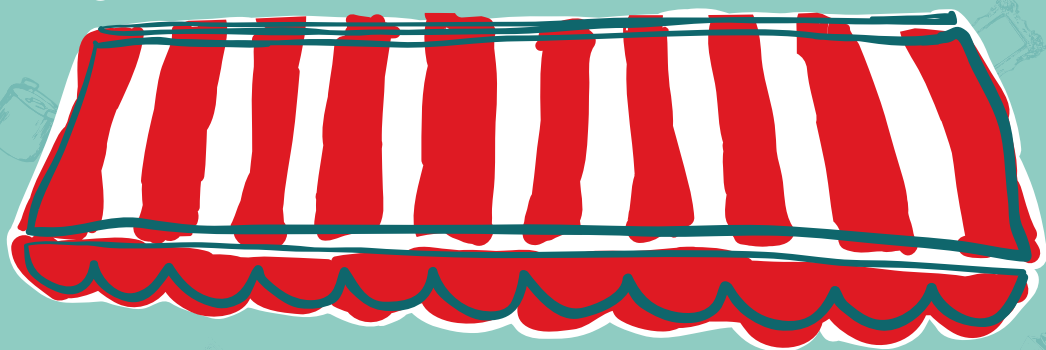


DE MARKTKRAMERS



*Spreekdurf vergroten,
een spel voor wie
Nederlands leert.*



COLOFON

‘De Marktkramers’ is een uitgave van

De Aanstokerij vzw



Naamsesteenweg 130
3001 Leuven
T. 016 22 25 17
F. 016 29 50 99
info@aanstokerij.be
www.aanstokerij.be

In opdracht van

vzw ‘de Rand’



Kaasmarkt 75
1780 Wemmel
T. 02 456 97 80
info@derand.be
www.derand.be

de Taalunie



Gebouw Kaaitheater (7e verdieping)
Saintelettesquare 19
1000 Brussel
T. 02 203 66 73
nvt@taalunie.org
taalunieversum.org

Met de steun van



Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt, door middel van druk, fotokopie, microfilm of welke andere wijze ook, zonder voorafgaande toestemming van De Aanstokerij vzw.

© De Aanstokerij vzw, Leuven, 2026

v.u. Fiona ANG Chun Li, Naamsesteenweg 130 130, 3001 Leuven

In de spelhandleiding hebben we het over ‘de speler’ en ‘de spelbegeleider’ en gebruiken we enkel mannelijke benamingen. Systematisch bedoelen we daarmee ook de vrouwelijke term..



Spreekdurf vergroten, een spel voor wie Nederlands leert.

INHOUDSTAFEL

SPELKENMERKEN 4

Thema	4
Doel.....	4
Doelgroep	4
Aantal spelers.....	4
Begeleiding.....	4
Accommodatie.....	4
Duur van het spel	4
Materiaal in de doos.....	5
Materiaal waar je zelf voor kan zorgen.....	5
Spelomschrijving.....	6

SPELVERLOOP 1^E SPEL: GEROMMEL OP DE MARKT.. 8

Doel.....	8
Spelomschrijving.....	8
Timing	8
Vorbereiding	8
Speluitleg.....	9
Spelverloop	13
Nabespreking.....	13

SPELVERLOOP 2^E SPEL: KRAAM HET UIT.....17

Doel.....	17
Spelomschrijving.....	17
Timing	17
Vorbereiding.....	17
Speluitleg.....	18
Spelverloop	19
Nabespreking	20

SPELKENMERKEN

Thema

Spreekdurf

Doel

- De spelers laten nadenken over hun 'spreekangst'
- De durf om ook buiten de les Nederlands te spreken, vergroten bij de spelers

Doelgroep

Tieners en volwassenen die Nederlands leren, zowel hoog- als laaggeschoolde en zowel binnen als buiten het taalgebied.

Aantal spelers

6 tot 25 spelers

Begeleiding

1 of 2 spelbegeleiders

Als er twee begeleiders zijn, kan de uitleg vaak sneller gebeuren omdat je in twee groepen tegelijk kan werken.

