

WoordSlang in de Klas

Docentenhandleiding
voor de online versie

Peter-Arno Coppen

A decorative graphic at the bottom of the page consists of several overlapping, wavy bands of color. The top band is yellow with a fine, diagonal hatching pattern. Below it is a band of orange, also with a fine, diagonal hatching pattern. The bottom band is a solid, deep red color. The bands overlap and curve, creating a sense of movement and depth.

Hoe speel je online WoordSlang in de klas? Een docentenhandleiding.

WoordSlang is een gemakkelijk combinatiespelletje, waarbij spelers een zo lang mogelijke zin moeten maken, die als een slang door een raster van 9 kaarten loopt. Het spelletje kan gespeeld worden met de speelkaarten die verkrijgbaar zijn op <http://grammaticaspelletjes.nl>, maar er is ook [een digitale versie](#) met [een instructiefilmpje](#). In de bijlage bij dit document staat nog een beknopte spelinstructie.

WoordSlang is in 2018 ontwikkeld door een docentontwikkelteam aan de Radboud Docenten Academie, met als deelnemers Donna van der Hulst, Josje Melis en Liesbeth Stolk-Pronk.

Er zijn grofweg twee manieren om het spel in de klas te spelen: individueel, of gezamenlijk, dat wil zeggen: in groepjes of klassikaal.

Individuele spelmogelijkheden

Je kunt elke leerling afzonderlijk het spel laten spelen op de eigen laptop of tablet (telefoon kan ook, maar is iets te klein). In dat geval kun je ze gewoon vrij laten spelen, of een limiet stellen: je kunt bijvoorbeeld zeggen dat ze vijf rondes moeten spelen, of ten minste honderd punten moeten halen (of – voor de hogere klassen – een IQ-score van 120, wat nog best lastig is). Of kun je ze uitdagen om op de timer te spelen. In dat geval kunnen ze na het verlopen van de timer nog zinnetjes toevoegen, maar je zou extra punten kunnen geven voor binnen de tijd gevonden zinnen.

Je kunt leerlingen hun resultaten ook laten inleveren. Dit kan eigenlijk alleen goed op de laptop. Dan kan de zinnenlijst afgedrukt worden als pdf-bestand, dat dan via mail of elektronische leeromgeving kan worden ingeleverd. Op telefoon of tablet kan alleen het scherm afgedrukt worden, en alleen op een printer.

Het spel heeft in elk geval het effect dat leerlingen woorden met verschillende grammaticale eigenschappen combineren tot constructies. Op die manier zouden ze een gevoel, of zelfs een bewustzijn kunnen krijgen van abstracte concepten als *congruentie* (bijvoorbeeld tussen onderwerp en persoonsvorm), *valentie* (sommige werkwoorden kunnen voorwerpen hebben en andere niet, en die voorwerpen kunnen soms een hele zin zijn, maar niet bij alle werkwoorden), en *woordgeslacht* (je hebt *de*-woorden en *het*-woorden, en dat onderscheid speelt alleen in het enkelvoud).

Het echte leerpotentieel zit hem echter in de gezamenlijke reflectie. Leerlingen zouden zelf moeten discussiëren over wat een goede zin is. Het zal vaak voorkomen dat creatieve leerlingen gekke zinnen verzinnen, die bijvoorbeeld een rare betekenis hebben (bijvoorbeeld dat hamsters iets vertellen). Het is dan de uitdaging dat de verteller de zin aannemelijk maakt voor de anderen. Critici hebben alleen een punt als ze duidelijk kunnen maken waarom een zin afgekeurd zou moeten worden. Het is dan van belang om als docent niet te snel de knoop door te hakken, maar de leerlingen er zelf uit te laten komen. Desnoods maak je er een groepsbesluit van (zodat je ook het besef bijbrengt dat sommige taalnormen een kwestie van afspraak zijn, maar andere juist niet, omdat ze aansluiten bij een algemeen taalgevoel).

