

Radboud Docenten Academie
Docentontwikkelteam Nederlands

Zomer 2018

Grammaticaspelletjes

Peter-Arno Coppen
Donna van der Hulst
Josje Melis
Liesbeth Stolk-Pronk

DOT.Nederlands@gmail.com

Inleiding

Dit is de docentenhandleiding voor een verzameling van grammaticaspelletjes, geschikt voor alle klassen en schooltypen van het voortgezet onderwijs (en wellicht ook voor bepaalde klassen van het basisonderwijs). Alle spelletjes zijn opgebouwd rond het bouwen van zinnen, en de reflectie op woordsoorten, zinsdelen, grammaticaliteit en betekenis. In hun eenvoudigste vorm kunnen de spelletjes gebruikt worden om leerlingen spelenderwijs zinnetjes te laten bouwen, maar de invulling is zodanig dat leerlingen al snel zullen worden geconfronteerd met centrale concepten als congruentie, valentie en woordsoorten. De docent kan de reflectie hierop geleidelijk aan uitbouwen. De spelletjes proberen allerlei grammaticale concepten via *serious gaming* aan te orde te stellen, maar de reflectie van de docent is onmisbaar om de leerlingen écht te laten leren.

In deze docenthandleiding zullen we een aantal spelvormen presenteren, en aangeven hoe ze in de klas kunnen worden ingezet. Bij deze handleiding horen aparte uitlegbladen voor de leerlingen en uiteraard de spellen zelf. Er zijn vast en zeker meer manieren om de spellen te spelen dan wij verzonnen hebben. Wij zijn zeer geïnteresseerd in uw ervaringen, en nodigen u graag uit om uw ideeën met ons te delen!

Op de website <http://grammaticadidactiek.ruhosting.nl/spelletjes> staat al ons materiaal (docenthandleiding, leerlinghandleiding, sjablonen om zelf te printen). Van het kaartspel hebben wij een aantal exemplaren laten drukken, die wij u tegen kostprijs kunnen toesturen.

Nijmegen, november 2018
Peter-Arno Coppen
Donna van der Hulst
Josje Melis
Liesbeth Stolk-Pronk

1. Memoryspelen

Woordmemory

Benodigde materialen

- Setjes van 36 memorykaarten bestaande uit 6 enkelvoudige werkwoorden, 6 meervoudige werkwoorden, 12 enkelvoudige dieren en 12 meervoudige dieren (zie bijlage). Elk groepje heeft een setje van 36 kaarten nodig.
- 2 tot 4 spelers
- leerlinguitleg (zie bijlage)

Speldoelen

- De leerling merkt het verschijnsel congruentie in een zin op en kan daar op anticiperen.
- De leerling krijgt inzicht in drie verschillende zinsdelen (onderwerp – persoonsvorm – lijdend voorwerp).
- De leerling kan zich opgedane kennis eigen maken en deze verwoorden.

Spelvorm

- Schud de kaartjes door elkaar en leg ze gesloten in een vierkant van 6 x 6.
- De eerste speler draait drie kaartjes om. Als met deze kaartjes een zin gemaakt kan worden met het (blauwe) werkwoord in het midden, mag de speler deze kaartjes wegnemen. Anders worden ze weer omgekeerd.
- Altijd is de volgende speler aan de beurt (omdat in het begin veel combinaties mogelijk zijn en er dus lange reeksen zouden kunnen worden gemaakt).
- Het spel is voorbij als alle kaartjes op zijn, of als er geen zinnen meer kunnen worden gemaakt.

N.B.: De werkwoorden zijn allemaal tweemaal tweemaal, zodat ze altijd in een zin van drie kaartjes passen. De betekenissen zijn zo gekozen dat vrijwel alle combinaties voorstelbaar zijn.

Opmerkingen: Theoretisch kunnen er 9 kaartjes overblijven waar geen zin meer van gemaakt kan worden (bijvoorbeeld als er bij 6 enkelvoudige werkwoorden en 3 meervoudige werkwoorden 9 meervoudige dieren als voorwerp en 3 meervoudige dieren als onderwerp worden gebruikt; dan zijn er nog 3 meervoudige werkwoorden over en geen meervoudige dieren die onderwerp kunnen zijn), maar dit zal in de praktijk niet vaak voorkomen.

