

Taalspelletjes

Voor Taalmentoraat, Taalplezier en School's Cool





Inhoud

1. Verhaaldobbelstenen.....	3
2. Woordenschat	4
2.1 Woordenschatkist	4
2.2 Woordenschat dubbelen	5
2.3 Ik ga op reis en ik neem mee.....	6
2.4 Verboden woord.....	7
2.5 Wat ben ik?.....	8
2.6 Beroepenalfabet.....	8
2.7 Verhaalharmonica.....	9
2.8 De Vis van Frisco.....	10
2.9 Alles op z'n kop.....	10
2.10 Categorieënrooster	11
3. Taal & Beweging	12
3.1 Ga staan, ga zitten.....	12
3.2 Commando	12
3.3 Stap voor stap.....	13
3.4 Balspelletje	13
3.5 Zo dans je de rumba!	14
4. Schrijven	15
4.1 Je eigen strip	15
4.2 Piramidewoorden	16
4.3 Letterspel.....	16
4.4 Rebus	17
4.5 Woordslang.....	17
4.6 'Open als' enveloppen.....	18

1. Verhaaldobbelstenen

In de Tas vol Taal vind je de Verhaaldobbelstenen. Dit spel biedt oneindig veel mogelijkheden om elkaar verhalen te vertellen en woorden te oefenen. Leuk om als 'energizer' in te zetten of gesprekken/verhalen op gang te brengen.

Gooi de dobbelstenen en laat je fantasie de vrije loop. Vertel een verhaal op basis van de plaatjes op de dobbelstenen. Je kunt om de beurt een verhaal vertellen of een verhalenstafette houden waarbij je elkaar afwisselt en voortbordurt op hetzelfde verhaal.

Verhalenstafette

Bij een verhalenstafette kun je bijvoorbeeld de regel gebruiken dat je steeds 2 dobbelstenen moet gebruiken in je verhaal.

Voorbeeld: Er ligt een **banaan**, een **vogel**, een **hamburger**, een **voetbal**, een **mond** en een **blij gezicht**.

Coach: "Er was eens een **vogel** en die had een **banaan**."

Pupil: "Toen ging hij **voetballen** en daarna had hij zo'n honger dat hij een **hamburger** wilde eten."

Coach: "De vogel stak de hamburger in één keer in zijn **mond** en toen was hij heel **blij!**"



Er zijn nog heel veel andere regels te bedenken! Hieronder nog enkele variaties:

1. Gooi één keer en kies drie dobbelstenen om een verhaal te maken. Gooi nog een keer met de overige dobbelstenen en probeer het verhaal af te maken.
2. Gooi steeds één dobbelsteen en probeer zo een logisch verhaal te maken.
3. Lees samen een tekst (in de Kidsweek, stripboek, leesboek etc.). Pak de dobbelstenen erbij. Welke voorwerpen staan er op de dobbelstenen die ook in de tekst voorkomen? Probeer met de voorwerpen die je eruit hebt gehaald een heel nieuw verhaal te maken
4. De coach doet een sessie in de *tegenwoordige tijd* ('er is een vogel en die heeft een banaan...'). Kan de pupil hetzelfde verhaal vertellen, maar dan alsof het gisteren is gebeurd? De dobbelstenen kunnen heel goed dienen als geheugensteuntje. In welke volgorde kwamen de voorwerpen aan bod?
5. Probeer een heel lang verhaal te maken door steeds weer dobbelstenen te blijven gooien. Alles is goed! Wat een raar verhaal, hoe zijn jullie daar nu terecht gekomen?

2. Woordenschat

2.1 Woordenschatkist

Knutsel samen met de pupil een woordenschatkist. Dit is een werkvorm die je het beste aan het begin van het traject kunt doen omdat je er dan het meeste uit kunt halen.

Benodigheden

Een doos, stiften, stickers, knutselstukjes, lijm. Een stapel op maat geknipte kaartjes, het liefst van knutselkarton (dit gaat iets langer mee). De kaartjes moeten in de doos passen en er moet genoeg ruimte zijn om een woord en de betekenis op te schrijven (achterop).



