

Spiekerskorner

Spellen en taal in het basisonderwijs

Even voorstellen...

Het Vlaams Spellenarchief is een vzw die het bord- en gezelschapsspel op alle mogelijke manieren wil promoten.¹ Om aan die doelstelling te kunnen voldoen, verzorgen we² een aantal activiteiten:

- *publicatie van de gids gezelschapsspellen met recensies van meer dan 1150 spellen;*
- *publicatie van themabrochures: taalspellen, kleuterspellen, motorische vaardigheden, spellen & mavo, wiskunde & spellen,...;*
- *coördinatie van de spellenclubs in Vlaanderen (reeds 13 over alle Vlaamse provincies);*
- *begeleide tentoonstellingen voor een breed publiek in de herfst;*
- *doelgerichte voordrachten en lezingen het hele jaar door;*
- *beheer van het eigenlijke Spellenarchief met ± 2000 spellen;*
- *vertalen van buitenlandse spelregels;*
- *uitgebreide activiteiten op Internet: informatie over voordrachten, spellenclub, selectielijsten, links naar andere sites over de hele wereld en meer dan 260 vertalingen van vooral Duitse spellen;*
<http://user.online.be/~pnotebaert>
 E-MAIL: pnotebaert@unicall.be
- *testcentrum voor nieuwe spellen van Vlaamse auteurs;*
- *extern jurylid voor de Deutscher Spiele Preise;*
- *en heel veel leuke testavonden...*

De verschillende soorten taalspellen die in het Spellenarchief aanwezig zijn, willen we in deze bijdrage op een overzichtelijk manier aan u voorstellen. Per rubriek - de indeling is uiteraard voor verandering vatbaar - geven we een aantal voorbeelden van spellen. Bij elk spel staan achtereenvolgens vermeld: titel, uitgever, richtprijs in BEF, beschikbaarheid³, en de leeftijd waarop het spel aangeleerd kan worden. Daarna wordt elk spel kort belicht. Alle vermelde spellen staan uitvoerig beschreven in de 'Gids Gezelschapsspellen', een jaarlijkse uitgave van de vzw Vlaams Spellenarchief.⁴

Hendrik Cornilly
Vlaams Spellenarchief vzw

WAAROM SPELLEN IN DE LES NEDERLANDS?

Taal is een gezelschapsspel...
 Taal deelt mee, spreekt, vraagt, reageert en speelt op situaties in. Taal schept een band en brengt mensen samen. Taal kan echter ook misleiden, de andere op een dwaal- spoor zetten en een winnaar aanduiden. Al deze facetten komen ook in een goed gezelschapsspel voor. Wat is er immers leu- ker dan te beseffen dat je eigen creativiteit en capaciteiten ervoor gezorgd hebben dat je het spel wint? Een spel waarbij je volledig afhankelijk bent van externe factoren wordt slechts één keer gespeeld. Spellen waarbij je het gevoel hebt dat je zelf iets kan force- ren, liggen bovenaan in de kast. Misschien kent daarom iedereen wel het spel TAAL?

Spelen in de les...
 Heel wat spellen trainen of ondersteunen een belangrijke deeltaak in het taalonderwijs. Iedereen wijst SCRABBLE aan als het prototy- pe taalspel. Terecht. Maar er zijn nog veel meer spellen die op één of andere wijze in

de lessen taal hun nut kunnen bewijzen. We proberen u niet te overtuigen om elke week een taalspel in de klas te spelen. Wel geven we u een aantal tips, ideeën en suggesties om bepaalde vaardigheden op een ludieke, speelse manier in uw klas uit te proberen.

LETTER-, SPELLING- EN WOORD- LEERSPELLEN

Bij deze spellen is het hoofddoel: het bijle- ren, ontdekken en inoefenen van nieuwe taalinzichten en leerstofonderdelen.⁵ In de eerste groep spellen gaat het voornamelijk om het leren van de letters en het inoefenen daarvan door middel van eenvoudige beeld- letterkaartjes. De tweede groep spellen legt de nadruk op het juist leren spellen van woorden en werkwoorden. In de derde groep worden nieuwe woorden aange- bracht en speelt vooral de inhoudelijke betekenis een belangrijke rol.

BEGINNEND LEZEN

TITEL	UITGEVER	RICHTPRIJS (IN BEF)	BESCHIKBAARHEID	LEEFTIJD (VANAF...)
Associëren				
Woord & Beeld	Clementoni	100	rommelmarkten	5-8 jaar
Boggle Junior	Parker	595	België (algemeen)	5-8 jaar
Het eerste lezen	Ravensburger	525	België (algemeen)	5-8 jaar
Ik leer lezen	Jumbo	639	België (algemeen)	5-8 jaar
Ik leer lezen abc	Jumbo	450	België (algemeen)	5-8 jaar
Letters lezen	Jumbo	300	België (algemeen)	5-8 jaar
Logica	NN Stempel- & LMF	990	België (gespecialiseerd)	kleuters
Score	NN Stempel- & LMF	1872	België (gespecialiseerd)	5-8 jaar

ASSOCIËREN WOORD & BEELD

De doos bevat 50 kaarten die 25 paren vormen. Elk paar bestaat uit een tekening en het bijbehorende woord. Beide passen als puzzelstukken in elkaar. De achterzijde toont zwartwittekeningen van objecten die met dezelfde startletter uitgesproken worden. Wie de meeste combinaties kan maken, wint dit spel.

BOGGLE JUNIOR

Knap materiaal voor kleuters van 3 tot 6 jaar. Zelfs al kunnen ze nog niet lezen, deze doos zal hen zeker aanspreken. Door letters op kubusjes te vergelijken met die op een kaartje, vormen de kinderen voor ze het weten enkele eenvoudige woorden. Het materiaal is groot en stevig genoeg voor hun handjes.

HET EERSTE LEZEN

Dit spel bestaat uit 18 kaarten met de tekening van een dier. De letters die dat dier vormen, zijn in stukken gesneden. Het kind probeert nu de dieren terug samen te stellen. Hierdoor ervaart het bijvoorbeeld dat een bepaalde letter in meer dan één dieren-naam kan voorkomen. Het spel kan alleen of met meerdere kinderen gespeeld worden. Ideaal woordspel als voorbereiding op het echte lezen.