Accommodatie

- Een voldoende groot lokaal
- Tafels en stoelen

Duur van het spel

'De Marktkramers' bestaat uit 2 spelen. Het 1^e spel duurt +/- 1 uur. Het 2^e spel kan je zo lang of zo kort spelen als je wil. Je hoeft beide spelen niet aansluitend te spelen. Het is mogelijk het spel over meerdere spelmomenten te spreiden.

Materialen te printen en te knippen

Materialen te printen op A4, recto

De_Marktkramers_boodschappenlijstje_gebarentaal_recto

- 50 x een boodschappenlijstje (recto)
- 3 x 4 kaartjes met de rolomschrijving (recto)
- 1 x uitleg ontmoeting (recto)
- 12 x uitleg gebarentaal verkopers (recto)
- 12 x uitleg gebarentaal klanten (recto)

De_Marktkramers_foto's_spreekopdrachten_recto

- 1 x 4 dramaopdrachten (spreekopdrachten) (recto)
- 1 foto van rommelmarkt (recto)
- 5 foto's van koopwaar (recto)
- Materiaal bij opdrachten:
 - » 5 foto's verhaal (recto)
 - » 5 foto's voorwerpen (recto)
 - » 5 foto's groep (recto)
 - » 5 foto's waar ben ik? (recto)
 - » Wegbeschrijving (2 versies) (recto)
 - » 12 x de beroepenkaartjes (recto)
 - » 1 x 7 broekzakpapiertjes (recto)
- 5 smileys voor de nabespreking (recto)

Materialen te printen op A4, recto/verso

De_Marktkramers_koopwaarkaartjes_woordkaartjes_recto/verso

- 3 x 15 koopwaarkaarten (recto/verso)
- Materiaal bij opdrachten:
 - » 72 verschillende woordkaartjes (recto/verso)

Materiaal waar je zelf voor kan zorgen

- Plastic zak
- Paperclips
- Blinddoeken (bv. sjaals)
- schaar om geprint materiaal van elkaar te knippen

Spelomschrijving

‘De Marktkramers’ is een groepsspel dat de spreekdurf van mensen die Nederlands leren wil vergroten. Het spel bestaat uit 2 delen: ‘Gerommel op de markt’ en ‘Kraam het uit’.

Het eerste spel ‘Gerommel op de markt’ is een simulatiespel dat de spreekangst van de spelers bespreekbaar wil maken. Er wordt een ‘rommelmarkt’ georganiseerd waar gebarentaal wordt gesproken. De klanten, die de taal nog aan het leren zijn, worden er geconfronteerd met verkopers die op verschillende manieren met hen omgaan. De ervaringen uit het spel dienen als voedingsbodem om het over de persoonlijke ervaringen van de spelers te hebben.

Het tweede spel ‘Kraam het uit’ stelt het werken aan spreekdurf centraal. Het spel is opgebouwd rond een grote ‘rommelmarktbingo’. Om ‘bingo’ te kunnen halen, moeten de spelers spreekopdrachten vervullen. De spelers mogen zelf kiezen wat voor spreekopdracht ze willen doen. Hoe moeilijker de opdracht, hoe meer kaarten een speler mag trekken. Deze opdrachten vragen vooral durf van de spelers, de wil om te proberen. Fouten maken is niet erg: de opdrachten kunnen niet mislukken.

‘De Marktkramers’ biedt met deze 2 spelen een flexibel pakket aan om te werken aan spreekdurf. Als begeleider kan je het spel kneden naar jouw wensen: je kan het aanpassen aan de beschikbare tijd, het taalniveau van de spelers ... Door op maat te werken, krijgt elke speler de kans om op zijn manier zijn grenzen te verleggen.

SPELVERLOOP 1^E SPEL: GEROMMEL OP DE MARKT

Doel

In het eerste spel 'Gerommel op de markt' ligt de focus op 'spreekangst'. Het is de bedoeling om tot een eenvoudig gesprek te komen over de redenen waarom de spelers wel of niet Nederlands durven te spreken.