Instructie

In deze kist gaan jullie nieuwe woorden verzamelen. Telkens als jullie een nieuw woord tegenkomen, schrijft het kind het woord op één van de lege kaartjes. Achterop komt de betekenis te staan. Deze woorden gaan in de schatkist. Het wordt zo heel tastbaar hoeveel nieuwe woorden het kind leert in korte tijd. Je kan ook een doel afspreken van bijvoorbeeld 5 nieuwe woorden per week of 10 waarvan hij/zij door de week zelf 5 woorden verzamelt en jullie er samen nog eens 5 ontdekken door de spelletjes of het lezen in de Kidsweek. Belangrijk is om de nieuwe woorden regelmatig weer uit de kist te halen omdat het kind door herhaling de woorden zich pas echt eigen maakt. Je kan de woorden uit de schatkist bij heel veel spelletjes gebruiken zodat het herhalen vanzelf gaat. Zitten de woorden er goed in dan kun je er voor kiezen om deze woorden er even tijdelijk uit te halen zodat er meer aandacht is voor de woorden die nog niet helemaal eigen zijn.



2.2 Woordenschat dobbelen

Nieuwe woorden komen weer op een speelse manier aan bod.

Benodigheden

Een dobbelsteen en een papiertje waarop je een aantal opdrachten schrijft.

Instructie

Om de beurt gooi je met de dobbelsteen en pak je vervolgens een woord uit de woordenschatkist. Voorbeelden van opdrachten:

- Teken het woord
- Geef een omschrijving van het woord
- Beeld het woord uit
- Zeg het woord achterstevoren
- Zeg het tegenovergestelde van het woord (wanneer mogelijk)
- Gebruik het woord in een zin, maar zeg 'piep' in plaats van het woord
- Zeg een synoniem van het woord

Je voert je opdracht uit en de ander probeert het woord aan de hand van jouw uitvoering te raden. Als je ervoor kiest om de opdracht 'Gebruik het woord in een zin' neer te zetten op jouw papier, bedenk dan wel dat dit een lastige kan zijn omdat het kind dan het woord moet 'wegpiepen'. Schat in wat past bij jouw pupil.





2.3 Ik ga op reis en ik neem mee...

Ook zeer geschikt als binnenkomer of afsluiter

Laat eerder geleerde woorden weer aan bod komen en train het geheugen.

Benodigheden

Een aantal thema's in je hoofd. Zoals bijvoorbeeld 'de supermarkt', 'de dierentuin', etc.

Instructie

Kies voordat je begint een (eerder besproken) thema/onderwerp. Bijvoorbeeld de supermarkt; ik ga boodschappen doen en ik neem mee of 'de speeltuin'; Ik ga naar de speeltuin en ik ga spelen met of ga aan de slag met het origineel vakantie; ik ga op reis en neem mee.

Het zou mooi zijn als je op deze manier weer even de woorden uit de woordenschatkist kan meenemen.

De mentor of pupil spreekt bijvoorbeeld de volgende zin uit en voegt een voorwerp toe aan het einde van de zin:

Ik ga op reis en neem mee...

Om de beurt voeg je dus een voorwerp toe aan het rijtje. Voordat je een nieuw iets toevoegt moet je al de voorgaande voorwerpen benoemen. Lukt dat niet dan ben je af.