IK LEER LEZEN

Een stevige boekentas (waar alles stevig en vast inzet) met een zelfcorrigerend woordspel. Er moeten 90 woorden van maximum vijf letters gevormd worden. De letters staan op pionnen met een eigen unieke pincode. Als de pinnen in de voorgedrukte gaten passen, dan wordt het woord goed gespeeld.

IK LEER LEZEN ABC

Met dit spel leren de kleuters de beginselen van het spellen. Ze leren spelenderwijs

woorden van ten hoogste vijf letters vormen. De 30 te vormen woorden staan op plaatjes afgebeeld. Onder de illustratie staat de juiste spelling die enkel met behulp van een roodfilter gelezen kan worden. Het kind probeert nu met behulp van letterkaarten het woord te vormen. Daarna controleert het zichzelf.

LETTERS LEREN

De doos bevat heel veel puzzels bestaande uit twee stukken: een letter en een beeld. Een figuurtje uit Sesamstraat heeft bijvoorbeeld een fles vast. Opdracht is de letter *f* te zoeken tussen de puzzelstukken. De kleuters (vanaf de derde kleuterklas) proberen op die manier letters te herkennen en te associëren met een voorwerp. Niet helemaal nieuw van concept.

LOGICA

Elke set bestaat uit vier doosjes met daarin telkens vijf kaartjes. Op elk kaartje staat een voorstelling. De vijf kaartjes vormen samen een logische reeks van handelingen of gebeurtenissen, die de kinderen moeten proberen te ontdekken. Enkel als de kaartjes in de juiste volgorde liggen, passen ze precies aan elkaar. Met dit spel kunnen telkens vier kinderen gelijktijdig bezig zijn. Er bestaan acht verschillende sets met telkens vier spellen.

SCORE

Dit spel is een uniek systeem om kinderen vanaf vier jaar op een plezierige manier vertrouwd te maken met lezen en rekenen. Elke doos uit de serie bevat 24 opdrachtkaarten in drie verschillende kleuren. De moeilijkheidsgraad binnen een serie is oplopend. De leerling moet over een speciaal bord beschikken. Hoe werkt het? Kies een opdrachtkaart en leg deze in het scorebord. De 9 of 16 oefeningen tonen twee antwoorden waarvan er eentje juist is. Bij elk moge-

lijk antwoord is een gaatje voorzien. De leerling neemt een pion en steekt die in het - volgens hem - juiste gaatje. Als alle opdrachten beantwoord zijn, neemt de leerling een speciale controlekaart: de scoremeter die wat kleur en symbool betreft, overeenkomt met de opdrachtkaart. Deze scoremeter bevat gaten die precies over de

pionnen glijden, als alle antwoorden correct zijn tenminste. De firma heeft acht series ontwikkeld met in totaal 26 sets: ontwikkelingsoefeningen, begrippentaal, voorbereidend lezen, alfabetiseren, voorbereidend rekenen, aanvankelijk rekenen, rekenen, klokkijken, tafels van vermenigvuldiging en breuken. Heel knap materiaal!

SPELLING-SPELLEN

TITEL	UITGEVER	RICHTPRIJS (IN BEF)	BESCHIKBAARHEID	LEEFTIJD (VANAF...)
Taaldomino (spelling)	NN Stempel- & LMF	1220	België (gespecialiseerd)	9-12 jaar
Taalkwartetten	NN Stempel- & LMF	1498	België (gespecialiseerd)	9-12 jaar
Werkwoordenspel	NN Stempel- & LMF	1510	België (gespecialiseerd)	9-12 jaar

TAALDOMINO (SPELLING)

In de drie verschillende taaldomino-sets van spelling komt telkens een ander spellingprobleem voor: dubbele medeklinker of niet; s of z; verkleinwoorden. Elke doos bevat acht kleinere doosjes met twaalf kaartjes, zodat telkens acht kinderen gelijktijdig aan het werk kunnen. Naast elk dominokaartje moet het kaartje met de oplossing gelegd worden. Aan de rechterkant verschijnt dan een nieuwe opgave. Uiteindelijk komt men opnieuw bij het beginwoord terecht. Andere taaldomino's behandelen onder andere samenstellingen, tegenstellingen, spreekwoorden en gezegden, afkortingen, en synoniemen.

TAALKWARTETTEN

Deze kwartetten zijn een taalkundige variant op het klassieke kwartetspel. De onderwerpen behandelen steeds een of ander (moei-

lijk) spellinggeval. Elke set (er zijn er vier) bestaat uit zes doosjes met vijf kwartetten. Met één set kunnen dus tot 24 spelers aan het werk gezet worden! Naast het spelen als gewoon kwartet, geven deze spellen ook mogelijkheden voor onder andere plaatje-woord/woord-plaatje, visueel dictee, klimdictee of een stel oefening.

WERKWOORDENSPEL

Met de reeks werkwoordenspellen (vier verschillende sets) worden alle mogelijke problemen in verband met werkwoordvervoegingen spelenderwijs ingeoefend: de tegenwoordige tijd en de verleden tijd van sterke en zwakke werkwoorden. Elke set bestaat uit zes verschillende spellen. Op elk speelbord staan de drie verschillende vormen van diverse werkwoorden, op de twee dobbelstenen de meest gebruikte persoonlijke voornaamwoorden. Een speler gooit

met de dobbelsteen de persoon en zoekt op het speelbord de daarbij horende werkwoordsvorm. Omdat elke medespeler er belang bij heeft dat niemand fouten maakt, is iedereen voortdurend bij het spel betrokken. Doordat de dobbelsteen het verloop van het spel bepaalt, hebben alle leerlingen - ook de zwakkere - een even grote kans om te winnen. Een knap educatief woordspel!

WOORD-SPELLEN

TITEL	UITGEVER	RICHTPRIJS (IN BEF)	BESCHIKBAARHEID	LEEFTIJD (VANAF...)
Beeldkwartetten	NN Stempel- & LMF	1590	België (gespecialiseerd)	9-12 jaar
Contrasta	NN Stempel- & LMF	1100	België (gespecialiseerd)	kleuters
De kleine Smart Kids (2-3; 3-4; 4-5; 5-6 jaar)	Ravensburger	185	België (algemeen)	kleuters
Smart Kids (8-12 jaar)	Ravensburger	190	België (algemeen)	9-12 jaar
Van Dale Jeugd	Jumbo	1299	België (algemeen)	9-12 jaar

BEELDKWARTETTEN

Deze set bevat zes verschillende doosjes. Daarin steken telkens 20 kaarten (= vijf kwartetten). Het eigenlijke spel wordt gespeeld zoals een klassiek kwartetspel en verloopt dus in hoofdzaak als een vraag- en antwoordspel. Dit materiaal kan echter ook nog op heel wat andere wijzen gebruikt worden: vertel bij elk kwartet waarom die vier kaarten samenhoren, kun je nog een vijfde kaart bedenken die erbij zou passen,...