Spelomschrijving

De spelers bevinden zich op een speciale rommelmarkt: er wordt gebarentaal gesproken. De helft van de groep speelt de rol van verkoper, de andere helft is klant. De klanten zijn diegenen die de taal (gebarentaal) nog aan het leren zijn. De verkopers spreken de taal goed. Elk van de verkopers krijgt een verschillende rol en gaat op een andere manier om met de 'anderstaligen'. De ene verbetert elk klein taalfoutje, de andere wordt kwaad als hij merkt dat de klant niet vlot is in gebarentaal ... De klanten gaan bij de verschillende verkopers op zoek naar de tweedehandsvorwerpen die op hun boodschappenlijstje staan. Hun (positieve en negatieve) ervaringen met de verkopers vormen de basis voor de nabespreking.

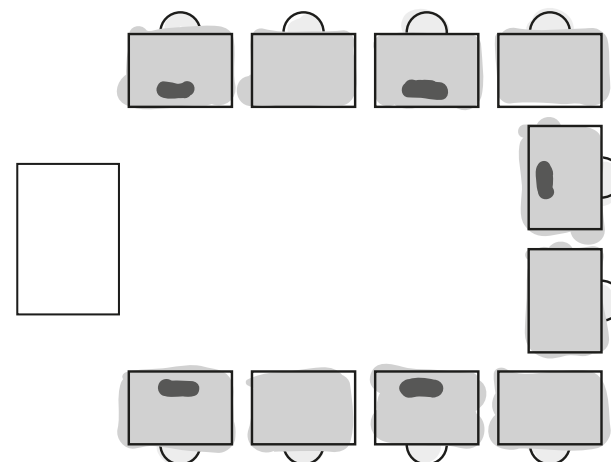
Timing

- Het eerste spel duurt ongeveer 1 uur.
- Voorbereiding: 15 minuten (voor de start van het spel)
- Speluitleg (inleiding, opwarmer en rolverdeling): 20 minuten
- Rommelmarkt (spel zelf): 15 tot 20 minuten
- Nabespreking: 20 tot 30 minuten

Voorbereiding

- Trek +/- 15 minuten uit vóór de start van het spel om alles klaar te zetten.
- Zet de tafels in het lokaal in een grote 'U'. Zorg ervoor dat er voldoende bewegingsruimte is in het midden van het lokaal. Zet voldoende stoelen aan de tafels (langs de buitenkant). Zet 1 (grote) tafel vooraan in het lokaal om het nodige materiaal op klaar te leggen.

Opstelling voor 10 spelers



- Neem de houdertjes. Zet op de helft van de tafels een 5-tal houdertjes. Let erop dat de verkopers goed verspreid zitten.
- Hang voor- en achteraan in het lokaal een exemplaar van de 'uitleg ontmoeting' op.
- Leg op de tafel vooraan de grote foto's van de koopwaar en de rommelmarkt, de koopwaarkaarten, de boodschappenlijstjes, de woordenboekjes gebarentaal voor klanten en verkopers en de rolomschrijvingen klaar.

Speluitleg

Inleiding

- Verwelkom de spelers. De spelers mogen willekeurig ergens gaan zitten. Leg vervolgens uit wat de bedoeling van het spel is en hoe lang het spel zal duren.
- Straks wordt in het lokaal een rommelmarkt gehouden. Een rommelmarkt is een markt waar tweedehandsspullen verkocht worden (ook wel 'brocante' of 'vlooiemarkt'). (Laat de afbeelding van de rommelmarkt ook zien aan de spelers.)
- Op de rommelmarkt kan je 5 verschillende voorwerpen vinden: postzegels, kookpotten, juwelen, schilderijen en platenspelers. (Laat de grote afbeeldingen van de koopwaar zien.)
- Elk voorwerp bestaat in 3 verschillende kleuren: geel, rood en blauw. (Laat een paar koopwaarkaarten zien ter illustratie.)

Opwarmer (5 min.)

Op de markt zullen de spelers straks een rol spelen (acteren, theater spelen, een personage spelen ...). Om er een beetje in te komen, doe je eerst een opwarmingsoefening met de spelers. Alle spelers komen in het midden van het lokaal staan.