Spelvarianten

Op de leerlinguitleg staan verschillende varianten van het spel uitgelegd. De basisvariant van dit spel staat hierboven. Als het spel en de leerlinguitleg worden uitgedeeld kunnen de leerlingen direct starten.

U kunt leerlingen ook de opdracht geven zelf een spel te laten maken met de 36 kaartjes, of andere kaartjes toe te voegen. Op deze manier kunnen zij hun net opgedane kennis inzetten voor een hoger denkniveau.

1. Memoryspelen

Reflectie

Leerlingen mogen zelf ontdekken waarom bepaalde kaarten blauw zijn, wat goede zinnen zijn en wat niet. De docent loopt rond en stelt vragen om leerlingen te laten nadenken. Leerlingen zullen bij het spelen al snel niet de woorden zelf onthouden, maar nadenken waar de werkwoorden en zelfstandige naamwoorden liggen en of het enkelvouden of meervouden betreft. U kunt in de reflectie daarop ingaan en opmerken dat de werkwoorden congrueren met de onderwerpen, maar niet noodzakelijk met de voorwerpen.

Na het spelen kunnen de leerlingen per groepje of klassikaal reflectievragen beantwoorden. De vragen kunt u als hulpmiddel zien voor een gesprek over grammatica.

Online variant: <http://grammaticadidactiek.ruhosting.nl/WordMemory/>

Er is ook een online variant van WordMemory gemaakt, met een aantal moeilijkheidsgraden:

- Een gemakkelijke variant met alleen meervoudige tweeplaatsige werkwoorden en diernamen
- Een normale variant die gelijk is aan de hier beschreven papieren variant
- Een moeilijke variant waarbij ook twee zinnestjes met koppelwerkwoord en naamwoordelijk deel zijn toegevoegd
- Een supermoeilijke variant waarbij ook twee zinnestjes met eenplaatsig werkwoord en bijwoordelijke bepaling is toegevoegd

De online variant leent zich ook voor individueel spelen in een automodus-versie, waarbij de computer meteen de zinnen evalueert.

2. Kaartspelen

Diverse kaartspelen

Algemene beschrijving kaartspel

Het kaartspel is voor diverse spellen te gebruiken. Op de volgende pagina's beschrijven we een aantal kaartspelletjes op basis van het onderstaande spel kaarten.

Het kaartspel bevat 56 kaarten, als volgt verdeeld:

- 4 kaarten met eigennamen **ZN** (3x man/vrouw, 1x genderneutraal) (2 punten)
- 4 kaarten met zelfstandige naamwoorden **ZN** (enkelvoud/meervoud) die in het enkelvoud ook als specificerende voorbepaling gebruikt kunnen worden (bijvoorbeeld *meester* en *juf*) (2 punten)
- 2 kaarten met **ZN** *leerling/leerlingen* en *leraar/leraren* voor de aansluiting op de belevingswereld (2 punten)
- 2 kaarten met stofnamen **ZN** (de/het), die zonder lidwoord gebruikt kunnen worden (2 punten)
- 2 kaarten met diernamen **ZN** (enkelvoud/meervoud) (2 punten)
- 4 kaarten met eenplaatsige werkwoorden **WW** (enkelvoud/meervoud), waarvan 2 die ook met een *dat*-zin als voorwerp zouden kunnen (zoals *Chris lacht dat Johan huilt*) (2 punten)
- 4 kaarten met tweepplaatsige werkwoorden **WW** (enkelvoud/meervoud), waarvan 1 dat ook eenplaatsig kan, of met een *dat*-zin als voorwerp (*ruikt/ruiken*) (2 punten)
- 10 kaarten met voornaamwoorden/lidwoorden **VL**, waarvan 2 voornaamwoorden (onderwerp/voorwerp), 2 voornaamwoorden (onbepaald), 1 bepaald lidwoord (*de/het*), 2 onbepaalde lidwoorden (*een/zo'n*), en 3 attributieve voornaamwoorden (zijdig/onzijdig) (3 punten)
- 4 kaarten met tweepplaatsige werkwoorden **WW** die zowel met gewoon voorwerp als met *dat*-zin kunnen (waarvan 1 optioneel drieplaatsig) (2 punten)
- 4 kaarten met tweepplaatsige werkwoorden **WW** die alleen met *dat*-zin kunnen (waarvan 3 optioneel drieplaatsig, waarvan 2 weer optioneel alleen met tweede voorwerp)
- 4 kaarten met bijvoeglijke naamwoorden **BN** (verbogen/onverbogen) (4 punten)
- 4 kaarten met voorzetsels **VZ** (4 punten)
- 4 kaarten met voegwoorden **VW**, waarvan 2 onderschikkend (*dat/of*) en 2 nevenschikkend (4 punten)
- 4 jokers **JO** (0 punten)