Gezamenlijke spelmogelijkheden

Bij de spelvarianten waarbij meerdere leerlingen hetzelfde spel spelen, zijn de mogelijkheden om tot gezamenlijke reflectie te komen natuurlijk het grootst. De gemakkelijkste manier om dit als docent te organiseren is om het klassikaal te houden. In dat geval start je het spel op je eigen computer, en je projecteert het op het digibord, of je deelt het in een virtuele klassenomgeving, zodat elke leerling het beeld op een eigen device ziet. De eenvoudigste variant is om dan een tijdslimiet te stellen en alle leerlingen afzonderlijk de langste zin per raster te laten zoeken. Degene die na verloop van de

tijd de langste zin heeft gevonden, mag die noemen, en ter controle speelt de docent die zin op de centrale computer. Eventueel klassendiscussie over de juistheid van de zin.

Binnen deze variant is het ook mogelijk om de klas in groepjes van drie of vier te verdelen (ieder groepje een eigen naam), en ze te laten samenwerken. De groep met de langste zin krijgt dan de punten, of elke groep krijgt de punten van de langste zin die ze gevonden hebben.

In een klassendiscussie zullen misschien niet alle leerlingen even goed participeren. Je kunt echter ook het spel per groep laten spelen. In dat geval maak je bijvoorbeeld groepen van vier, met één laptop per groep. Per ronde is steeds een andere speler de spelleider. De spelleider start de nieuwe ronde op het centrale device, en houdt de timer in de gaten. De speler met de langste zin die door alle spelers goedgekeurd wordt krijgt de punten. Bij twijfel hakt de spelleider van die ronde de knoop door. Speel een vast aantal rondes, of tot een bepaald aantal punten.

Nabespreking

Als je wilt dat je leerlingen ook iets leren over grammatica, kun je met de leerlingen een gesprek beginnen (of reflectieve vragen stellen) over hun ervaringen: welke woorden zijn fijn om lange zinnen te maken? Hoe komt dat? Merken ze dat ze bepaalde gewoontes gaan ontwikkelen (bijvoorbeeld steeds het meervoud kiezen), en waarom werken die gewoontes? Wat betekenen de gekleurde letters op de kaarten? Hebben alle werkwoorden dezelfde mogelijkheden? Welke zijn handig, en welke juist niet? Hoe komt dat? Op deze manier krijg je vanzelf een gesprek over combinatiemogelijkheden, die sterk afhangen van de woordsoort, en van de ondersoorten die je binnen woordsoorten hebt. Ook kun je het hebben over het verschil tussen woordsoort en zinsdeel: de woordsoort zegt iets over de combinatiemogelijkheden, en het zinsdeel is wat je daarvan voor een zin gebruikt.

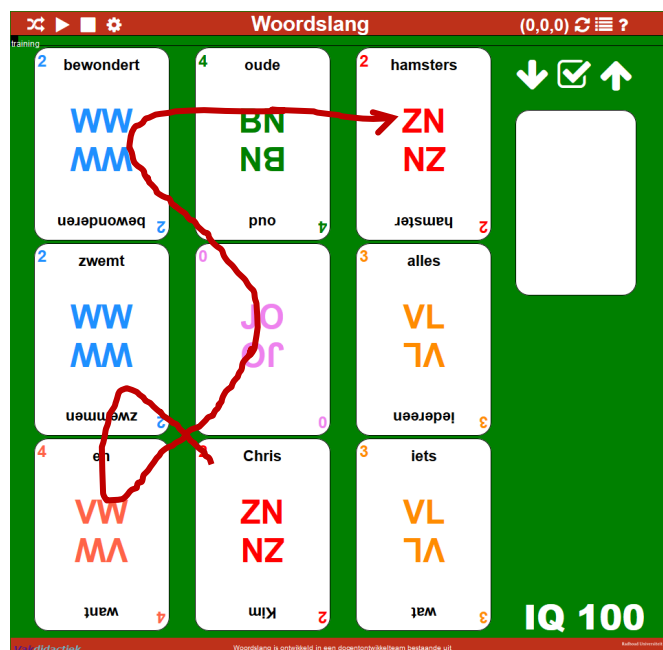
Bijlage: Spelinstructies (beknopt)