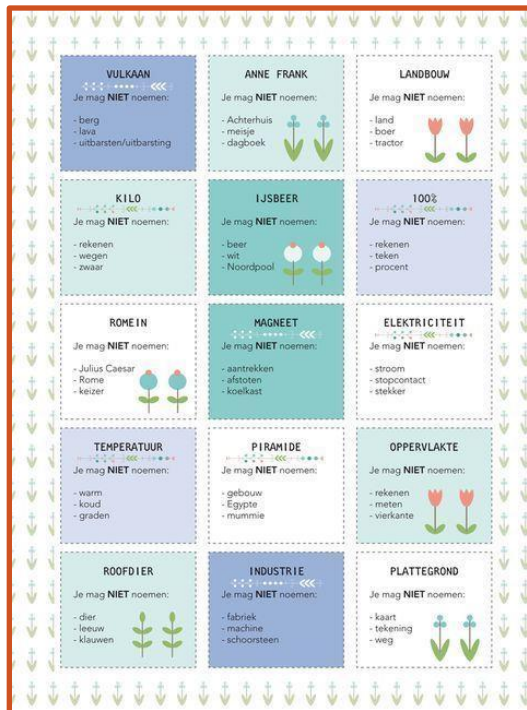
2.4 Verboden woord

Woorden beschrijven zonder bepaalde woorden te noemen.

Benodigheden

Een stuk of 10 raadkaartjes zoals hieronder (te vinden op http://www.jufenmeester.nl/wp-content/uploads/2016/06/Raadkaartjes-juf-en-meester_18.pdf).

Tip: vul de al bestaande raadkaartjes zelf aan met woorden uit de woordenschatkist. Schrijf deze op lege kaartjes.



Instructie

Om de beurt pak je een kaartje van de stapel en probeer je het woord te omschrijven zonder één van de 3 verboden woorden te gebruiken. Doe je dat goed dan mag je het kaartje houden. Wordt het woord niet geraden dan krijgt niemand het kaartje.



2.5 Wat ben ik?

Benodigheden

Woorden uit de woordschatkist

Instructie

Trek om de beurt voor elkaar een kaartje uit de kist, de mentor pakt een kaartje voor zijn pupil en andersom. Dan mag de pupil één minuut gesloten vragen stellen om erachter te komen 'wat' hij/zij is. Na 1 minuut geeft de mentor een hint en mag de pupil nog 1 minuut gesloten vragen stellen. Zo ga je door tot het geraden is. Als de woorden in de kist al vaker gebruikt zijn tijdens een spel dan zal het gemakkelijker gaan omdat de pupil zich de woorden dan eigen heeft gemaakt.

Op deze manier komt het verschil in open en gesloten vragen stellen aan bod én leert je pupil wat goede vragen zijn om sneller een beter beeld te krijgen van wat er op je kaartje staat.

2.6 Beroepenalfabet

Benodigheden

Voor beiden een stuk papier en een pen.

Instructie

Jullie schrijven op een blaadje onder elkaar de letters a t/m z (de letters q, x en y hoeven niet opgeschreven te worden). Als jullie er klaar voor zijn schrijven jullie achter elke letter een beroep op. Wie heeft als eerste achter elke letter een beroep geschreven? Wat vind je het leukste beroep?

Tip: Probeer ook eens andere thema's zoals kleding, mensen, landen, etcetera.



2.7 Verhaalharmonica

Maak samen een verhaal door op de laatste zin van de ander door te gaan. Wat voor verhaal is het uiteindelijk geworden?

Benodigheden

Een vel papier gevouwen als een harmonica (of waaier) en een pen.

Instructie

1. Vouw een A4 in de breedte om en om in stroken van ongeveer 2 centimeter.
2. Bedenk samen met je pupil een thema waar je een verhaal over wil maken. Dat geeft denkrichting voor jezelf en je pupil.
3. Leg uit hoe het verhaal tot stand komt:
Schrijf om de beurt twee zinnen op het a4'tje.
Elke zin komt op een eigen regel (dus op één strookje).
Zorg ervoor dat telkens de eerste zin die je schrijft zo gevouwen is dat de ander deze niet kan lezen als diegene aan de beurt is.
De ander mag wel jouw laatst geschreven zin lezen.
Ga net zo lang door tot het vol is.
4. Als het papier vol is, haal de harmonica dan uit elkaar het laat het kind het hele verhaal voorlezen.
5. Bespreek na! Volgen jullie zinnen elkaar logisch op of gaat het juist alle kanten op? Welke kanten probeerden jullie het verhaal op te sturen? Ging het niet helemaal lekker, zullen we het dan nog een keer proberen? (Als het kind de aandacht erbij houdt, is herhalen altijd goed!)