Algemene instructie

Alle spellen zijn in diverse moeilijkheidsvarianties uit te voeren. De meeste spellen kunnen gespeeld worden door alleen de zwarte woorden op boven- of onderkant van de kaart te gebruiken. Op die manier is het niet nodig om de leerlingen meteen uitleg over de woordsoorten of de punten op de kaarten te geven. Alleen de instructie dat de kaart gedraaid kan worden, volstaat dan.

De docent geeft aan welk spel de leerlingen kunnen spelen en per spel zijn er allerlei varianties aangegeven in de leerlinguitleg. Het is dus erg eenvoudig om de spellen moeilijker te maken. De spellen lenen zich ook uitstekend om te differentiëren. De docent

2. Kaartspelen

kan er namelijk voor kiezen om per groepje een andere variatie te laten spelen om zo rekening te houden met de niveauverschillen binnen een klas. Ook bij de reflectievragen tussendoor, de discussie na het spel of de snelheid van het spel kan rekening gehouden worden met het niveau van de leerlingen.

Uiteindelijk gaat het niet om het spelen van het spel, maar om het denkproces dat ermee in gang wordt gezet en daar ligt ook de belangrijkste taak van de docent.

2. Kaartspelen

Woordketting

Benodigde materialen

- per groepje spelers 1 kaartspel van 56 kaarten (inclusief 4 jokers)
- timer (met zandloper of via telefoon)
- 2 tot 4 spelers

Speldoelen

- De leerling krijgt een grotere vaardigheid en creativiteit in het toepassen van allerlei combinaties om langere zinnen te bouwen.
- De leerling leert om door anderen gebouwde zinnen te beoordelen en discussies te voeren over grammaticaliteit.

Spelvorm

- Schud de kaarten en deel voor iedere speler 3 kaarten. Leg het pak met overige kaarten gesloten op tafel. Draai één van de gesloten kaarten open en leg die naast het pak.
- De eerste speler legt naast het opengedraaide woord een kaart met een woord dat het volgende woord van een zin zou kunnen zijn. Stel er ligt *denkt/denken* en een speler heeft de kaart *Thomas/Lisa*, dan zou de hele zin *Denkt Thomas aan zijn huiswerk?* kunnen zijn. De speler moet daarbij een mogelijke zin noemen die met deze twee woorden kan beginnen. De andere spelers moeten dit goedkeuren. Een speler die niet kan aanleggen moet een kaart van het gesloten pak nemen, en mag dan eventueel alsnog aanleggen. Daarna pas gaat de beurt over.
- Het doel van het spel is een zo lang mogelijke, correcte zin maken. De volgende spelers leggen steeds een woord aan en spreken de bedachte zin uit.
- Het bovenste woord van de kaart telt. Kaarten mogen echter gedraaid worden om de zin kloppend te krijgen, ook de kaarten die al op tafel liggen. Stel dat er *Denkt Thomas* ligt, en een speler heeft *en*, dan kan *denkt* gedraaid worden tot *denken*, zodat de zin kan worden *Denken Thomas en Chris aan hun huiswerk?*
- Het spel is afgelopen als een van de spelers alle kaarten kwijt is of als er gedurende de ronde niemand heeft kunnen aanleggen. De hoeveelheid kaarten in de hand telt als strafpunten.

