

Lezergame: een spraakmakend spel

De plichtbewuste leerling: een zaligheid om in je klas te hebben. Maar bij het lezen van opgelegde huislectuur heb ik met die leerling te doen. Verkrampt rechtop zittend aan een bureautafel, potlood voor aantekeningen in de hand, vloeit er angstzweet op elke pagina: wat als hij of zij dingen vergeet die straks toch op de obligate toets gevraagd zullen worden? De realiteit voor velen, volgens mijn leerlingen én collega's. Leesplezier gefnuikt, daar kan je zeker van zijn. Laat ze dan toch maar liever gezellig in het zonnetje zitten met hun zelfgekozen boek en zonder zwaard van Damocles boven het hoofd. Maar wat doe je dan achteraf in de klas, met vijftwintig tieners die allemaal ander leesvoer uitkozen? Een vrijblijvende suggestie: speel eens een spel. Lezergame bijvoorbeeld. Mijn leerlingen waren alvast enthousiast! We stellen het kant-en-klare lesmateriaal graag even aan je voor. **Inge Coolkens**

Over de auteur

INGE COOLKENS

is leerkracht in het Heilig Hart van Maria Berlaar. Ze geeft er Nederlands in het vierde en vijfde jaar, ASO en TSO. Daarnaast volgde ze de opleiding tot leescoach bij Odisee. De leesactiviteiten en boekentips van haar en haar collega's kan je volgen op Instagram onder de naam HHVMBLEEST.

DE WERKWIJZE

Het spel kan gespeeld worden binnen één lesuur. Enthousiaste klassen vullen er zelfs twee uren mee. Het richt zich op leerlingen uit de A-stroom (eerste graad) en de doorstroomfinaliteit en dubbele finaliteit (tweede en derde graad). De enige voorwaarde om het spel te kunnen spelen, is dat je leerlingen fictie lezen. De werkwijze is gebaseerd op het bekende gezelschapsspel *Trivial Pursuit*. Leerlingen spelen het in groepjes van drie tot vijf personen en de winnaar is diegene die zijn of haar speelschijfje het snelst vult met zes taartpuntjes in verschillende kleuren. Dat kan door vragen over het boek correct te beantwoorden.

De kleuren van de taartpuntjes komen overeen met de kleuren van de verschillende vragenreeksen. Vier categorieën sluiten aan bij de verhaalbouwstenen: personages, gebeurtenissen en verloopverloop, tijd en ruimte en onderwerp en thema. Verder is er een categorie met vragen die peilen naar de leeservaring en tot slot zijn er een aantal doelvragen. Een voorbeeld: kruip in de huid van je favoriete personage en beantwoord zo enkele persoonlijke vragen van je groepsgenoten.

Tip: *laat je leerlingen hun gekozen boek meebrengen naar de klas! Ze kunnen het gebruiken tijdens het spel en de aanwezigheid van boeken in de klas biedt altijd een meerwaarde.*

DE DOELEN

Door het spel te spelen, kan je als leerkracht verschillende doelen afvinken:

✓ **Instructietaal inoefenen**

Af en toe mag je het jezelf als leerkracht gerust een beetje gemakkelijk maken en al het werk aan de leerlingen overlaten. Als je hun de spelregels bezorgt, kunnen ze zonder je uitleg aan de slag. Ze moeten uiteraard wel enkele instructies zelfstandig opvolgen. Eventueel kan je ook differentiëren: tijdens de voorafgaande les laat je enkele snelle werkers de spelregels alvast doornemen. Zij zijn tijdens het spel verantwoordelijk voor het uitleggen van de regels aan hun groepsgenoten. En laat 'instructies geven voor een spel' nu net een van de leerplandoelen zijn in de tweede graad!

✓ Autonome en intrinsieke leesmotivatie bevorderen

Wakker het verlangen aan om te lezen en creëer zo levenslange lezers. Dat is de gouden raad van de Franse schrijver Daniel Pennac. Zijn populaire boek *Comme un roman* verscheen voor het eerst in 1987 en toen wist hij het al: door kinderen en jongeren te verplichten tot lezen, steek je hun leesvuur niet aan en hou je het al helemaal niet brandend - wel integendeel. Zijn tien onaantastbare rechten van een lezer benadrukken dat: iedereen, inclusief onze leerlingen, heeft onder andere het recht om te lezen wanneer hij of zij dat wil, om stukken te herlezen of net over te slaan, maar vooral ook om te lezen wat hij of zij echt graag wil lezen. *The rights of the reader*, de Engelse vertaling door Sarah Ardizzone met illustraties van Quinten Blake, mag niet ontbreken in je boekenkast!

De autonomie op het vlak van boekkeuze is onontbeerlijk in het bevorderen van de interne leesmotivatie. Het spel kan daarom gespeeld worden in een klas waarin alle leerlingen verschillende boeken kozen. Eens je het spel hebt samengesteld, kan je het net zo vaak hergebruiken als je zelf wil. Geen uitvlucht meer om je leerlingen zelf boeken te laten kiezen. Bye bye klassieke leestoets...

✓ Peermotivatie stimuleren

Voor elke leerling die met plezier een boek las dat ik voorstelde, waren er twee anderen die nog enthousiaster waren over een boek dat een klasgenoot

aanraadde. Nee, de inmiddels beruchte leeslijst die je hebt opgebouwd en aangevuld door de jaren heen, hoeft heus niet in de papiermand. Leestips blijven uiterst waardevol en sommige leerlingen vragen er zelf om. Bovendien is het mooie boekenbos heel groot en moeten we leerlingen aanmoedigen om niet altijd hetzelfde paadje te volgen. Maar: we mogen het belang van peermotivatie niet over het hoofd zien als schakel in het leesbevorderingsproces. Dankzij Lezergame krijgen de leerlingen de kans om hun boek te 'verkopen' aan hun medeleerlingen. Holly Black, Anna Todd en Coleen Hoover zijn enkele van de auteurs die enorm populair werden bij mijn vierdejaars nadat leerlingen erover verteld hadden tijdens het spel.