Op een rommelmarkt loopt altijd veel volk rond. Je ontmoet er veel mensen. Laat de spelers door elkaar lopen in de vrije ruimte in het midden van het lokaal. (Doe zelf ook mee om de spelers op sleeptouw te nemen.)

Als 2 spelers elkaar ontmoeten, begroeten ze elkaar en houden ze een kort gesprekje. Bespreek kort met hen wat je allemaal kan zeggen als je elkaar tegenkomt (vraag & antwoord), bijvoorbeeld als je wil praten over hoe het gaat, over het weer, over de kinderen of het werk ... Schrijf eventueel een paar voorbeelden op het bord. Na het gesprek lopen beide spelers door. De eerste ontmoeting verloopt 'gewoon'. Daarna geef je steeds een andere opdracht voor de ontmoetingen:

- Jullie zijn allebei heel erg blij.
- Jullie zijn allebei heel droevig.
- Jullie zijn boos op elkaar.
- Je mag niet praten. Je moet met gebaren communiceren.

Rolverdeling (10 min.)

- De laatste opdracht was belangrijk: ook op de rommelmarkt wordt er gebarentaal gesproken. Elk voorwerp en elke kleur wordt uitgebeeld met behulp van gebaren. (Laat de koopkaartjes zien.) Iedereen krijgt straks een woordenboekje van de gebarentaal.
- De helft van de groep speelt verkoper, de andere speelt klant. De verkopers zetten zich straks elk aan een tafel waar houdertjes staan. Daar verkopen ze hun koopwaar. De klanten lopen rond en proberen zo veel mogelijk boodschappenlijstjes af te werken. (Laat een boodschappenlijstje zien.) Als een speler alle voorwerpen op zijn lijstje verzameld heeft, is het lijstje afgewerkt en krijgt hij een nieuw lijstje.
- Verdeel de groep in tweeën. Geef de rol van verkoper bij voorkeur aan mondige, extraverte spelers die niet bang zijn om te acteren.
- Als er twee spelbegeleiders zijn, kan de ene de uitleg aan de verkopers geven terwijl de andere alles uitlegt bij de klanten.

- Vraag aan de verkopers om het lokaal te verlaten (bijv. in de gang gaan staan). Geef elk van hen een **volledig** woordenboek van de gebarentaal. Zij kunnen de gebaren al bekijken terwijl jij de klanten kort op weg helpt.
- De klanten blijven in het lokaal. Herhaal nog eens het speldoel voor hen: zo veel mogelijk boodschappenlijstjes afwerken. Om voorwerpen te kopen, moeten ze gebaren gebruiken. Geef elke klant een exemplaar van het **onvolledige** woordenboek van de gebarentaal. Leg uit dat er sommige gebaren ontbreken. De verkopers kennen de gebarentaal heel goed, maar de klanten zijn de taal nog aan het leren. Ze kennen daarom nog niet alle gebaren. De klanten krijgen +/- 10 minuten om de gebarentaal zo goed mogelijk te leren.
- Neem de rolomschrijvingen en ga naar de verkopers. Leg hen uit dat de klanten straks bij hen voorwerpen komen kopen. (Ze moeten daar niet voor betalen.) De klanten kennen de gebarentaal nog niet zo goed: ze zullen fouten maken. Zij, de verkopers, kennen de taal wel goed: ze mogen hun woordenboek blijven gebruiken tijdens het spel. De verkopers krijgen een rol: ze reageren allemaal anders op fouten. Er zijn 4 verschillende rollen. (Sommige verkopers krijgen dus dezelfde rol.) Geef de verkopers wat extra uitleg bij hun rol en oefen de rollen samen met hen in.

VERKOPER 1: boos worden

Je wordt boos als een klant de gebarentaal niet goed spreekt. Je verkoopt niets aan klanten die fouten maken. Stuur die klanten maar weg. Ze moeten eerst maar correct leren spreken.