CONTRASTA

Een zelfcontrolerend taalspel waarbij kinderen tegenstellingen bij elkaar zoeken, benoemen en eventueel opschrijven. Een set bestaat uit 30 kunststofkaartjes met tekeningen die 15 tegenstellingen uitbeelden. De achterkanten zijn bedrukt met de letter C in twee verschillende typen. Het

spel verloopt verder als een klassieke MEMORY. De spelers proberen zoveel mogelijk duo's te verzamelen door het omdraaien van kaartjes. Wordt een kaartje van het ene C-type omgedraaid, dan moet het passende kaartje van het andere C-type gevonden worden. Er bestaan drie verschillende sets van dit spel; de moeilijkheidsgraad verschilt nauwelijks.

DE KLEINE SMART KIDS (ALGEMEEN)

104 pagina's met vragen en antwoorden aangepast aan de leeftijd (zie tabel) en interesses van het kind. De volgende onderwerpen komen aan bod: letters en woorden, vormen en kleuren, rekenkundig inzicht, en logisch denken. Het handige formaat (zoals een kleurwijzer in de verfwinkel) en de keuze van de vragen maken dit spel bijzonder aantrekkelijk voor wie zijn kind iets meer wil bijbrengen.



SMART KIDS (ALGEMEEN)

Twee handige kleine boekjes met 104 vragen en antwoorden over van alles en nog wat. Met dit materiaal kan alleen gespeeld worden, maar het is evengoed bruikbaar in de auto, op reis of op school. Nieuwsgierige kinderen kunnen zich hier goed mee bezig houden, anderen haken vlugger af.

len. Beslist de moeite waard om in klasverband te spelen.

**MET LETTERS
WOORDEN VORMEN**

VAN DALE JEUGD

De spelers testen elkaars taalvaardigheid door vragen te stellen met behulp van kaarten. Deze editie (in de nieuwe spelling) is speciaal ontworpen voor de derde graad basisschool en de eerste graad secundair. Dictees en woorden raden vormen ook hier de basisspelregels. Het geheel wordt aantrekkelijk gemaakt door een renspelletje waarbij je woordenboeken moet verzame-

Hier wordt met letters gespeeld en gespeld. Bij de SCRABBLE-varianties beschikken de spelers elk over een aantal letters. Daarmee moeten ze meestal woorden vormen die in kruiswoordvorm op een speelbord gelegd worden. In andere gevallen is het de bedoeling om zoveel mogelijk woorden te vinden uitgaande van de eigen lettervoorraad. Daarbij kunnen eventueel tal van voorwaarden gesteld worden.

SCRABBLE-VARIATIES

TITEL	UITGEVER	RICHTPRIJS (IN BEF)	BESCHIKBAARHEID	LEEFTIJD (VANAF...)
Kreuzwortspiel	FX Schmid	600	Duitsland	9-12 jaar
Scrabble	Spear's Games	999	België (algemeen)	13-15 jaar
Scrabble Junior	Spear's Games	799	België (algemeen)	5-8 jaar
Scrabble kaarten	Spear's Games	299	België (algemeen)	9-12 jaar
Stapelwoord	MB	995	België (algemeen)	9-12 jaar
Take Two!	FX Schmid	295	Duitsland	9-12 jaar

KREUZWORTSPIEL

De zoveelste variatie op SCRABBLE. Elke speler probeert woorden te bouwen om daarmee de meeste punten te scoren. Het speelbord bevat geluk-, risico- en hindernisvelden waarmee je tijdens het bouwen serieus rekening moet houden. Het bijzondere aan dit spel is dat je het met acht spelers tegelijk kan spelen.

SCRABBLE

Dit spel voorstellen is waarschijnlijk niet nodig; iedereen heeft het ooit wel eens gespeeld. SCRABBLE werd ontworpen in 1930 en is dankzij Macy's verspreid. Het kan ongetwijfeld beschouwd worden als de grote klassieker onder de woordspellen. Het spel is bijna perfect opgebouwd: een combinatie van kennis, kruiswoordraadsel, tactiek en gezelligheid.

SCRABBLE JUNIOR

Dit spel voorziet in de behoefte van jonge kinderen die graag willen leren scrabbelen. In de doos zitten twee speelborden. Bij PLAATJE SCRABBLE moeten de jonge spelers letters in een bepaalde volgorde leggen op een voorgedrukt bord. REGENBOOG SCRABBLE lijkt wat meer op de klassieke SCRABBLE maar is eenvoudiger: de y mag ij zijn en de puntentelling is veel simpeler. Een mooi inleidend spel op de echte SCRABBLE.

SCRABBLE KAARTEN

Iedere speler krijgt zeven kaarten waarop telkens één letter met waarde staat. De kaarten worden uitgespeeld net zoals de blokjes bij SCRABBLE zelf. Sommige kaarten geven bonuspunten (3x woordwaarde,...). Per beurt kan slechts één zo'n bonuskaart gespeeld worden. Het voordeel aan deze editie is de compactheid. In een klein doosje zitten alle elementen om een echte SCRABBLE-partij te spelen.

STAPELWOORD

Een goede variatie op SCRABBLE. Je vormt woorden op de bekende wijze, maar je kan de woorden op het bord nu ook veranderen door er andere letters op te stapelen. Je hebt dus wat meer mogelijkheden om met relatief weinig letters toch veel punten te scoren. Liefhebbers van woordspellen zullen dit spel vaak spelen.

TAKE TWO!

Je kunt dit spel niet beter omschrijven dan als een 'supersnel kruiswoordspel'. Elke speler start met tien letters en legt daarmee woorden in kruiswoordvorm. Wie eerst klaar is, roept *Take two!* en iedereen neemt twee letters bij. Dit gaat zo door tot iemand als eerste zijn 20 letters heeft gebruikt. De 'tragere' spelers tellen dan hun strafpunten. Dit spel doet je razendsnel woorden vormen en veranderen. (Hopelijk moet je niet te vaak helemaal herbeginnen...) Een aanrader om in kleine groepjes in de klas te spelen.