Spelvarianten

Op de leerlinguitleg staan verschillende varianten van het spel uitgelegd. De basisvariant van dit spel staat hierboven vermeld. Een mogelijke variant hierop is dat de speler die moet aanleggen ook de volgorde van de open kaarten op tafel mag wijzigen. Bij weer een andere variant zou het verplicht kunnen zijn dat de woordsoorten die aangegeven zijn op de kaarten kloppen. Ook kan een niet-competetieve variant worden gespeeld waarbij de leerlingen samenwerken om de zin levend te houden.

Reflectie

Bij dit spel geldt geen tijdsdruk, maar worden leerlingen gestimuleerd om hun kaarten zo efficiënt mogelijk in te zetten. In het begin zullen ze de eerste de beste kaart aanleggen, maar de slimme leerling zal de 'makkelijke' kaarten (zoals jokers) bewaren om het spel

2. Kaartspelen

uit te maken. Op die manier krijgen ze een gevoel voor woorden met veel combinatiemogelijkheden.

Net als bij de andere kaartspelen kan na afloop een grammaticale eigenschap of vorm ter sprake worden gebracht of kan een gesprek worden gestart over de beste strategie. De docent kan ervoor kiezen om alle zinnen op te laten schrijven of om de leerlingen vooral te laten spelen.

2. Kaartspelen

Woordslang

Benodigde materialen

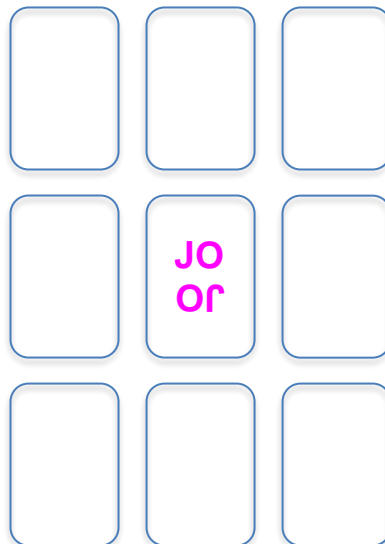
- per groepje spelers 1 kaartspel van 56 kaarten (inclusief 4 jokers)
- timer (met zandloper of via telefoon)
- pen en papier
- 2 tot 6 spelers

Speldoelen

- De leerling krijgt een grotere vaardigheid en creativiteit in het toepassen van allerlei combinaties om zinnen te bouwen.
- De leerling leert om door anderen gebouwde zinnen te beoordelen, en discussies te voeren over grammaticaliteit.

Spelvorm

- Verwijder de jokers uit het kaartspel en leg 1 joker in het midden. Schud de kaarten en maak een vierkant van 3x3, waarin dus 9 kaarten passen. Leg de kaarten open.



- Het spel kan gespeeld worden in patience-variant (1 speler), of met twee of meer spelers of klassikaal).
- Het doel van het spel is een zo lang mogelijke correcte zin maken. De woordSLANG mag alle kanten op, als de opeenvolgende woorden elkaar maar ergens raken en maar één keer gebruikt worden.
- De speler pakt de kaarten van de woorden die gebruikt zijn. Op de lege plekken worden nieuwe kaarten gelegd.
- Het spel is afgelopen als niemand een zin kan maken of als alle kaarten op zijn. De speler met de meeste kaarten heeft gewonnen.

Spelvarianten

Het spel kan klassikaal gespeeld worden of in groepjes. Bij de klassikale variant kan een foto worden gemaakt van de neergelegde kaartjes om deze vervolgens op het smartboard te projecteren. De leerlingen maken dan in tweetallen binnen twee minuten een zo lang

2. Kaartspelen

mogelijke zin. Als de leerlingen het spel in groepjes spelen, kan een minuut worden aangehouden per beurt. Dan is het belangrijk dat de zinnen worden opgeschreven. Als variatie kan ervoor worden gekozen om alle jokers uit het spel te halen of om de kaartjes te laten stelen door iemand die een langere zin kan maken.

Er is ook een variant mogelijk waarbij het niet om de langste zin gaat, maar om het grootste aantal zinnen (of een combinatie waarin langere zinnen zwaarder meetellen). Hierbij moet wel voorkomen worden dat er snel een oneindig aantal zinnen gemaakt wordt door alleen de joker telkens anders in te vullen. Per woordslang mag de joker maar voor één woord staan.