Door de fantasie te prikkelen krijgen kinderen misschien wel zin om vaker zelf verhalen te schrijven, een boek te lezen en te ontdekken wat ze leuke verhalen vinden!

Variatie en tips

- Kies samen ook een genre voor jullie verhaal (spanning, horror, avontuur, romantisch, etc.)
- Speel het ook met broertjes, zusjes en ouders als dit mogelijk is. Schrijf dan per beurt 1 zin i.p.v. 2. Je mag dan alleen de zin zien van de persoon in de beurt voor jou.
- Consolideren (eerder geleerde/uitgelegde woorden herhalen): Maak gebruik van eerder geleerde woorden (bijvoorbeeld uit de woordenschatkist). Vraag je pupil naar een aantal woorden die hij/zij vorige keer geleerd heeft en geef jezelf en je pupil een X aantal van die woorden. Verwerk deze verplicht in je zinnen en dus in het verhaal.



2.8 De Vis van Frisco

Oefenen met bijvoeglijke naamwoorden

Benodigdheden

Niets

Instructie

Vertel dat een zekere Frisco onlangs een vis heeft gekocht. Het is wel een beetje een gekke vis, want iedere keer verandert het van eigenschap. Vraag, 'Wat is een eigenschap?', en bedenk samen voorbeelden (vriendelijk, saai, snel, etc.)

Om de beurt bedenken jullie een bijvoeglijk naamwoord bij de vis aan de hand van de volgorde van het alfabet.

De eerste speler bedenkt een bijvoeglijk naamwoord dat begint met de A: 'De vis van Frisco is een *aardige* vis'. De volgende zegt: 'De vis van Frisco is een *brave* vis'. En dan: 'De vis van Frisco is een *coole* vis'. Zo gaan jullie door om zoveel mogelijk bijvoeglijke namen te verzinnen!

2.9 Alles op z'n kop

Ook zeer geschikt als binnenkomer of afsluiter

Het tegenovergestelde is juist!

Benodigdheden

Niets

Instructie

Een van jullie is het 'warhoofd'. Het warhoofd wijst naar een lichaamsdeel en geeft het de verkeerde naam. De andere speler antwoordt onmiddellijk omgekeerd! Bijvoorbeeld:

Het warhoofd wijst zijn/haar eigen voet aan en zegt: 'Dit is mijn *oor*'. De andere speler reageert en wijst naar zijn/haar oor en zegt: 'Dit is mijn *voet*'.

Probeer alles zo snel mogelijk te doen! Het gaat een keer fout (door het per ongeluk *goed* te doen) en wissel dan van rol.

Betrek vooral broertjes, zusjes en ouders bij het spel!



2.10 Categorieënrooster

Categoriseer en leer!

Benodigheden

Een rooster (zie onder) en pennen.

Instructie

Schrijf bovenaan het rooster verschillende categorieën naast elkaar. In de linker kolom vul je een woord in. De ander mag het rooster proberen in te vullen.

	Land	Eten	Dier	Voorwerp
T	Thailand	Toast	Tijger	Tang
A	Argentinië	Aardbeien	Aap	Auto
F	Frankrijk	Friet	Fazant	Fles
E	Engeland	Ei	Eland	Enkelband
L	Litouwen	Lasagne	Leeuw	Lamp

Je kunt de pupil ook zelf een woord en categorieën voor jou laten bedenken.



3. Taal & Beweging

3.1 Ga staan, ga zitten

Een korte opwarmer, afsluiter of om tussendoor even het hoofd leeg te maken.

Benodigheden

Stoelen

Instructie

Speel dit spel om elkaar en het gezin beter te leren kennen. Betrek broertjes, zusjes en ouders hierbij. Iedereen doet mee met dit spel, maar er is er één die het woord heeft en zegt:

Ga staan als je het leuk vindt om ...