BOGGLE-VARIATIES

TITEL	UITGEVER	RICHTPRIJS (IN BEF)	BESCHIKBAARHEID	LEEFTIJD (VANAF...)
Alphabet	Jumbo	199	België (hier en daar)	5-8 jaar
Boggle	Parker	419	België (algemeen)	9-12 jaar
Rolwoord	MB	225	België (hier en daar)	9-12 jaar
Rummikub Woord	Goliath	795	België (algemeen)	9-12 jaar
Script-o-gram	Jumbo	349	België (hier en daar)	9-12 jaar
Woord Yahtzee	MB	499	rommelmarkten	9-12 jaar

ALPHABET

Zowel door jong als oud kan met dit spel gespeeld worden. De tien beschreven spelletjes stijgen in moeilijkheidsgraad. Ze behandelen: woordjes vormen, woorden leggen, woorden raden, de meeste woor-

den maken met drie of vier of vijf letters, grappige zinnen, en anagrammen. Deze kleine doos kan voor urenlang spelplezier zorgen binnen het gezin of de klasgroep. Een aanrader!



BOGGLE

In een raster van vier op vier liggen 16 dobbelstenen met letters op. Schud alles goed door elkaar. Probeer nu zoveel mogelijk woorden te vormen met minstens drie letters. De gebruikte letters moeten naast elkaar liggen. Een creatief woordspel, uiterst geschikt om mee te nemen in klas. Je kan ook nog een junioreditie kopen om kleuters te leren spellen.

ROLWOORD

Probeer de meeste punten te scoren door als eerste tien woorden te vormen met willekeurige letters. De speler die begint, mag de dobbelsteenroller tussen zijn handen wrijven. Zo krijg je iedere keer negen andere letters waarmee je woorden moet zien te vormen. Heeft veel weg van BOGGLE.

RUMMIKUB WOORD

RUMMIKUB met letters in plaats van cijfers. Een combinatie van SCRABBLE en RUMMIKUB zou een betere omschrijving op de doos kunnen zijn. Echt nieuw voelt dit spel niet

aan. De spelregels zijn zo uitgebreid dat je echt niet weet hoe je er moet aan beginnen. Geef mij maar liever de echte SCRABBLE (voor woordspelliefhebbers) of de enige onvervalste RUMMIKUB (voor combinatiefreaks).

SCRIPT-O-GRAM

Op de 13 dobbelstenen staan letters en een puntenwaarde. Een spelleider dobbelt het geheel op tafel. Elke speler probeert nu binnen een bepaalde tijd een woord te vormen met een zo hoog mogelijke puntenwaarde. Het spelregelboekje bevat nog enkele variaties. Met wat fantasie en creativiteit zijn zo nog andere spelvormen te bedenken. Je zou de doos bijna alleen kopen voor de set dobbelstenen.

WOORD YAHTZEE

Dit is een versie van het bekende YAHTZEE-dobbelspel, maar nu met letters. Probeer binnen de tijd de hoogst mogelijke score te behalen door woorden te maken met een zo hoog mogelijke waarde.

ANDERE

TITEL	UITGEVER	RICHTPRIJS (IN BEF)	BESCHIKBAARHEID	LEEFTIJD (VANAF...)
Dobbel- woordbouw	NN Stempel- & LMF	1020	België (gespecialiseerd)	9-12 jaar
Word-Whiz	EG Spiele	750	Duitsland	9-12 jaar

DOBBELWOORDBOUW

Dit is een spel met 40 dobbelstenen (waarop telkens zes verschillende letters voorkomen) en een speciaal uitgevoerd speelbord. De spelregels zijn open opgesteld en geven ruimte aan de eigen creativiteit. Vooraf wordt afgesproken welke woorden gemaakt mogen worden. Daarna gooit een speler

met twee (of drie) dobbelstenen en kiest daaruit minstens één dobbelsteen die hij op het bord moet plaatsen. Kan de volgende speler het woord in opbouw raden en afbouwen, dan verzamelt hij evenveel punten als het aantal letters van het woord. Een mooie, creatieve variatie op het alombekende SCRABBLE.

WORD-WHIZ

Op tafel liggen drie stapels kaarten met medeklinkers naast elkaar waarvan de bovenste zichtbaar is. Elke speler probeert als eerste een woord te vinden dat deze drie medeklinkers bevat. Elke klinker die gebruikt wordt, laat je klinkerpion opschuiven. Wie het eerst al zijn klinkerpionnen naar rechts schuift op een persoonlijk scorebord, wint. Maar pas op: indien bijvoorbeeld de e al rechts staat, mag je die niet meer gebruiken. Knap woordspel.

WOORDEN ZOEKEN ...

Bij al deze spellen is de hoofdplicht: het vinden van een welbepaald woord. De informatie die daarvoor ter beschikking staat, kan echter sterk variëren van spel tot spel. Vandaar een verdere opdeling van deze uitgebreide groep spellen.

... MET EEN BEPAALDE BEGINLETTER

Uitgaande van een thema, voorwaarde of figuur worden woorden gezocht met een welbepaalde beginletter.

TITEL	UITGEVER	RICHTPRIJS (IN BEF)	BESCHIKBAARHEID	LEEFTIJD (VANAF...)
1000 woorden	Ravensburger	269	België (algemeen)	5-8 jaar
Eureka	Nathan	1995	België (hier en daar)	9-12 jaar
Kaleidos	EG Spiele	955	Duitsland	13-15 jaar
P van...	Ravensburger	395	België (hier en daar)	9-12 jaar
Pazazz	Spear's Games	1099	België (hier en daar)	9-12 jaar
Pim Pam Pet	Jumbo	239	België (algemeen)	9-12 jaar

1000 WORDEN

PIM PAM PET in een nieuwe (reis)versie, zo kan je dit spel het best omschrijven. Bij gegeven letters en onderwerpkaarten moeten passende woorden worden gevonden. Een land met een A? Een beroep met een D? Wie de meeste combinaties maakt, wint. Handige doos voor in de klas met mooi materiaal.

niet om te kopen. Licht en geluid bepalen wie het vlugst kon reageren op een gegeven combinatie. De vrij grote doos herbergt een elektronisch systeem en kaartjes met beginletters en onderwerpen. Via het klassieke *letter+onderwerp*-spel moet iedereen zo vlug mogelijk een knop indrukken. Vrij duur maar degelijk materiaal.

