kunt kopen. Als je bijvoorbeeld begint met 'boter' moet het volgende woord met een 'r' beginnen, dus zegt de volgende bijvoorbeeld 'room', dan 'mandarijn' enz. Voor elk woord mag de groep één vakje vooruit op het spelbord.
- **OPDRACHT 4: 30" taboe**  
Ook bij dit thema kan de taboeopdracht uitgevoerd worden. Afhankelijk van de groep moet er wel op gelet worden voldoende variatie in de opdrachten in te bouwen.

#### MATERIAAL



- Eén *slangen en ladders*-spelbord;
- Eén pion per groep;
- Eén dobbelsteen (het is leuk als je een grote dobbelsteen kunt gebruiken);
- Pictionary: lijst van te tekenen woorden (zie bijlagen 1-4);
- Mime: prenten van sporten en hobby's, lijst met uit te beelden beroepen (zie bijlagen 1-4);
- Taboe: lijst van te omschrijven woorden (zie bijlagen 1-4);
- Klokkezen: (speelgoed)klok waarvan de wijzers gemakkelijk te verzetten zijn;
- Wie is het?: spelkaarten;
- Winkelen: prenten van verschillende winkels.

#### BEVINDINGEN

Enkele jaren geleden werkte ik op woensdagmiddagen als taalanimator Nederlands in het Kindercafé in Wavre. Hier werden lessen Nederlands voor kinderen georganiseerd op verschillende niveaus. Heel het jaar lang probeerde ik deze kinderen op een speelse manier met het

Nederlands vertrouwd te maken. Het was niet de bedoeling echt les te geven, maar uitdagende activiteiten in het Nederlands te organiseren. Deze activiteiten worden gezien als het middel om het doel, Nederlands praten, te bereiken. Zo knutselden en kookten we met de kinderen, zongen liedjes, organiseerden allerhande taalspellen,...

Het hele jaar door werkten we rond verschillende thema's. Ik heb dit spel oorspronkelijk ontworpen om tijdens de laatste les alle thema's en de daarbij horende woordenschat te herhalen. Het gaat hier om basiswoordenschat die te maken heeft met de directe omgeving van de taalleerders: hun eigen lichaam en kledij, hun voeding en hun vrijetijdsbesteding. Natuurlijk zijn er veel meer thema's te bedenken waarvoor je deze opdrachten ook kunt gebruiken. Het is dan aan de spelbegeleider om de thema's, de moeilijkheidsgraad en de woordenschat aan te passen aan zijn groep.

#### **FLEXIBEL SPEL**

Ik heb het spel uitgeprobeerd in drie verschillende groepen. Het ging hier telkens om groepjes van 6 à 9 Franstalige kinderen tussen 7 en 12 jaar oud. Afhankelijk van hun niveau kwamen deze kinderen al gedurende 4, 5 of 6 jaar één uur per week naar het Kindercafé. Hoewel ik het spel heb ontworpen voor en gespeeld met kinderen, ben ik ervan overtuigd dat het ook geschikt is om met volwassenen te spelen. Het leuke aan dit spel is juist dat het zo flexibel is. Met enkele kleine aanpassingen kan het met elke groep taalleerders gespeeld worden om hun woordenschat te herhalen en hun algemene gespreksvaardigheid te oefenen.

Toen ik het spel speelde met de groep met het laagste niveau, werd heel veel woordenschat steeds opnieuw herhaald, bijvoorbeeld tijdens de 30' pictionary opdracht. Dat komt natuurlijk omdat de kinderen nog niet zo een uitgebreide woordenschat hadden. Maar dat hinderde het spel helemaal niet, integendeel. Terwijl het duidelijk merkbaar was in het begin van het spel dat de woordenschat wel ergens opgeslagen was, maar niet direct paraat stond om te gebruiken, raakten de kinderen tegen het

einde van het spel en naarmate de woordenschat meer en meer herhaald werd, steeds beter uit hun woorden en hadden ze hier ook merkbaar plezier in. Aangezien de hogere niveaus een uitgebreidere woordenschat hadden, brachten ze vanzelf meer variatie in de opdrachten. Ze vonden het een leuke uitdaging om steeds dieper te graven in hun kennis en met altijd andere woorden te komen aanzetten. Ze maakten de opdrachten dus uit zichzelf steeds moeilijker en moeilijker naar het einde van het spel toe.

De mate van sturing was dan ook afhankelijk van het niveau van de groep. In een groep met een lager niveau kun je, denk ik, best zo weinig mogelijk delegeren aan de spelers, zodat je het niveau en de vooruitgang van het spel kunt bepalen. Als een groepje bijvoorbeeld achterop hinkt, kun je het de kans geven om zijn achterstand in te halen door het vrij eenvoudige getallen te dicteren. Voor groepen die te veel voor sprong nemen, kun je de opdrachten dan wat moeilijker maken, zodat ze wat harder moeten nadenken. De kinderen hadden er helemaal geen problemen mee dat ik de opdrachten koos en hier en daar wat aanpaste, aangezien elk groepje wel eens in de situatie terechtkwam waarin het veel punten kon gebruiken.