Bijvoorbeeld:

- huiswerk te maken
- voor je kleine broertje of zusje te zorgen
- tv te kijken
- te helpen met koken
- boeken te lezen

Leuk om de overeenkomsten te benadrukken tussen mensen. Wissel de rol af.

3.2 Commando

Ideaal om af en toe het lichaam even los te gooien!

Benodigheden

Een beetje ruimte

Instructie

Voorafgaand bespreek je alle commando's die je in dit spel mag doen. Op deze manier leert je pupil nieuwe woorden en moet hij/zij de betekenis in het spel ook razendsnel weer oproepen. Bijvoorbeeld: Commando hinkelen/huppelen/hoog/laag/sprinten/schaatsen/slow-motion/ooievaar(op één been staan)/stilstaan/zitten/enz.

Je mag het commando alleen uitvoeren wanneer de spelleider voorafgaand aan het commando het woord 'commando' heeft gebruikt. Bij commando 'hinkelen' moet de ander hinkelen. Als de spelleider vervolgens zegt: "huppelen", en de ander gaat daadwerkelijk huppelen dan is die persoon af (er is immers geen commando voor gezegd). Als je met z'n tweeën bent, wissel je van spelleider als de ander af is. De snelheid kan worden opgevoerd naarmate kinderen het spel beter volgen. Ook leuk om broertjes, zusjes en ouders bij te betrekken.



3.3 Stap voor stap

Geconcentreerd bewegen

Benodigheden

Een beetje ruimte en een Pim Pam Pet letterdraaischijf

- óf kaartjes met verschillende letters
- óf een papiertje met het alfabet

Het is de bedoeling om steeds een andere letter te trekken. Dus schudt de kaartjes goed door elkaar of als je alleen een papiertje gebruikt, doe je ogen dicht en wijs met je vinger een letter aan.

Instructie

1. Kies een afstand en ga tegenover elkaar staan.
2. Eén van de twee heeft de draaischijf, alfabet of letterkaartjes binnen handbereik.
3. Kies samen een thema, bijvoorbeeld alles in de keuken, sport, landen, etc.
4. Draai, trek of wijs om de beurt een letter en noem binnen 30 seconden een woord binnen het gekozen thema met die letter. Heb je het goed dan mag je één voetje naar voren komen (je zet je hak vlak voor de tenen van je andere voet). Weet je het niet, dan mag de ander een poging wagen. Allebei krijg je dus telkens in je eigen beurt een eigen letter waarmee je een woord moet maken.
5. Wie als eerste zijn/haar voet op de voet van de ander zet, heeft gewonnen.

3.4 Balspelletje

Associëren met een balspel

Benodigheden

Een (zachte) bal en een beetje ruimte

Instructie

Kies een thema zoals, 'dieren', 'groente en fruit', 'natuur', 'werkwoorden' ('doe-woorden').

Iedere keer als je de bal gooit moet je een woord noemen dat binnen het thema past. Bij het thema 'groente en fruit' noemt de gooier 'paprika', 'appel', 'tomaat', etc.

Beweging, coördinatie en woordenschat komen samen!

Variant

De bal is heet! Je mag de bal alleen met je vlakke handen omhoog tikken om hem in de lucht te houden. Bedenkt snel een woord zodat je de bal naar de ander kan tikken!



3.5 Zo dans je de rumba!

Even dansen om het hoofd leeg te maken

Benodigheden

Een beetje ruimte

Instructie

Jullie staan tegenover elkaar. De eerste danser legt uit: 'Zo dans je de rumba!' en hij/zij voert een danspasje uit, zoals stampen met de voeten, knippen met de vingers, stapjes met de voeten. De ander doet dit na en zegt zachtjes (en ritmisch): 'We dansen de rumba, de rumba!'