EUREKA

Een elektronische variatie op PIM PAM PET, zoveel is duidelijk. De scheidsrechter is hier

KALEIDOS

In de doos zitten vier sets met 12 grote tekeningen. Een draaiplaat bepaalt een letter. Nu moet iedereen op dezelfde kaart zoveel

mogelijk objecten vinden die beginnen met die letter. Elk ontdekt object brengt één punt op. Elk object dat niemand anders vond, is vijf punten waard. Veel sfeer en plezier gegarandeerd, vooral als iemand luidop fantaseert.

P VAN...

Fraai ogend spel op het thema van PIM PAM PET. Zoek woorden met een bepaalde beginletter en volgens een bepaald onderwerp. Het spel kent enkele tactische mogelijkheden, zoals moeilijkere themavelden, letterkeuzemogelijkheid en 2x spelen. Het speelbord is voor kinderen jonger dan acht jaar iets te verwarrend.

PAZAZZ

Een kaart en een dobbelsteen bepalen het woord. Een speler krijgt dan 15 of 30 seconden om associaties op dat woord te vinden. Het belangrijkste is echter woorden te noemen die met verschillende letters beginnen. Het doel is immers de eerste te zijn die elke letter ooit als startletter wist te gebruiken.

PIM PAM PET

Overbekend. Neem een kaart, lees het onderwerp, draai een rad en je krijgt de startletter. Iedereen probeert nu zo vlug mogelijk een woord te vinden dat past bij het onderwerp en met die bepaalde letter begint. Er bestaat eveneens een reiseditie in de *Travel*-reeks van Jumbo.

... DOOR VRAGEN TE STELLEN

Door het gericht stellen van vragen probeert een speler zoveel mogelijk informatie over een woord te verzamelen. De tegenspelers antwoorden daarbij meestal enkel met ja of neen.

TITEL	UITGEVER	RICHTPRIJS (IN BEF)	BESCHIKBAARHEID	LEEFTIJD (VANAF...)
Ben ik een banaan?	Jumbo	420	België (algemeen)	5-8 jaar
Galgje	MB	525	België (algemeen)	9-12 jaar
Galgje (elektronisch)	MB	898	België (algemeen)	9-12 jaar
Wat is het?	Ravensburger	279	België (algemeen)	9-12 jaar
Woordduel	Jumbo	599	België (algemeen)	9-12 jaar

BEN IK EEN BANAAN?

Elk kind krijgt een haarband waarin hij een kaart moet steken. Deze kaart vertelt wie of wat hij is. Door slim vragen te stellen moet hij achterhalen wat er op die kaart staat. Het speelbord helpt bij het verzinnen van de vragen en houdt de stand bij. Heel leuk spel

voor jonge kinderen. Ook in gemengd gezelschap (oud en jong) blijft dit spel bekoren. Een aanrader!

GALGJE

Een klassiek woordspel: raad het woord binnen de tien beurten, want anders... De

ene speler vormt een woord dat de andere moet raden. Eerst spel je dat woord op een voor de andere niet zichtbare plaats en dan zet je het woord in omgekeerde lettervolgorde bovenaan het deksel. De andere noemt een letter, enz.

GALGJE (ELEKTRONISCH)
 GALGJE als woordspel is bekend. De elektronische variant bevat meer dan 8000 woorden op drie verschillende niveaus en twee manieren om het spel te spelen. Goed bruikbaar in de klas om 'vlugge' leerlingen individueel aan het werk te zetten!

WAT IS HET?
 Iedereen kent het raadspel *Ik zie, ik zie, wat jij niet ziet*, waarbij spelers door gericht vragen te stellen proberen te raden waaraan iemand denkt. In dit spel beschik je over een speelbord en 48 kaartjes met afbeeldingen die ook op dat speelbord voorkomen. De spelers krijgen maximum 15 kansen om

vragen te stellen over een afbeelding. Je krijgt de kaart als je geraden hebt wat er op staat. Wie de meeste kaarten verzamelt, wint.

WOORDDUEL
 Geniaal idee om woorden te raden. Elke speler krijgt een woordpaneel waarop zes keer het volledige alfabet voorkomt. Boven en onder elke rij zit een verschuifbare pijl (bovenaan een pijl naar beneden, onderaan naar boven). Elke speler schrijft nu een woord op van zes letters en probeert daarna het woord van de tegenspeler te raden. Ik vraag bijvoorbeeld of de eerste letter een *f* is, en mijn tegenspeler antwoordt *lager*. Dat betekent dat ik nu mijn bovenste pijl verschuif tot aan de *f* en dat de echte startletter dus lager zit dan die plaats in het alfabet. Het spel combineert eigenschappen van GALGJE en MASTERMIND om een leuk woorddenkspel te vormen. Prachtig om het alfabet in te oefenen.

... DOOR EEN TEKENING OF UITBEELDING

Woorden zoeken en raden is ook hier de boodschap. Een speler vertrekt in dit geval enkel van een tekening, een uitbeelding of de mimiek van een medespeler. Taal en visualisatie worden hier gecombineerd.

TITEL	UITGEVER	RICHTPRIJS (IN BEF)	BESCHIKBAARHEID	LEEFTIJD (VANAF...)
Backtalk	Jumbo	370	België (algemeen)	9-12 jaar
Barbarossa	ASS	790	Duitsland	9-12 jaar
Barbarossa Junior	ASS	890	Duitsland	9-12 jaar
Gebarentaal	Parker	1650	België (hier en daar)	9-12 jaar
Phantasia in Kinderhand	Gold Sieber Spiele	350	Duitsland	9-12 jaar
Pictionary Junior	MB	945	België (algemeen)	9-12 jaar
Rätsel Turm	FX Schmid	320	Duitsland	9-12 jaar
Teken het maar	Jumbo	995	België (hier en daar)	9-12 jaar



BACKTALK

Woorden tekenen met een stokje op de rug van een speler van je team; dit is je opdracht. Het team dat het vlugst een aantal woorden op deze manier raadt, wint. Je vraagt je soms af of hier wel echt een bordspel voor nodig is.

BARBAROSSA

Elke speler kiest een begrip uit een lijst, kneedt dit in klei en laat de anderen ernaar raden. Het spelmechanisme is echter zo opgebouwd dat je het begrip niet te duidelijk en niet te moeilijk mag maken. Er komt een tactisch spelletje aan te pas om de begrippen van elkaar te raden. Een heel interessant en origineel spel. Knap *Spel van het Jaar* in 1988 in Duitsland.