#### **VECHTEN TEGEN DE TIJD**

Alle kinderen vonden het stuk voor stuk een erg leuk spel en hadden geen enkele moeite om er zich een heel uur lang op te concentreren, wat voor deze kinderen absoluut niet vanzelfsprekend is. Dat lag volgens mij ook grotendeels aan de dynamiek van het spel. Eerst en vooral is het door de slangen en de ladders erg onvoorspelbaar wie er gaat winnen en kan het spel plots helemaal omgegooid worden, wat het natuurlijk extra

spannend maakt. Bovendien was de 30'-richtlijn een erg goede vondst. Hierdoor moeten de groepen nooit te lang wachten voor het hun beurt is, zodat ze de interesse in het spel niet verliezen. Daar komt nog bij dat het 'vechten tegen de tijd' een extra dimensie geeft aan het spel.

De opdrachten werden nooit eentonig, iets waarvoor ik wel gevreesd had. Ik dacht dat de opdrachten per thema misschien te veel op elkaar zouden gaan lijken, en bijvoorbeeld pictionary naar het einde toe een beetje afgezaagd zou worden. Dat was uiteindelijk niet het geval omdat er toch voldoende verschillende opdrachten bleken te zijn, zelfs bij de twee lagere niveaus, waar ik besloot de taboeopdracht achterwege te laten omdat ze te moeilijk was voor dat niveau.

Opmerkelijk genoeg werd het spel in de drie groepen telkens juist binnen de tijd uitgespeeld en bleef het tot op het allerlaatste ogenblik spannend wie er zou winnen. Ik had erop gerekend dat de kinderen misschien de voortgang van het spel zouden manipuleren door tijdens de opdrachten uit te rekenen hoeveel punten ze nog moesten behalen om op een ladder terecht te komen en dan zouden stoppen met juiste ant-

woorden te geven. Dat is echter slechts twee keer voorgekomen in het hoogste niveau en mijn opmerking dat ik dat nogal flauw vond, was voldoende om deze praktijkjes de kop in te drukken. Misschien dat volwassenen hierin leper zullen zijn. Het is dan ook geen slecht idee om hierover op voorhand afspraken te maken, hoewel je de spelers dan op ideeën brengt.

#### HUN BESTE NEDERLANDS

Ook als taalspel op zich vond ik het spel erg geslaagd. Hoewel het opgezet was als een woordenschatherhalingspel, beperkten de taaluitingen tijdens het spel zich niet tot het opsommen van losse woorden. Tijdens de taboeopdrachten en de beschrijvende opdrachten moesten de spelers sowieso hun beste Nederlands bovenhalen om hun groepsgenoten duidelijk te maken wat ze wilden zeggen. Maar ook buiten de opdrachten werd er heel wat Nederlands gepraat: de kinderen moedigden elkaar aan in het Nederlands, vroegen of ze de dobbelsteen mochten, aan wiens beurt het was of wie hun pion wou verzetten. En ze drukten ook hun hoop, angsten, teleurstellingen, plezier en geluk met betrekking tot het spel uit in het Nederlands. En dat, vind ik, is al heel wat!

*Eefje Bosmans*  
*eefje.bosmans@arts.kuleuven.be*

## BIJLAGEN

BIJLAGE 1: Woorden voor pictionary, mime en taboe van Wit  
(sport, hobby, beroepen)

Hobby's	Sport	Beroepen
Knutselen	Biljarten	Verkoper
Postzegels verzamelen	Paardrijden	Redacteur
Tv-kijken	Boksen	Lerares
Dansen	Zwemmen	Metselaar
Lezen	Skiën	Tuinman
Tuinieren	Fietsen	Verpleger
Breien	Ballet dansen	Chauffeur
Computerspelletjes spelen	Voetbal	Postbode
Gitaar/trompet/viool/ piano spelen	Basketbal	Kapster
Toneel spelen	Volleybal	Bakker
	Tafeltennis	Kok
	Rugby	Timmerman
	Golf	Slager
	Hockey	Piloot
	Tennis	Secretaresse
		Dokter
		Zanger
		Apotheker

BIJLAGE 2: Woorden voor pictionary en taboe van Rood  
(kleding)

Rok	Kousen	Muts	Jeansbroek
Broek	Kleed	Hoed	Regenjas
Short	Schoenen	Jas	Bril
Hemd	Sandalen	Sjaal	Zonnebril
T-shirt	Laarzen	Handschoen	Badpak
Sokken	Pet	Trui	Bikini
Zwembroek	Onderbroek		

### BIJLAGE 3: Woorden voor pictionary en taboe van BLAUW (lichaam)

Haar	Kin	Schouders	Rug
Hoofd	Lippen	Armen	Benen
Neus	Tanden	Elleboog	Knie
Ogen	Tong	Handen	Voet
Oren	Hals	Vingers	Teen
Mond	Nek	Buik	

---

### BIJLAGE 4: Woorden voor pictionary van GROEN (boodschappen doen)

#### Fruit

Peer  
Appel  
Citroen  
Sinaasappel  
Framboos  
Druiven  
Aardbei  
Kersen  
Banaan  
Tomaat  
Stekelbes  
Pruim

Ananas  
Kiwi  
Abrikoos  
Noot  
Pompelmoes  
Pruim  
Abrikoos  
Aardbei  
Mango  
Sinaasappel  
Meloen  
Perzik

#### Groenten

Courgette  
Sla  
Ajuin  
Prei  
Selder  
Champignon  
Asperge  
Tomaat  
Komkommer  
Aardappelen  
Wortel  
Broccoli

Maïs  
Bonen  
Erwten  
Spinazie