



DOELGROEP & LEERDOELEN

Dit spel is gericht op anderstalige nieuwkomers met ca. 5 maanden (aan 12 uur/week) NT2-onderwijs achter de rug. Ook voor leerlingen in de reguliere klas kan je het spel inzetten. Je werkt aan volgende ZILL-doelen:

T0tn2

Nadenken over de belangrijkste aspecten van het taalsysteem. Daarbij taalbeschouwelijke termen gebruiken

- Mededelende, vragende, uitroepende en bevelende zinnen waarnemen en er zich over verwonderen
- **Experimenteren met het maken van zinnen en het verplaatsen, vervangen of toevoegen van zinsdelen in een zin**
- Het onderwerp in een zin onderzoeken en herkennen aan de hand van deze vragen:
 - Over wie of waarover wordt iets gezegd?
 - Wie doet iets?
 - Wie is of wordt iets?
- Waarnemen dat de rest van de zin iets zegt over het onderwerp – de term 'onderwerp' kennen en gebruiken
- Zinsdelen onderzoeken die zeggen
 - over wie of waarover de zin gaat, wie iets doet, wie iets is of wordt
 - wie iets doet, wie iets is of wordt
 - wat iemand doet of wat ermee gebeurt (werkwoord(en))
 - wat of hoe iemand is of wordt (werkwoord + ander woord)
 - wat, aan wie of voor wie, wanneer, waar, hoe, waarmee, waardoor ... iemand iets doet
 - wanneer, waar, waarmee, waardoor ... iemand iets is of wordt
- In functie van de werkwoordspelling de persoonsvorm in een zin herkennen door
 - de overeenkomsten tussen onderwerp en persoonsvorm vast te stellen
 - Daarbij de term 'persoonsvorm' kennen en gebruiken

PAKKET SPEELKAARTEN SAMENSTELLEN

Voor een spel met 3 tot 5 personen gebruik je ca. 140 kaarten. Je stelt zelf een evenwichtig pakket samen. Om tot zinvol spel te komen houd je rekening met bepaalde verhoudingen én met de syntactische valentie van de gekozen werkwoorden. Hieronder vind je een voorbeeld met enige verduidelijking.

- **30 "contextwoorden": zelfstandige naamwoorden, bw. bep. van plaats, tijd, ...**
 - **25 werkwoorden** die in voldoende mate correleren met de contextwoorden. Als je 'eten' en 'koken' kiest, zorg er dan ook voor dat 'de aardappel' in het pakket zit.
 - **20 persoonlijke voornaamwoorden als onderwerp** (sommige contextwoorden zullen ook als onderwerp gebruikt worden)
 - **11 persoonlijke voornaamwoorden als lijdend voorwerp of indirect object**
 - **7 bezittelijke voornaamwoorden**
 - **15 voorzetsels van plaats en richting**
 - **3 aan**
 - **3 van**
 - **3 naar**
 - **3 over**
 - **10 dieven**
 - **10 agenten**
- Deze kaarten hebben we vaak nodig in combinatie met bepaalde werkwoorden (geven 'aan', krijgen 'van', vertellen 'over', ...)*

KLEUREN EN SYMBOLEN

De op de kaarten gebruikte kleuren en symbolen geven een indicatie van het correcte gebruik in de zin. Dat is zeker het geval als je tijdens je lessen rond zinsbouw gebruik maakte van de bijgevoegde zinsdeelkaarten. In mijn klas worden die kaarten dagelijks gebruikt bij diverse opdrachten: bouwen van zinnen volgens gevraagde structuur, mededelende zin, vraagzin (inversie), eerst bw. bep. van plaats, dus ook inversie...



In de hoofdzin komt de persoonsvorm altijd net voor óf net na het onderwerp. Vandaar de gekleurde randen bij het onderwerp.




SPELVERLOOP

Elke speler krijgt 7 kaarten om mee te starten. De spelleider bewaart de rest. De spelers houden geen kaarten in de hand. Alle kaarten liggen open op tafel zodat iedereen ze kan zien (om ze eventueel te stelen).

Het doel van het spel is grammaticaal correcte zinnen bouwen én uitspreken. Dat betekent dat de leerling de vervoeging van het werkwoord en eventuele verbuigingen van andere woorden correct moet maken. Dit geldt ook voor het al dan niet gebruiken van het lidwoord bij zelfstandige naamwoorden.

De spelbeurt van 1 speler verloopt als volgt:

- 1** Bij het begin van elke beurt ontvangt de speler 2 nieuwe kaarten.
 - 2** Met de beschikbare kaarten, inclusief de twee nieuwe, probeert de speler **een nieuwe zin te vormen en/of bestaande zinnen aan te vullen**. De spelleider oordeelt of de zin geldig is en geeft tips of aanwijzingen. **Dit is een instructie- of leermoment**. Als leerlingen elkaar willen helpen is dat uiteraard toegestaan. **Bij het luidop lezen van de zin moeten vervoegingen en eventuele verbuigingen correct worden uitgesproken**. De dief en/of agent kunnen nu ook worden gespeeld. Zinnen kunnen worden beschermd, kaarten kunnen worden gestolen. De speler mag meerdere dieven of agenten uitspelen tijdens zijn beurt.
 - 3** De beurt wordt beëindigd na een inschatting door de spelleider die nieuwe kaarten geeft. Dit stimuleert wachtende spelers om na te denken over de mogelijkheden tijdens hun volgende beurt. Zo is er weinig tot geen 'downtime'. **De speler ontvangt zoveel nieuwe kaarten als hij gebruikt heeft in een zin**. Als een speler in een latere beurt een kaart toevoegt aan een bestaande zin ontvangt hij ook daar een nieuwe kaart voor. Indien een speler tijdens zijn beurt geen zin kan maken of aanvullen ontvangt hij 2 kaarten. Dat zijn dus samen minstens 4 nieuwe kaarten per beurt.
-  Het spel eindigt als de spelleider alle kaarten heeft verdeeld. De laatste speler die kaarten ontvangen heeft werkt zijn beurt af. Vervolgens telt elke speler het aantal kaarten dat hij in grammaticaal correcte zinnen heeft gebruikt. Agenten voor de zin tellen niet mee. De speler met het hoogste aantal gebruikte kaarten wint.



AGENT

Deze kaart kan voor een grammaticaal correcte zin worden gelegd zodat een dief er geen woorden meer uit kan stelen. Dit spelmechanisme stimuleert de leerlingen om bestaande zinnen uit te breiden in plaats van veel korte zinnetjes te maken.



DIEF

*De speler kan 1 kaart stelen van een willekeurige tegenstander. Zowel niet gespeelde kaarten als kaarten uit afgewerkte zinnen kunnen worden gestolen. Enkel zinnen beschermd door een agent zijn verboden terrein. **De gebruikte 'dief' kaart gaat uit het spel**. Dit spelmechanisme compenseert voor het vaak voorkomende probleem dat men één specifiek woord nodig heeft om de zin grammaticaal correct te kunnen maken. Daarnaast zorgt het ervoor dat de leerlingen elkaars zinnen en kaarten blijven bekijken.*