Per ronde krijg je een raster met negen kaarten, bijvoorbeeld zo:



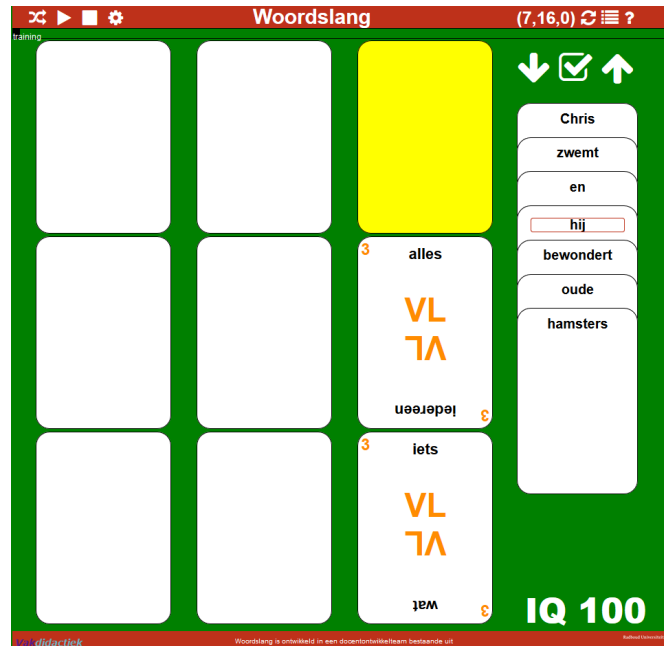
De opdracht is om een zo lang mogelijke zin te maken, die als een slang door het raster loopt. Dat betekent dat elke volgende kaart horizontaal, verticaal of diagonaal moet aansluiten op de vorige. Je mag met een willekeurige kaart beginnen. In het voorbeeld kun je bijvoorbeeld al de zin *Chris zwemt* maken, maar niet *Chris bewondert oude hamsters*, want de kaart met *bewonderen/bewondert* sluit niet aan op de kaart met *Chris/Kim*.

De zin moet worden gevormd met de bovenste woorden op de kaart, maar elke kaart kan naar believen worden omgedraaid door te dubbelklikken op de kaart. Op die manier kan het raster er dus ook zo uit komen te zien:



Nu kan er een zin van 7 kaarten worden gespeeld, namelijk *Chris zwemt en hij bewondert oude hamsters*. Het spelen gebeurt door telkens een kaart te selecteren (enkelklik) en over te brengen

naar de stapel links (enkelklik op de stapel). Het lege veld voor de joker moet dan met *hij* worden opgevuld:



In de rode balk boven staat tussen haakjes de score: 7 is het aantal woorden van de zin, 16 is het aantal punten (volgens de puntentelling op de kaarten), en 0 is de totaalscore van alle tot nog toe goedgekeurde zinnen.

De zin goedkeuren kan door het aanklikken van het vinkje boven de stapel. De zin wordt dan in de lijst met gevonden zinnen opgenomen, en de totaalscore wordt bijgewerkt. Er wordt ook een "IQ-score" bijgehouden (vooral leuk voor het individuele spel), die begint op 100, en stijgt bij zinnen van meer dan vijf woorden (en harder stijgt bij hogere puntenaantallen), en anders daalt.

Een nieuwe zin uit hetzelfde raster leggen, of een zin herstellen, kan door dubbelklikken op de stapel (of het pijltje omhoog, boven de stapel). Daarmee wordt telkens een kaart teruggeplaatst in het raster.

De timerfunctie (aangezet vanuit de instellingen, aan het begin van het spel, of via het tandwielletje linksboven) laat een balkje bovenin lopen. Als het balkje vol is gebeurt er op het eerste oog niets, maar in de zinnenlijst wordt de melding gegenereerd dat de tijd verlopen is. Je kunt dan nog wel zinnen goedkeuren, maar die komen dus onder de tijdcontrole te staan. Het starten van de volgende ronde gaat altijd handmatig.