Reflectie

Door de tijdsdruk zullen leerlingen naar verwachting een beter gevoel krijgen voor combinatiemogelijkheden, die onder andere gebaseerd zijn op werkwoordvalentie (hoeveel voorwerpen neemt het werkwoord), congruentie (wat is het getal van onderwerp en persoonsvorm), mogelijke bijvoeglijkheid (niet alleen bijvoeglijke naamwoorden, maar ook in specificerende combinaties als *meester Johan*), lidwoordgebruik etc. Al deze eigenschappen kunnen naar aanleiding van het spel ter sprake gebracht worden. Het spel kan ook na een les over een van deze eigenschappen gespeeld worden.

Na een aantal rondes kan met leerlingen gesproken worden over een eventuele strategie die ze gebruiken: wat zijn makkelijke woorden om mee te beginnen? Waar zoek je vooral naar? Hoe kijk je?

2. Kaartspelen

Woordpoker

Benodigde materialen

- per groepje spelers 1 kaartspel van 56 kaarten (inclusief 4 jokers)
- timer (met zandloper of via telefoon)
- pen en papier
- 2 tot 6 spelers

Speldoelen

- De leerling merkt diverse grammaticale verschijnselen op waarmee woorden tot zinsdelen en zinnen worden gecombineerd:
 - Congruentie tussen onderwerp en persoonsvorm
 - Valentie van het werkwoord
 - Lidwoordgebruik en betekenis (telbaar/niet telbaar)
 - De verbindende kracht van voegwoorden en voorzetsels
 - Verbuiging van het bijvoeglijk naamwoord
- De leerling wordt zich bewust van woordsoorten en hun grammaticale eigenschappen (het spel kan vóór of juist na uitleg van bepaalde woordsoorten worden gespeeld).
- De leerling krijgt een grotere vaardigheid in het toepassen van allerlei combinaties om langere zinnen te bouwen
- De leerling leert om door anderen gebouwde zinnen te beoordelen, en discussies te voeren over grammaticaliteit.

Spelvorm

- Schud de kaarten en geef iedere speler gesloten 5 kaarten.
- De spelers moeten binnen een afgesproken tijd een zo lang mogelijke zin maken met deze kaarten. De joker mag voor een willekeurig woord staan.
- De speler met de langste correcte zin wint en krijgt een punt (of het aantal woorden kan tellen als puntenaantal).

Spelvarianten

Er kunnen verschillende varianten worden gespeeld zoals vermeld staat op de leerlinguitleg Deze varianten zijn gebaseerd op de keuze om wel of niet met de juiste woordsoorten of de puntentelling op de kaarten te werken, te spelen om de meeste zinnen, de langste zin of de leukste zin.

U kunt er als docent zelf voor kiezen om telegramstijl (*leerling ruikt leraar*) of verplichte leestekens (*Johan zegt: De meester lacht. of Maria lacht, zingt*) toe te staan of te verbieden. Dit kan ook als differentiatie toegepast worden: taalsterke leerlingen en groepjes krijgen dan meer beperkingen opgelegd.

Online variant: <http://grammaticadidactiek.ruhosting.nl/WoordPoker/>

Van WoordPoker is ook een online variant, waarin de gemaakte zinnetjes kunnen worden geprint en ingeleverd (de computer doet geen uitspraak over correct of incorrect).

2. Kaartspelen

Reflectie

Leerlingen zullen snel doorkrijgen wat veel voorkomende combinaties zijn en met welke woordsoorten je langere zinnen kunt maken. Ze zullen ontdekken dat er veel manieren zijn om een zin uit te breiden.

U kunt de leerlingen zelf laten oordelen over de correctheid van de gemaakte zinnen. Ook bij dit spel is het belangrijk om als docent rond te lopen om de discussies te volgen en eventueel knopen door te hakken.