VERKOPER 2: Nederlands spreken

Je wil het de klanten zo gemakkelijk mogelijk maken. De klanten kennen de gebarentaal nog niet goed. Je zegt hen vriendelijk (in het Nederlands) dat ze gewoon Nederlands mogen spreken met jou.

VERKOPER 3: strenge leraar

Je bent streng: de klanten moeten de gebarentaal helemaal correct gebruiken. Als iemand een foutje maakt, onderbreek je hem, neem je zijn handen vast en toon je hem de juiste gebaren. Herhaal dat tot hij de gebaren goed kent.

VERKOPER 4: vriendelijk helpen

Je wil de klanten op een vriendelijke manier helpen. Als een klant de gebaren niet goed kent, probeer je hem toch te verstaan. Herhaal daarna zelf de juiste gebaren, zodat de klant kan leren van jou.

Tip voor spelbegeleider:

Let erop dat de verkopers hun rol goed begrijpen. Het is erg belangrijk dat ze hun rol straks zo goed mogelijk spelen.

- Bespreek vervolgens de gebarentaal met de verkopers. Oefen de gebaren ook even samen met hen in. Ga daarna terug naar het lokaal. De klanten geven hun woordenboekjes terug. De verkopers mogen hun exemplaar bijhouden.
- Leg ten slotte aan alle spelers uit hoe een ontmoeting op de markt verloopt. Doe het eventueel voor.
 - » *Een klant stapt naar een verkoper. Ze groeten elkaar door de hand op te steken.*
 - » *De klant maakt de gebaren die het voorwerp en de kleur symboliseren.*
 - » *De verkoper steekt zijn duim op en geeft het kaartje, als hij het heeft. Als hij het niet heeft, houdt hij zijn duim naar beneden en krijgt de klant niets.*
 - » *Neem afscheid en steek je hand opnieuw op. De klant gaat naar een andere verkoper.*
- De verkopers gaan elk aan een tafel zitten. Geef elke verkoper een 5-tal kaartjes met koopwaar. De verkopers steken die in de houdertjes zodat de klanten niet kunnen zien wat ze verkopen. Geef elke klant een eerste boodschappenlijstje.
- Check of iedereen het spel begrijpt. Begin daarna met het spel.

Tip voor de spelbegeleider:

Als er een oneven aantal spelers is, kan je eventueel ook zelf de rol van verkoper spelen. Zo voorkom je wachtrijen.

Spelverloop

- Als een klant een boodschappenlijstje heeft afgewerkt, komt hij naar jou. Controleer of hij inderdaad de 4 juiste voorwerpen heeft verzameld. Geef de speler vervolgens een nieuw boodschappenlijstje. De voorwerpen laat hij achter bij jou. Het afgewerkte lijstje mag hij houden.
- Let erop dat alle verkopers voldoende koopwaar in voorraad hebben. Verdeel daarom regelmatig de ingeleverde koopwaar opnieuw onder de verkopers.
- Let erop dat de verkopers hun rol goed spelen. Doe het indien nodig even voor en coach hen.
- Na 15 tot 20 minuten eindigt het spel. De klanten tellen hoeveel boodschappenlijstjes ze hebben afgewerkt. Wie de meeste lijstjes heeft afgewerkt, wint het spel.

Nabespreking

Dit is een erg belangrijk deel van het spel. Trek hier dus voldoende tijd voor uit: 20 tot 30 minuten. Tijdens de nabespreking maak je samen met de spelers de vertaling van het spel naar de realiteit. De vragen hieronder kan je als leidraad gebruiken. Laat de spelers eventueel een smiley kiezen om hun gevoel uit te drukken.

Algemeen

- Wat vond je van het spel?
- Hoe was het om klant te spelen?
- Was de gebarentaal moeilijk? Ken je ze nu helemaal?
- Hoe was het om verkoper te spelen?
- Vond je het leuk? Waarom/waarom niet?
- Vond je het interessant? Waarom/waarom niet?

De verkopers

- Welke verkoper vond je (niet) leuk/sympathiek? Welke situatie vond je (niet) gemakkelijk/saai?