BARBAROSSA JUNIOR

Een heel geslaagde junioreditie van vorig spel. De spelregels zijn heel eenvoudig opgesteld: kneed twee figuren, stel drie vragen en raad. De te boetsen begrippen staan heel duidelijk op kaarten. Het is heel plezierig om te zien welke figuren er gekneet worden. De vragen zorgen voor een heel aangename sfeer. Een leuke aanrader!

GEBARENTAAL

Een ideaal spel om met een grote groep te spelen. Verdeel de spelers in teams. Elk team vaardigt een uitbeelder af die binnen de minuut vier begrippen moet uitbeelden. Zijn teamgenoten moeten raden. De kaartjes bevatten woorden in vier moeilijkheidsgraden en dus ook van één tot vier punten. Eenvoudig spel met bij momenten uiterst grappige toestanden.

PHANTASIA IN KINDERHAND

Een nieuwe uitgave van BARBAROSSA JUNIOR. Elke speler krijgt twee kaarten met telkens vier voorwerpen. Van elke kaart moet nu één voorwerp geboetseerd worden zodat

de andere spelers het net niet te vlug kunnen raden. Wie zijn kunstwerk te moeilijk maakt, krijgt geen punten (dit is ook zo als je voorwerp te vroeg geraden wordt). Het spel moet het hebben van de krankzinnige vragen die over de vreemde figuren gesteld worden.

PICTIONARY JUNIOR (NIEUWE EDITIE)

Herken woorden door ze getekend aangeboden te krijgen van je medespelers. De doos bevat twee woordenreeksen voor verschillende leeftijden (van 6 tot 8 jaar en van 9 tot 10 jaar). Een klein speelbord met kleuren draaiwijzer en twee pionnen (potloden) maken het spel iets anders dan zijn voorganger. Deze junioreditie zal iedereen (jong en oud) aanspreken. Het spel is veel leuker als je het in een grote groep kunt spelen met twee teams tegen elkaar.

RÄTSEL TURM

De spelers bouwen torens met gekleurde schijven. Elke kleur komt met bepaalde letters overeen; groen stelt bijvoorbeeld A, B of C voor. Voor elke speler is een kleurencodekaart beschikbaar. Wie als eerste een woord herkent, scoort punten. Kan niemand een woord ontdekken in de combinatie, dan scoort de ontwerper. Het spelregelboekje bevat echter nog andere variaties op dit heerlijke woorddeductiespel.

TEKEN HET MAAR

Om dit spel te winnen, moet je 15 punten scoren. Je scoort als je woorden raadt die worden weergegeven met behulp van tekeningen en symbolen. Als je al PICTONARY hebt, dan wordt dit spel minder aantrekkelijk. De spelregels zijn immers ingewikkelder. De kwaliteit van het spel is pas met twee ploegen van drie spelers voelbaar. Goedkoper dan het andere teken-en-raads spel.

ASSOCIATIE- EN IMPROVISATIESPELLEN

Deze woord- en taalspellen spelen 'echt' met taal: durven spreken, associëren, omschrijven, verzinnen en improviseren komen hier ruimschoots aan bod. Taal is bij deze spellen het belangrijkste spelmechanisme. Enkele van

de vermelde spellen zijn pas vanaf het secundair onderwijs echt bruikbaar. Ze worden toch in de lijst opgenomen omdat ze ideeën bevatten die ook al vanaf de derde graad lager onderwijs uitgeprobeerd kunnen worden.

TITEL	UITGEVER	RICHTPRIJS (IN BEF)	BESCHIKBAARHEID	LEEFTIJD (VANAF...)
Brainstorm	Parker	1950	rommelmarkten	> 16 jaar
Carabistouille	Hibou	1599	België (hier en daar)	> 16 jaar
Ecco	Moritz Egetmeyer	825	België (gespecialiseerd)	13-15 jaar
Ein Solches Ding	FX Schmid	441	Duitsland	13-15 jaar
Habitat	Moritz Egetmeyer	825	België (gespecialiseerd)	9-12 jaar
Hot Potato	Jumbo	599	België (algemeen)	9-12 jaar
Il était une fois...	Junior Collection	1450	rommelmarkten	5-8 jaar
Il était une fois...	Trident Inc.	399	België (gespecialiseerd)	13-15 jaar
Morenà	Moritz Egetmeyer	950	België (gespecialiseerd)	13-15 jaar
Orca	Moritz Egetmeyer	320	België (gespecialiseerd)	9-12 jaar
Persona	Moritz Egetmeyer	950	België (gespecialiseerd)	13-15 jaar
Quisine	Moritz Egetmeyer	825	België (gespecialiseerd)	9-12 jaar
Saga	Moritz Egetmeyer	575	België (gespecialiseerd)	9-12 jaar
Telepathy	Fun Connection	599	België (hier en daar)	9-12 jaar

BRAINSTORM

Hoofdbrekend spel waarbij elke ploeg één minuut krijgt om tien woorden over een bepaald onderwerp op een antwoordkaart te achterhalen. Een leuk en levendig spel dat al een tijdje bestaat in de USA. Je moet vlug zijn en over veel verbeelding beschikken. Het is een ploegenspel voor oudere

spelers. De thema's zijn zeer verscheiden van aard en geven iedereen de mogelijkheid om mee te spelen. Nogal duur. Er is een *Junio*editie beschikbaar.

CARABISTOUILLE

Probeer een verhaal van 60 seconden te verzinnen dat begint met *U bent een koe*

aan het melken en waarin je de woorden *stradivarius* en *Saturnus* verwerkt... Dit spel kreeg van de faculteit psychologie van de UCL een eervolle onderscheiding (1992) omdat het de verbale creativiteit aanscherpt en aanleiding geeft tot animo, gezelligheid en communicatie. Een uitstekend improvisatiespel voor ouderen.

Ecco

Ecco is een kaartspel, bestaande uit 99 abstracte tekeningen. Elke kaart toont een apart lijnen- en vlakkenpatroon. Bij dit associatief spel zijn er winnaars noch verliezers. Je kan er zelf spellen bij bedenken of de voorgestelde ideeën uitproberen. Een voorbeeld: neem een blad papier, leg er twee kaarten op en verbindt de patronen tot één geheel, volgens eigen inzicht en fantasie. Of: iedereen krijgt tien kaarten en kiest er drie of vier uit die hem op een of andere manier aanspreken. Elke speler weeft nu een verhaal of thema rond die selectie. Je vertelt hierover zonder je kaarten te tonen. Daarna toon je de tien kaarten en de anderen moeten raden over welke kaarten je daarnet aan het fantaseren was.