3. Rollenspelen

Zinnenbeelden: visualisatie van grammaticale structuur

Benodigde materialen

- Niveau 1:
 - o **Bordjes** waarop met stift (**zwart**) kan worden geschreven
 - o Een **kroontje** (eventueel meer bij complexere zinnen)
 - o **Sjerp** met daarop betekenisrollen (in eerste instantie alleen DOENER en ONDERGANER, later ONTVANGER en ERVAARDER)
 - o **Twee feestmutsen**
- Niveau 2:
 - o **Blauwe** en **gele** stiften
 - o Een **narrenmuts**
 - o Een of meer gekleurde lange **touwen** (minstens 3 meter) met aan een kant een lus.

Speldoelen

- De leerling krijgt inzicht in allerlei grammaticale relaties tussen zinsdelen:
 - o De centrale rol van het werkwoord
 - o De congruentie tussen persoonsvorm en onderwerp
 - o De valentie van de werkwoorden
 - o De rol van het werkwoord bij het uitdelen van semantische rollen
 - o De rol van het voorzetsel bij het uitdelen van semantische rollen
 - o De wijze waarop het voorzetsel zinsdelen verbindt

Eenvoudige spelvorm

1. Doel van het spel is het uitbeelden van de vorm en de betekenis van een goede Nederlandse zin met behulp van een aantal attributen.
2. De leerlingen werken in groepjes.
3. De leraar geeft elk groepje een zin op om uit te beelden, en de leerlingen krijgen daarbij een aantal attributen
4. De leerlingen fotograferen hoe ze de zin uitgebeeld hebben en worden daarop beoordeeld.
5. De uitbeelding moet aan de volgende voorwaarden voldoen:
 - o De leerlingen staan op een rij, met elk een bordje voor zich waar goed leesbaar een woord of zinsdeel op geschreven staat.
 - o De leerling met het hoofdwerkwoord draagt het kroontje (dat werkwoord is de baas van de zin)
 - o De leerlingen met de persoonsvorm en het onderwerp dragen allebei een feestmuts (die gaan een verbinding aan)
 - o De leerlingen met de overige zinsdelen dragen sjerpen die hun betekenis uitdrukken (DOENER en ONDERGANER, later ONTVANGER en ERVAARDER)
6. De puntentelling kan als volgt gaan:
 - o 10 punten voor de goede volgorde
 - o 5 punten als de juiste leerling het kroontje draagt
 - o 10 punten als de juiste leerlingen de feestmutsen dragen (ze moeten allebei goed zijn)

3. Rollenspelen

- 5 punten per goede sjerp

Uitbreidingen

1. Zinsdelen en werkwoorden moeten gekleurd worden, waarbij de kleur het getal uitdrukt (blauw is enkelvoud, geel is meervoud, zwart is geen getal); als alternatief kunnen de leerlingen de woordvormen in de goede kleuren uitgereikt krijgen, waarna zij alleen de congruente vormen bij elkaar moeten nemen.
2. Het werkwoord met het kroontje moet de sjerpen uitdelen; leerlingen krijgen eerst de zin, bepalen dan wie het hoofdwerkwoord mag spelen, die krijgt van de leraar het kroontje en een aantal sjerpen.
3. De zin kan ook voorzetsels bevatten. Voorzetsels delen ook sjerpen uit, met bijvoorbeeld betekenisrollen als (PLAATS en TIJD).
4. Voorzetsels die geen betekenisrollen uitdelen krijgen een narrenmuts op.
5. Voorzetsels kunnen met touwen zinsdelen aan zich binden. Dit doen zij door het touw om de leerlingen met het zinsdeel te leggen (door een uiteinde door de lus te halen). Zij geven vervolgens het uiteinde aan het zinsdeel of het woord waar de voorzetselgroep bij hoort (kan een werkwoord of een ander zinsdeel zijn).
6. Het is ook mogelijk om de leerlingen alleen de stamvormen van de woorden te geven, en ze zelf de zinsvolgorde of woordvormen te laten bepalen.

Het is belangrijk om te beginnen met een aantal enkelvoudige zinnen waar steeds twee werkwoorden staan (hulpwerkwoord én hoofdwerkwoord, zie voorbeelden), zodat de leerlingen doorkrijgen dat het kroontje iets anders is dan de feestmuts. Later kunnen dan zinnen worden gemaakt waarin een leerling het kroontje én de feestmuts krijgt.