Tip: als je toch kiest voor een klassikaal boek, laat leerlingen het dan in stukken lezen en spreek samen met hen de deadlines af. Dat maakt de leestaak een stuk meer 'behopbaar' voor hen. Als je met

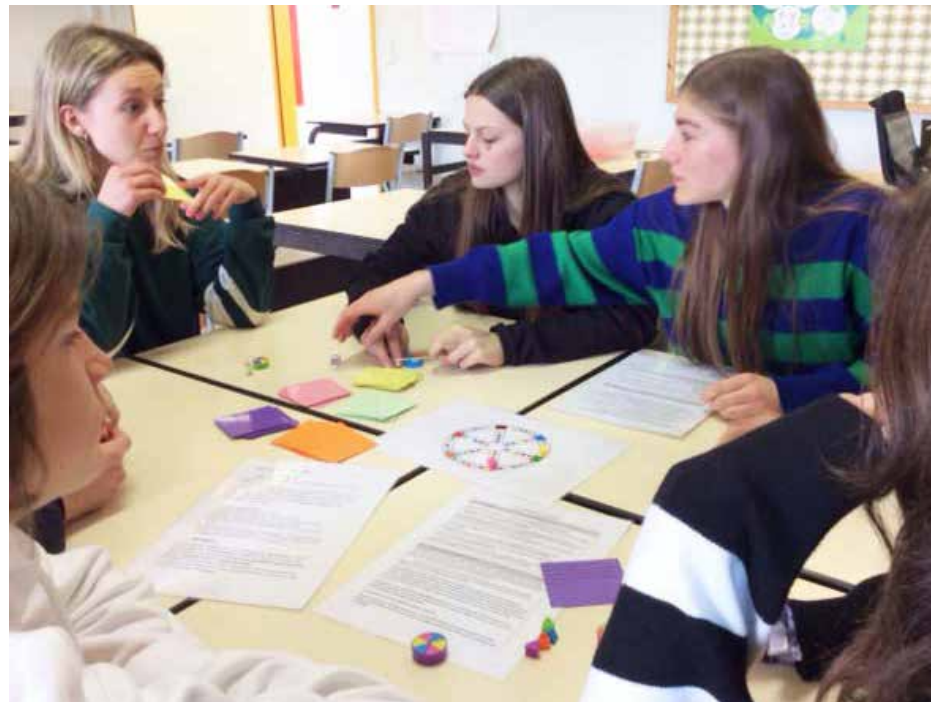
hen het spel speelt wanneer ze ongeveer de helft lezen, is dat aanzet tot actie voor diegenen die nog niet zo ver geraakten in het boek. Ze voelen dan de druk van hun groepsgenoten, die in tegenstelling tot henzelf wél al heel wat over het boek kunnen vertellen. Nog een vorm van peermotivatie die werkt!

✓ Gespreksvaardigheid inoefenen

De spelvragen bieden de leerlingen een leidraad om een boekgesprek te voeren. Twee vliegen in één klap: gespreksvaardigheid is naast de klassieke spreekvaardigheid niet meer weg te denken uit ons talenonderwijs. Maar daarnaast weten we ook wat zo'n boekgesprek doet met de leesmotivatie. Kijk en luister maar naar Aidan Chambers. Wie zijn fantastische video *Vertel eens* nog niet zag, raad ik aan om die meteen even te googelen.

✓ Aan de slag gaan met de verhaalelementen

Bij het spel hoort ook een fiche met



uitleg over de verschillende verhaalelementen. Ze worden per verhaalaspect kort toegelicht. In de vragen staan deze verhaalelementen vetgedrukt. Indien de leerlingen niet meer weten wat er met de term bedoeld wordt, kunnen ze de informatie lezen op de fiche. Zo herhaal je de leerstof van de verhaalanalyse. Ik denk hierbij vooral aan klassen uit de tweede en derde graad. Leerlingen uit de eerste graad zijn doorgaans nog niet vertrouwd met de vaktermen, maar in sterkere klassen zou je het spel kunnen gebruiken om de literaire termen aan te brengen, al kun je dan het best twee lessen voorzien.

De benodigdheden

Zin om ook Lezergame te spelen? Fijn! Daarvoor heb je een aantal dingen nodig:

- De spelregels en de fiche met literaire termen (te downloaden via Fons+): print en plastificeer voor elk groepje.
- De vragenreeksen (te downloaden via Fons+): print op gekleurd papier en knip de kaartjes uit voor elk groepje. De verschillende kleuren staan boven aan elke reeks.
- Het spelbord (te downloaden via Fons+): print, bij voorkeur op A3-formaat, voor elk groepje.
- Een dobbelsteen voor elk groepje.
- Pionnen voor iedere leerling. Zelf gebruik ik de plastic *emoticons* die je soms gratis krijgt in de supermarkt. Na een oproep in de leraarskamer, heb ik er nu meer dan voldoende.
- De typische speelschijfjes met gekleurde taartpuntjes: die kan je tamelijk goedkoop bestellen online, via sites als wish.com. Elke leerling heeft er eentje nodig.