De volgende speler zegt: 'Nee, zó dans je de rumba!' en voegt er een nieuwe danspas aan toe. Jullie voeren nu de twee danspassen na elkaar uit en zeggen: 'We dansen de rumba, de rumba!'. De eerste speler bedenkt weer een derde danspas en alle drie de danspasjes worden weer uitgevoerd. Degene die het eerst de pasjes niet meer weet, verliest.

Betrek vooral broertjes, zusjes en ouders in het spel.

4. Schrijven

4.1 Je eigen strip

Prikkel de fantasie met zelfbedachte stripteksten.

Benodigheden

Per persoon een strip met lege tekstballonnen (op Google en Pinterest zijn er veel te vinden) en pennen.

Instructie

Neem allebei de strip en maak je eigen verhaal in de tekstballonnen. Lees daarna je stripje aan elkaar voor en vertel elkaar wat er leuk en grappig aan is. Wees ook nieuwsgierig en vraag hoe de ander tot het verhaal gekomen is; wat heeft hem/haar geprikkeld?

Tip: Als je pupil zijn fantasie heeft kunnen aanboren stel dan eens voor om tijdens het lezen van een leesboek het verhaal als een stripboek in plaatjes voor zich te zien i.p.v. van losse woorden. We willen natuurlijk het leesplezier van kinderen vergroten!





4.2 Piramidewoorden

Creatief met woorden

Benodigheden

Pen en papier

Instructie

Schrijf een woord van 3 letters (bijv. tak) op het papier. Je pupil voegt hier een letter aan toe en vormt dan een 4 letterig woord (bijv. kant). Dan probeer jij er weer een groter woord van te maken (stank). Het spel stopt als diegene die aan de beurt is geen woorden meer kan vormen. Laat ook een pupil een keer beginnen.

ik
sik
niks
nikes
kisten

Variatie: Probeer met z'n tweeën een zo groot mogelijke piramide te maken.

4.3 Letterspel

Benodigheden

Pen en papier

Instructie

Dit spel lijkt een beetje op beroepenalfabet, maar dan net iets anders. De mentor schrijft een aantal dingen op het bord, bijvoorbeeld:

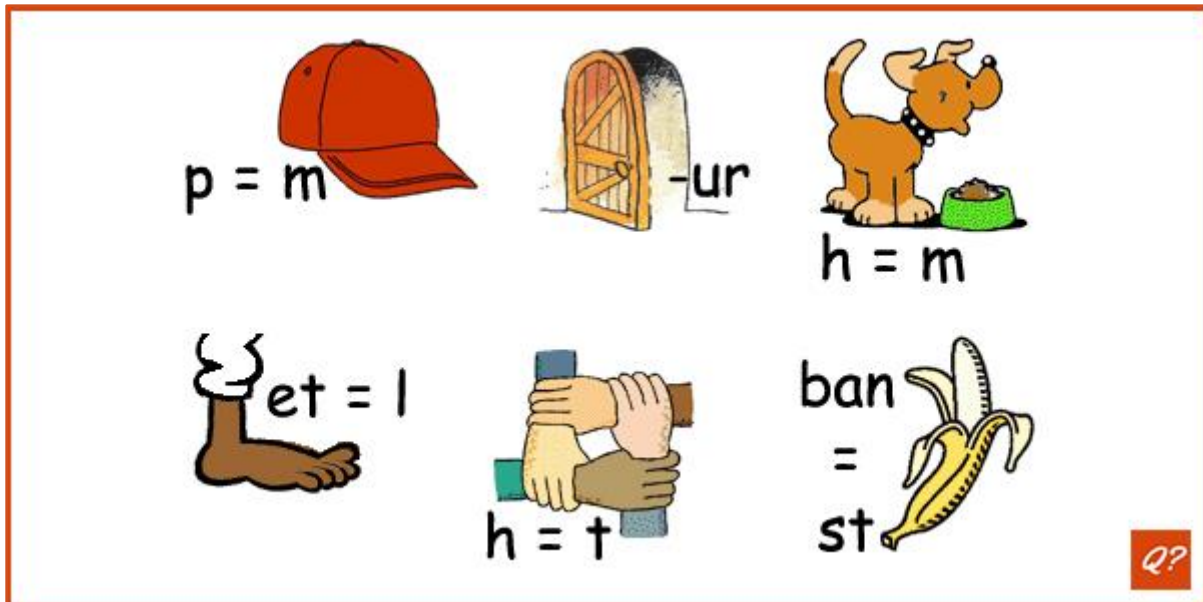
- jongensnaam
- plaatsnaam
- bekende artiest
- televisieprogramma
- tijdschrift/website
- kleur
- plant
- dier
- land

