

Gezelschapsspelletjes in de taalles

Wie bij gezelschapsspelletjes alleen denkt aan Monopoly, Cluedo of een potje Uno, moet dringend nog eens de betere speelgoedzaak binnenstappen. Intussen bestaan er immers ook tal van spellen die perfect in te zetten zijn in de lessen taal of Nederlands – zowel in de kleuterklas, de lagere school als het secundair onderwijs. Leen Vanhove van BioVita geeft ons enkele tips. **Leen Vanhove**

KLEUTERKLAS

TIME'S UP KIDS (Asmodee)

Een klassieker onder de gezelschapsspelletjes, maar in deze versie geschikt voor kleuters vanaf 4 jaar. De personen en teksten hebben plaatsgemaakt voor afbeeldingen. Een zandloper lang heeft de aangever de kans om aan zijn groep te vertellen wat hij ziet, zonder de naam van het voorwerp te zeggen. De groep probeert te raden om wat voor voorwerp het gaat. Welke groep raadt de meeste voorwerpen?

WIE BEN IK (Haba)

Een spel voor kinderen vanaf 5 jaar. In *Wie ben ik* draagt een kind een haarband met een magneet. Daarop wordt een kaartje geplaatst met bijvoorbeeld een dier of een beroep. De kinderen proberen uit te leggen wat er op de haarband staat – zonder het woord zelf te gebruiken.

CREATE STORY CARDS (Eeboo)

Voor kinderen vanaf drie jaar. Op de kaartjes staan leuke tekeningen en situaties afgebeeld. Elk kind krijgt een kaartje, en elk om de beurt vertellen ze het vervolg van een verhaal dat ze samen verzinnen.

LAGER ONDERWIJS

QUARTAAL (Thuisbasis)

Voor kinderen vanaf 7 jaar. In *Quartaal* moeten er spelborden veroverd worden, om zo je tegenstander te verschalken. De winnaar is degene die de meeste bijbehorende taalopdrachten kan oplossen. Een tactisch spel, waarin zowel woordenschat als spelling een plaats hebben.

BANANAGRAMS

Voor kinderen vanaf 7 jaar. Een snel spel waarin je met je letters zo snel mogelijk woorden moet vormen, die elkaar kruisen. Het zakje is in de vorm van een banaan – vandaar de naam.

STORY CUBES (Asmodee)

9 dobbelstenen met op de 6 vlakken van de stenen telkens een tekening. De dobbelstenen worden allemaal tegelijk gegooid, en op basis van de tekeningen die op de stenen bovenaan liggen, wordt een verhaal verzonden.

DE KLUI-ZEN-KRA-KERS (Haba)

Kraak de code van de kluis aan de hand van afbeeldingen. Bedenk een begrip dat bij een kaart past, splits dat op de juiste manier in lettergrepen en kraak zo de kluis. Voor kinderen vanaf 5 jaar.

SECUNDAIR ONDERWIJS

CODENAMES (Czech Games Editions)

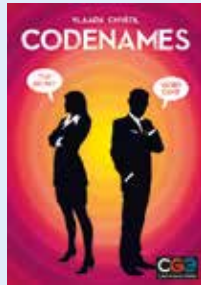
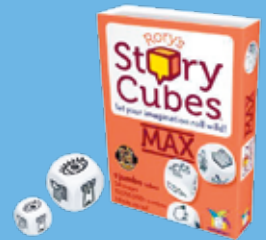
Er liggen 25 kaarten op tafel met telkens een woord erop. 2 groepen spelers proberen te weten te komen welke kaarten tot hun kleur behoren. De aangevers van beide groepen weten welke kaarten dat zijn, en proberen door hints van één woord ervoor te zorgen dat de spelers de kaarten van de juiste kleur kiezen.

NONSENSE (Asmodee)

Op tafel liggen twee stapels kaarten. De ene kaart bevat een woord, de andere een situatie. Verzin een verhaal dat zowel de situatie als het woord bevat. Kunnen je medespelers het woord vinden?

BRAINSTORM (999 Games)

In dit spel liggen er negen kaarten op tafel, met telkens afbeeldingen erop. Combineer twee kaarten met elkaar in één woord. Zo maken een kaart met een kroon en een kaart met een diamant erop samen het woord 'kroonjuweel'. Creativiteit is vereist bij dit spel, waar alles kan: woorden, uitdrukkingen, film-titels – wat er maar in je opkomt. Wie



BioVita

Voor deze bijdrage werkten we samen met BioVita, een biosupermarkt met vestigingen in Brugge (Sint-Kruis en Sint-Andries) en Roeselare. Je vindt er ook een uitgebreid aanbod aan gezelschapsspellen. Meer informatie op www.biovita-shop.be.

de meeste kaarten wint, is de creatiefste speler!

BLACK STORIES (Story Factory)

Black Stories is een verhalenspel. De spelleider of 'raadselmeester' neemt een van de kaarten en leest in stilte het volledige verhaal op de achterkant. Daarna leest de raadselmeester hardop voor welke feiten er zich hebben afgespeeld. Nu moeten de andere spelers door middel van slimme ja/nee-vragen proberen te achterhalen wat er precies gebeurd is.

CONCEPT (Enigma)

Een team van twee spelers trekt een Conceptkaart, en weet daardoor welk concept – een woord of een zin – er geraden moet worden. Door pionnen op het spelbord te plaatsen, geven ze hints

over het te raden concept. De andere spelers proberen te raden, en kunnen van de aangevers tips krijgen. Op die manier speelt iedereen als het ware samen tegen het spel zelf.

30 SECONDS (999 Games)

Een razendsnel spel, waarbij je in teams speelt. Eén speler probeert binnen 30 seconden zoveel mogelijk van de 5 begrippen op een kaartje te omschrijven. Elk correct geraden woord is een stap verder op het spelbord. Wie komt als eerste aan?

DIXIT (Libellud)

Alle spelers hebben zes kaarten vast. Op de kaarten staan mysterieuze tekeningen vol details die voor interpretatie vatbaar zijn. De speler die aan de beurt

is, kiest een van z'n kaarten, legt die opzij en geeft er een hint over. Dat kan een woord zijn, een citaat of een verwijzing, maar ook een liedje, een geluid of een gebaar. De andere spelers kijken nu in hun eigen set kaarten en kiezen een kaart die volgens hen ook aan de omschrijving voldoet. Die kaarten worden aan de speler gegeven, die ze door elkaar schudt en samen met zijn kaart op tafel legt. De andere spelers proberen dan om de juiste kaart eruit te halen. Niet iedereen mag 'm raden, maar tegelijk moet er ook minstens één iemand weten om welke kaart het ging...