Ein Solches Ding

Een fantastisch woordcombinatiespel dat 220 kaarten bevat met eigenschappen van een ding. Iedereen probeert zijn eigen voorraad kaarten zo vlug mogelijk uit te spelen door een beschrijving toe te voegen aan een reeks kaarten die al 'iets' beschrijven. Op tafel ligt bijvoorbeeld al *zwemt, is ongeveer zo groot als een kaartspel, is dikwijls in burelen,...* en jij moet nog een beschrijving toevoegen in de hoop dat de speler na jou niet vraagt *welk ding is dit?*. Schitterend idee dat in de derde graad basisonderwijs zeker al bruikbaar is.

Habitat

HABITAT is een associatief kaartspel zonder

echte vaste spelregels. Er is geen winnaar en geen verliezer. Het bestaat uit 88 handgeschilderde tekeningen uit de al dan niet natuurlijke omgeving van de mens. De kaarten wekken gevoelens en bedenkingen op omtrent de relatie tussen ons, de mensen, en de andere levensvormen op de aarde. Bij het instapspel trekt de eerste speler een kaart, plaatst deze voor zich op tafel, beschrijft het beeld en antwoordt op de volgende vragen: *waar bevindt dit zich in de wereld? wat gebeurt er hier? op welke wijze ben ik met dit verbonden?* Om de beurt trekken de spelers een kaart en beschrijven ze op dezelfde manier. Je kan ook een verband leggen tussen je tweede en je eerste kaart. De spelregels suggereren nog enkele werkvormen met dit materiaal.

Hot Potato

Kinderen kennen het spel MUZIKAAL PAK op feestjes. Dit spel is een variatie daarop. Een grote aardappel met muzikale timer wordt doorgegeven. Telkens je die doorgeeft, moet je het vorige woord associëren met een nieuw woord, bijvoorbeeld water - lucht - vliegtuig - bom - oorlog - ... Wie de aardappel in zijn handen heeft op het moment dat het muziekje stopt, heeft pech en moet een friet nemen. Wie het minst aantal frietjes verzamelt, wint dit grappige spel. Er zijn tal van variaties te bedenken.

IL ÉTAIT UNE FOIS... (JUNIOR COLLECTION)

Dit is een creatief spel waarin het kind uitgedaagd wordt om eigen verhalen te verzinnen op basis van willekeurig gekozen begrippen (bijvoorbeeld *monster, kasteel, auto, wekker, hand,...*) die als afbeelding op kaartjes staan. Kennis van de Franse taal is niet belangrijk, omdat elk woord voorgesteld wordt door een duidelijke tekening. Dit spel is niet zo vlot te verkrijgen, maar sprak me wel aan omwille van de fantasiestimulans bij kinderen.

IL ÉTAIT UNE FOIS... (TRIDENT INC.)

Er was eens... is een kaartspel om verhalen en sprookjes te vertellen. Elke speler is een 'verteller' en verzint een verhaal op basis van de elementen die voorkomen op de kaarten. Hij stuurt het verhaal in de richting die op zijn kaart *ontknoping* staat. De andere spelers kunnen hem op elk ogenblik onderbreken met behulp van de kaarten in hun hand en het verhaal zelf verder zetten. Zo draagt elke speler bij tot het totstandkomen van een sprookje. Op het moment dat een speler het verhaal effectief in de richting van zijn *ontknoping* heeft kunnen sturen, wint die speler. De kaarten zijn schitterend ontworpen en brengen je meteen in de sfeer. Dit is één van de beste associatiespellen die ik ooit gespeeld heb. Een absolute aanrader voor vertellers!

MORENÀ

Dit associatief kaartspel bestaat uit twee reeksen kaarten. De ene reeks toont 88 met de hand geschilderde taferelen uit het leven van een volksstam in het maagdelijke woud van Brazilië, de andere 22 kaarten tonen sporen (voetafdrukken) die verschillende ontmoetingsmogelijkheden suggereren. Beide reeksen kunnen gelijktijdig of apart gebruikt worden. Je kan praten, denken en filosoferen over de gebruiken in deze volksstam; een link leggen naar je eigen levensritme; dromen over hoe de wereld er zou moeten uitzien; een verhaal vertellen over mensen die elkaar op een of andere manier ontmoeten of ontwijken;...

ORCA

Een associatief kaartspel zonder echte vaste spelregels. Ook nu is er geen winnaar en geen verliezer. Het spel bestaat uit 55 foto's over het leven van walvissen. Meestal neemt iemand een willekeurige kaart en start een verhaal, een tweede persoon neemt een volgende kaart en vertelt het ver-

haal verder, enz. Of elke speler neemt een aantal kaarten en bouwt een verhaal op waaraan hij dan een titel geeft. Of elke speler speelt een bijzondere rol in een verhaal dat met kaarten opgebouwd wordt.

PERSONA

Dit spel bestaat uit twee reeksen kaarten. De ene reeks toont 77 portretten in een cultuurloze stijl. De andere 33 kaarten tonen interacties die kunnen ontstaan tussen de verschillende personen. Je kan bijvoorbeeld een portret nemen en erover vertellen in de ik-vorm. Een andere speler doet hetzelfde. Een derde persoon kiest een interactiekaart en brengt een verband tussen de daarnet beschreven persoonlijkheden. Of je kan iets over jezelf en je omgeving vertellen aan de hand van zorgvuldig uitgekozen kaarten.

QUISINE

Dit is een associatief kaartspel zonder echte vaste spelregels. Op de 55 kaarten zijn 110 verschillende levensmiddelen in hun basisvorm afgebeeld. Ze zijn niet toebereid en wachten erop om gebruikt (gekookt, gebakken, gegrild, gestoomd,...) te worden. Meestal neemt iemand een willekeurige kaart en plant een maaltijd met één van de twee afgebeelde ingrediënten. Daarbij kan de fantasie de vrije loop krijgen. Alles is toegestaan, niets is goed of verkeerd. Er kan worden uitgevonden en geëxperimenteerd. Hoofdzaak is dat het afwisselend, fantasierijk en smakelijk is.