Reflectie

Het spel draait om het inzicht in de opbouw van de zin. Twee belangrijke concepten daarbij zijn *woordvolgorde* en *vormvarianten*. Het eerste concept houdt in dat er bepaalde beperkingen zijn op de woordvolgorde (gegeven de betekenis van de zin), en het tweede dat sommige zinsdelen (of woorden) meerdere vormvarianten hebben: enkelvoud/meervoud, naamvalsform, tijdsmarkering bij werkwoorden.

1. De **woordvolgorde** wordt vertaald naar het spelelement dat de leerlingen op de goede volgorde moeten staan.
2. De **vormvarianten** moeten gekozen worden uit de mogelijkheden die op de bordjes staan.
3. Een belangrijk concept dat in het spel vertaald is, betreft het concept **congruentie**. Dit is gevisualiseerd door een gekleurd feestmutsje, dat gedragen moet worden door de congruerende elementen. De vormen hebben kleuren die met elkaar kunnen overeenkomen (enkelvoud/meervoud, persoon).
4. Een volgende concept is het **kernwerkwoord**. Dit is gevisualiseerd door het kroontje, dat aan één werkwoord wordt toegekend (niet noodzakelijk ook het congruerende werkwoord, al kan het kroontje wel tegelijk met de feestmuts gedragen worden).
5. Het concept **semantische rol** is vertaald naar de gekleurde *sjerpen* die uitgedeeld worden door het kernwerkwoord (in een later stadium worden sjerpen ook uitgedeeld door voorzetsels). Het belangrijke inzicht is dat de rollen bij de betekenis van het werkwoord horen.

3. Rollenspelen

6. Het concept **onderschikking** wordt gevisualiseerd door *gekleurde touwen*, die door het voorzetsel (of het voegwoord) gebruikt worden om een zinsdeel aan een ander zinsdeel te verbinden.
7. Het concept **voorzetselkern** wordt uitgebeeld doordat voorzetsels, behalve hun touwen, ook sjerpen uit te delen krijgen (bijvoorbeeld de semantische rollen plaats en tijd). Voorzetsels die van een werkwoord een *narrenmuts* krijgen, mogen geen sjerpen uitdelen. Hun zinsdelen krijgen van het werkwoord hun sjerp.

3. Rollenspelen

Voorbeeld 1

Bordjes:

- HET MEISJE (blauw), DE MEISJES (geel)
- KUSSEN (wit), KUST (blauw), KUSSEN (geel)
- DE JONGEN (blauw), DE JONGENS (geel)
- WILLEN (wit), WIL (blauw), WILLEN (geel)

Attributen:

- Het kroontje is voor KUSSEN
- Daar horen de sjerpen DOENER en ONDERGANER bij
- De feestmutsen zijn voor WILLEN

Mogelijke zinnen:

- (HET MEISJE (blauw, feestmuts, DOENER) WIL (blauw, feestmuts) DE JONGENS (geel, ONDERGANER) KUSSEN (wit, kroontje)

			
			
			
			
HET MEISJE	WIL	DE JONGENS	KUSSEN

Voorbeeld 3

Bordjes:

- HET MEISJE (blauw), DE MEISJES (geel)
- GEVEN (wit), GEEFT (blauw), GEVEN (geel)
- DE JONGEN (blauw), DE JONGENS (geel)
- MOETEN (wit), MOET (blauw), MOETEN (geel)
- EEN CADEAU (blauw), TWEE CADEAUS (geel)
- AAN, [leeg bordje]















Attributen:

- Het kroontje is voor GEVEN
- Daar horen de sjerpen DOENER, ONDERGANER en ONTVANGER bij
- Het werkwoord geeft de narrenmuts en de sjerp met ONTVANGER aan AAN/[leeg]
- Het touw is voor AAN/[leeg]

Mogelijke zinnen:

- DE MEISJES (geel, feestmuts, DOENER) MOETEN (geel, feestmuts) [leeg] (narrenmuts) DE JONGENS (geel, ONTVANGER), TWEE CADEAUS (geel, ONDERGANER) GEVEN (wit, kroontje)

3. Rollenspelen

					
					
					
					
					
DE MEISJES	MOETEN	AAN	DE JONGENS	TWEE CADEAUS	GEVEN