Iedereen die meedoet neemt dit schema over op een blaadje. De mentor of pupil kiest een letter, bijvoorbeeld de letter M. Wie heeft er als eerste het hele rijtje kunnen invullen met deze letter? Bijvoorbeeld Mark, Middelburg, Madonna, etc.

4.4 Rebus

Zoek op internet of in een jeugdtijdschrift zoals Quest of de Donald Duck een rebus en los hem samen op.

Kunnen jullie er ook zelf één maken?



4.5 Woordslang

Benodigheden

Pen en papier

Instructie

Dit spel kun je met of zonder thema doen. Ga je aan de slag met een thema, kies dan eerst het thema, bijvoorbeeld dieren. Het is de bedoeling dat je woord altijd begint met de laatste letter van het woord van de ander.

Iemand begint bijvoorbeeld met het woord **Aap**. Dan is de ander aan de beurt en zegt bijvoorbeeld **P**anda. Vervolgens zegt de ander **A**al dit gaat zo door totdat niemand meer een woord kan verzinnen. Als een woord eenmaal genoemd is, mag hij niet nog een keer gebruikt worden. Tenzij je het spel wat makkelijker wil houden.



4.6 'Open als' enveloppen

Dit 'project' vergt wat meer voorbereidingstijd, maar de uitwerking kan erg leuk zijn!

Benodigdheden

Enveloppen, pen en papier

Alles wat je nog meer in de enveloppen zou willen stoppen.

Instructie

Ga je op vakantie of wil je jouw pupil stimuleren om ook buiten jullie ontmoetingen bezig te zijn met taal dan kun je 'open als' enveloppen voor je pupil maken. 'Open als' enveloppen zijn enveloppen die je pupil op bepaalde momenten mag openen. Deze momenten staan op de buitenkant van de envelop. In de envelop kun je allerlei leuke activiteiten doen die het bezig zijn met taal leuk maken.

De activiteiten zijn natuurlijk ook gewoon los te doen tijdens je 'mentortijd' zonder de enveloppen.

Hieronder een aantal mogelijkheden om in je envelop te doen:

Open als:	Inhoud
Je zin hebt om mooie letters te maken	Een voorbeeld(kopie) hoe je toffe letters en versiersels kan maken door middel van handlettering
Je zin hebt om post te sturen	Een lege kaart met jouw adres en postzegel er op. Zodat ze jou een kaart kunnen sturen.
Je zin hebt om mij een handje te helpen	Een papiertje met de activiteit: Maak een plannetje, wat wil jij de volgende keer allemaal gaan doen tijdens mijn bezoek. Zodat je pupil ook leert aangeven wat hij/zij leuk en nuttig vindt.
Je zin hebt in een spelletje	Stop er bv het spelletje 'het verboden woord in' of 'lang woord-nieuwe woorden' of iets anders.
Je zin hebt om je fantasie te prikkelen	Bv. Een lege strip om een verhaal te maken
Je zin hebt om te puzzelen	Bv. Maak een wegstreepuzzel via een website waarin je allerlei woorden zet die je pupil recent allemaal in zijn woordenschatkist heeft gestopt. Deze puzzel doe je in de envelop.
Je zin hebt om op pad te gaan	Een papier met daarop de activiteit om op pad te gaan met een mobiel/tablet en van elke letter van het alfabet iets te vinden en daar een foto van te maken.