Verkoper 1: boos worden

- Welke rol speelde 'speler X'? (Kies een speler uit die deze rol had.) Laat de klanten omschrijven wat hij deed.
- Welke verkopers hadden dezelfde rol?
- Wat vond je van deze verkopers? Hoe reageerde je zelf?
- Maak je in de realiteit (op straat, in de winkel, op het gemeentehuis ...) wel eens hetzelfde mee? Worden mensen soms boos op jou als je niet goed Nederlands spreekt? (Betrek ook de verkopers bij de vraag.)
- Wat doe je dan? Durf je dan nog Nederlands te spreken?
- Ben je bang om fouten te maken? Wanneer wel/niet?
- Zou je meer Nederlands spreken als je het beter kon?

Verkoper 2: Nederlands spreken

- Welke rol speelde 'speler Y'? (Kies een speler uit die deze rol had.) Laat de klanten omschrijven wat hij deed.
- Welke verkopers hadden dezelfde rol?
- Wat vond je van deze verkopers? Hoe reageerde je zelf?
- Maak je in de realiteit (op straat, in de winkel, op het gemeentehuis ...) wel eens hetzelfde mee? Spreken mensen wel eens Frans of Engels met jou (omdat ze horen dat je anderstalig bent)? (Betrek ook de verkopers bij de vraag.)
- Wat doe je dan? Spreek je dan toch Nederlands?
- Praat je veel Nederlands buiten de les? Wanneer wel/niet? Met wie wel/niet?

Verkoper 3: strenge leraar

- Welke rol speelde 'speler Z'? (Kies een speler uit die deze rol had.) Laat de klanten omschrijven wat hij deed.
- Welke verkopers hadden dezelfde rol?
- Wat vond je van deze verkopers?
- Maak je in de realiteit (op straat, in de winkel, op het gemeentehuis ...) wel eens hetzelfde mee? Verbeteren sommige mensen elk taalfoutje dat je maakt? (Betrek ook de verkopers bij de vraag.)
- Wat vind je daarvan? Durf je dan nog Nederlands te spreken?
- Wil je graag dat mensen je fouten verbeteren? Waarom/waarom niet?

Verkoper 4: vriendelijk helpen

- Welke rol speelde 'speler X'? (Kies een speler uit die deze rol had.) Laat de klanten omschrijven wat hij deed.
- Welke verkopers hadden dezelfde rol?
- Wat vond je van deze verkopers?
- Maak je in de realiteit (op straat, in de winkel, op het gemeentehuis ...) wel eens hetzelfde mee? Zijn er mensen die geduldig zijn, je niet onderbreken, maar zelf traag en duidelijk Nederlands met je spreken? (Betrek ook de verkopers bij de vraag.)
- Wat vind je daarvan? Leer je op deze manier iets bij?
- Wat is de beste manier om Nederlands te leren?
- Wat kan je doen om meer Nederlands te spreken/te oefenen? Kan je tips geven aan de anderen?

SPELVERLOOP 2E SPEL: KRAAM HET UIT

Doel

In het tweede spel 'Kraam het uit' staat het werken aan 'spreekdurf' centraal. Het is de bedoeling om via concrete (spreek)oefeningen de spreekdurf van de cursisten te vergroten.

Spelomschrijving

De rommelmarkt is opnieuw het vertrekpunt van het spel. In dit 2e spel wordt er een grote 'rommelmarktbingo' gehouden. Elke speler krijgt een bingokaart: een boodschappenlijstje met 4 voorwerpen. Om de beurt trekken de spelers zonder te kijken 1 tot 4 koopwaarkaartjes uit een zak. Voor een speler kaarten mag trekken, moet hij eerst een spreekopdracht doen. Het aantal kaartjes dat een speler mag trekken, wordt bepaald door de opdracht die hij kiest. Er zijn 4 moeilijkheidsgraden, gaande van gemakkelijke opdrachten met iedereen samen tot moeilijke opdrachten op je eentje. Hoe moeilijker de opdracht die een speler kiest, hoe meer voorwerpen hij achteraf mag trekken als beloning. Laat de spelers met een paperclip, muntstuk ... op hun bingokaart aanduiden welke voorwerpen al aan bod zijn gekomen. Een speler met een volle bingokaart roept 'bingo'. Wie op het einde van het spel de meeste 'bingo's' heeft behaald, is de winnaar.