SAGA

Ook SAGA is een associatief kaartspel zonder echte vaste spelregels. Het bestaat uit 55 handgeschilderde tekeningen uit sprookjes, fabels en legenden, niet direct herkenbaar maar appellerend aan je fantasie. Meestal neemt iemand een willekeurige kaart en start een verhaal, een tweede persoon neemt een volgende kaart en vertelt

het verhaal verder, enz. De spelregels suggereren nog enkele mogelijkheden die de moeite waard zijn om uit te proberen.

is. Anderzijds biedt deze firma wel een mooi uitgevoerd spel voor een zachte prijs.

TELEPATHY

De opdracht op de kaart is bijvoorbeeld *kat*. De spelers krijgen 30 seconden om woorden op te schrijven die hen doen denken aan *kat*. Nadien worden de lijsten van de spelers in elk team vergeleken. De overeenstemmende associaties scoren punten. Je stelt je soms de vraag of hier wel een bordspel voor nodig

GEEN 'ECHTE' TAALSPELLEN

Zoals al in de inleiding gezegd: taal is zowat in elk gezelschapsspel van groot belang. Toch zijn er enkele niet-zo-meteen-echte-taalspellen waarbij taal- en woordgebruik een heel belangrijke rol spelen. Hieronder enkele voorbeelden.

RAADSELSPELLEN

TITEL	UITGEVER	RICHTPRIJS (IN BEF)	BESCHIKBAARHEID	LEEFTIJD (VANAF...)
Mindtrap	Spear's Games	970	België (hier en daar)	13-15 jaar

MINDTRAP

Dit spel bevat meer dan 500 fascinerende denkvragen, mysteries, strikvragen en puzzels. Een voorbeeld: een elektricien en een loodgieter staan in de winkel. De één was

de vader van de zoon van de ander. Hoe is dit mogelijk? Dit soort vragen kan je alleen of in teams oplossen. De handige kleine doos laat toe dit spel om het even waar te spelen: thuis, op school, in de auto,...

QUIZSPELLEN

TITEL	UITGEVER	RICHTPRIJS (IN BEF)	BESCHIKBAARHEID	LEEFTIJD (VANAF...)
'n Kwestie van weten	MB	1580	België (hier en daar)	9-12 jaar
Trivial Pursuit (voor kinderen)	Parker	1375	België (algemeen)	5-8 jaar

'N KWESTIE VAN WETEN

Een kwisspel gesitueerd in het heelal. Probeer als eerste het einddoel te bereiken door de vragen goed te beantwoorden. De vragen over verschillende onderwerpen

staan in twee moeilijkheidsgraden vermeld. De vragen zijn echter soms te veel naar de Hollandse markt gericht. Het spelmechanisme bekoort niet echt.

TRIVIAL PURSUIT (VOOR KINDEREN)
 Nieuwe uitgave: een blauwe doos, 1500 slimme, malle en grappige vragen en antwoorden over zes verschillende categorieën. Bij deze editie mag de jonge speler zijn eigen

kaart niet lezen. De antwoorden staan meteen vermeld onder de vraag. De vragen zijn weeral goed opgesteld. Voor volwassenen zijn de vragen zelfs soms te moeilijk. Goed als gezinsspel en in klasverband.

ANDERE

TITEL	UITGEVER	RICHTPRIJS (IN BEF)	BESCHIKBAARHEID	LEEFTIJD (VANAF...)
Visionary	Schmidt Spiele	799	België (hier en daar)	9-12 jaar

VISIONARY
 Dit spel kan je het best omschrijven als een *Bausack* met een blinddoek. De teams blinddoeken één van hun spelers. Een kaart toont aan hoe de diverse houten blokken gebouwd moeten worden. Enkel op verbale aanwijzing van zijn medespelers moet de

geblinddoekte speler de toren bouwen. Sfeer gegarandeerd, althans met het juiste gezelschap. Een koele, nuchtere groep spelers beleeft hier niet zoveel plezier aan. Perfect bruikbaar om taalvaardigheid te oefenen.

Hendrik Cornilly
 Rietmeers 7
 8210 Loppem



Noten

- 1 Dit is de meer uitgebreide tekst van een presentatie die ik gehouden heb op de twaalfde HSN-conferentie in Antwerpen (op 13 en 14 november 1998).
- 2 MEDEWERKERS van het Vlaams Spellenarchief: Piet Notebaert, Hendrik Cornilly, Ans Loncke en Peter Vosters. Suggesties, vragen en opmerkingen zijn steeds welkom bij Piet Notebaert en Hendrik Cornilly die verantwoordelijk zijn voor het onderwijs.
ADRES: Vlaams Spellenarchief vzw, p/a Piet Notebaert, Brugeoisestraat 11, 8310 Brugge (Assebroek), tel. (050)35 93 07, E-MAIL pnotebaert@unicall.be.
- 3 Nuttige adressen in verband met de beschikbaarheid van 'minder bekende' spellen:
 - Spellens van de Noord-Nederlandse Stempel- & Leermiddelenfabriek (= NN Stempel & LMF) zijn enkel te koop in de didactische vakhandel, onder andere bij Baert nv, Essenestraat 16, 1740 Ternat, tel. (02)583 56 56, fax (02)581 02 82.
 - Spellens van Moritz Egetmeyer worden in België verdeeld via het 'Institut Belge de Kinésiologie' te Brussel, tel. (02)625 26 86.
 - Duitstalige spellens worden het best aangeschaft via één van de volgende post-orderbedrijven (heel vlotte én goede levering!):
 - Magnus Spiele, Postfach 1644, D-68506 Viernheim, tel./ fax 00-49-6204-73264
 - Games & Kites, Untergasse 6, D-61200 Wölfersheim, fax 00-49-6036-5925
 - Spiel-Teufel, Eisenhutweg 10, D-70374 Stuttgart, fax 00-49-711-5360 716
 - Adam Spielt, Königsberger Straße 10, D-61169 Friedberg, fax 00-49-6031-63761
 - Die Spieleschachtel, Im Förstlen 2, D-72555 Metzingen, fax 00-49-7123-20732
- 4 De 'Gids Gezelschapsspellens' kan besteld worden door overschrijving van 500 BEF op rekeningnummer 001-3249884-72 van de vzw Vlaams Spellenarchief, Brugeoisestraat 11, 8310 Brugge (Assebroek), met de vermelding '1 ex. spelgids'.
- 5 Net zoals er in het Nederlands veel eenvoudige spellens bestaan om kinderen vertrouwd te maken met letters, spelling en woorden, zo bestaan er ook heel wat spellens die hetzelfde doen om een andere taal aan te leren.