Timing

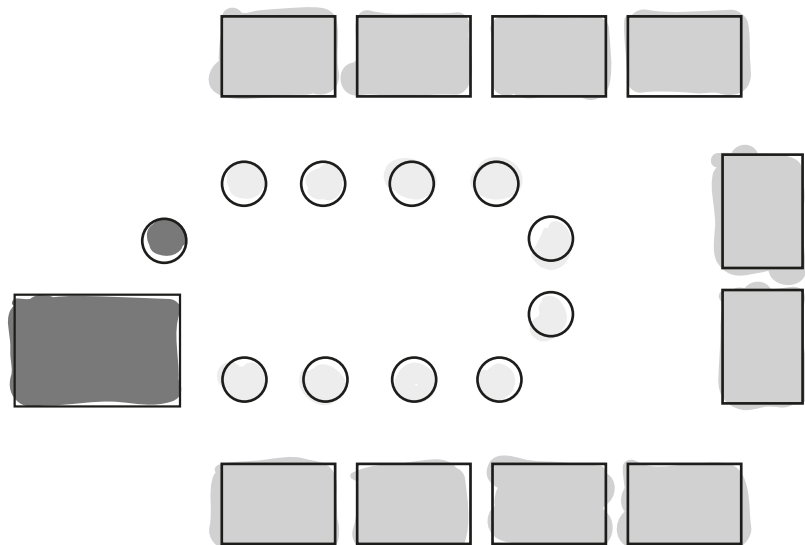
Je kan zelf kiezen hoe lang je dit spel speelt. Het is mogelijk om het over meerdere spelmomenten te spreiden. Probeer minstens 1 uur te spelen, zodat alle spelers de kans hebben gekregen enkele opdrachten te doen. Reken op 5 minuten voor de speluitleg en een 10-tal minuten voor een korte nabespreking.

Voorbereiding

- Bekijk als begeleider de opdrachten voor je ze gaat spelen, zodat je ze goed kent. Trek een 10-tal minuten uit om alles klaar te zetten vóór de start van het spel.

- Maak voldoende vrije ruimte in het midden van het lokaal. Plaats daar voldoende stoelen in een 'U-vorm'. Zet ook een stoel voor jezelf aan het hoofd van de 'U'.
- Zet 1 tafel klaar naast jouw stoel. Leg daarop de 4 bladen met opdrachten, de koopwaarkaarten, de boodschappenlijstjes, de houdertjes en eventueel de paperclips en een plastic zak.
- Leg op dezelfde tafel ook het materiaal klaar voor de opdrachten: de foto's, woordkaartjes, broekzakpapiertjes ... Zorg ook voor een aantal blinddoeken (bijv. sjaals).

Opstelling voor 10 spelers



Speluitleg

- De spelers gaan in de 'U' zitten. Leg vervolgens uit wat de bedoeling van het spel is en hoelang het spel zal duren.
- Leg uit dat jullie een grote 'rommelmarktbingo' gaan spelen. Geef elke speler een boodschappenlijstje. Dat is zijn bingokaart.
- Het doel van het spel is om zo veel mogelijk 'bingo's' te halen. Je roept 'bingo' als de 4 voorwerpen op je kaart geloot zijn.
- Elke speler mag om de beurt (volg de wijzers van de klok) 1 of meer kaarten uit een zak met koopwaarkaarten trekken.

- Een speler mag echter niet zomaar kaarten trekken! Voor hij kaarten mag trekken, moet hij namelijk eerst een (spreek)opdracht doen.
- De speler kan kiezen uit 4 niveaus van opdrachten. De opdrachten gaan van makkelijk (niveau 1) naar moeilijk (niveau 4). Hoe moeilijker de opdracht, hoe meer kaarten hij mag trekken. Het gaat om het durven aangaan van de opdracht. De opdracht kan in principe dus niet mislukken. (Opgelet: een speler kiest geen specifieke opdracht, hij kiest een niveau.)

» Niveau 1 - goed voor 1 kaart

Dit zijn de opwarmers, opdrachten om de groep wat los te maken. Heel de groep doet samen een gemakkelijke opdracht.

» Niveau 2 - goed voor 2 kaarten

Dit zijn ook nog gemakkelijke opdrachten. Iedereen doet mee. Er wordt al iets meer spreekdurf van de spelers verwacht.

» Niveau 3 - goed voor 3 kaarten

Dit zijn de moeilijkere opdrachten. Hier moeten 1 of enkele spelers hun spreekdurf tonen aan de rest van de groep.

» Niveau 4 - goed voor 4 kaarten

Dit zijn de moeilijkste opdrachten, voor 1 of enkele spelers. Bij deze opdrachten is, naast spreekdurf, ook creativiteit belangrijk.

- Na de opdracht mag de speler - zonder te kijken - 1 of meerdere kaarten trekken. De getrokken kaarten zet hij in de houdertjes op tafel, zodat iedereen ze kan zien.
- Elke speler duidt op zijn kaart aan welke voorwerpen al getrokken zijn (met een paperclip, een muntstuk ...). Zodra ze alle 4 geloot zijn, roept hij 'bingo'. De speler krijgt een nieuwe bingokaart.
- Ga na of er nog vragen zijn. Begin daarna met het spel.

Spelverloop

- Nadat een speler een niveau (1, 2, 3 of 4) heeft gekozen, kies jij als begeleider een opdracht uit die je leuk, interessant, geschikt ... lijkt. Leg de opdracht vervolgens uit. De opdrachten staan op 4 aparte bladen.

Tip voor de spelbegeleider:

Gebruik de opdrachten die jou het beste lijken. Als de opdrachten van niveau 4 je te moeilijk lijken voor de spelers, kan je dit niveau bijvoorbeeld laten vallen. Het kan daarnaast ook een meerwaarde zijn om eigen opdrachten toe te voegen aan de bestaande lijst.

- Reken voor een opdracht op 5 tot 10 minuten. Als de spelers een bepaalde opdracht erg leuk vinden, kan je ze uiteraard (een paar keer) herhalen. Vooral bij individuele opdrachten is het nuttig als meerdere spelers aan bod komen.
- Moedig spelers aan om te beginnen met enkele opwarmers uit niveau 1. Als het ijs wat gebroken is, kan je beginnen met opdrachten uit hogere niveaus.
- Het is de bedoeling dat de spelers door de spreekopdrachten hun grenzen wat verleggen. Het is echter niet de bedoeling mensen te forceren. Elke speler mag 1 keer passen als hij een opdracht echt niet wil doen. Vraag of een andere speler de opdracht eventueel wél wil doen.
- Erg belangrijk: een opdracht kan nooit mislukken! Benadruk regelmatig dat fouten maken niet erg is. Geef spelers na een opdracht een compliment of applausje met de groep.
- Je kan het spel op elk moment beëindigen. De winnaar is diegene die het meest (of als eerste) 'bingo' heeft gehaald.
- Je kan het spel een andere keer opnieuw/verder spelen.

Nabespreking

Het kan nuttig zijn om een korte nabespreking van het spel te houden met de spelers. Laat de spelers eventueel een smiley kiezen om hun gevoel uit te drukken. De volgende vragen kunnen je daarbij helpen:

- Welke opdracht vond je het leukst?
- Welke opdracht vond je het moeilijkst?
- Wat heb je van de opdrachten geleerd?
- Heeft het spel geholpen?
- Wat houdt je nog tegen om Nederlands te spreken?
- Wat stimuleert je om meer Nederlands te spreken?
- Vind je dat je buiten de klas genoeg kan oefenen? Waarom wel/niet?
- Heb je tips voor de anderen?
- Hoe wil je zelf gaan oefenen?

taal:
unie

de  and

de AANSTOKERIJ

vorming via spel



Vlaamse
overheid

