

Grammaticaspelletjes (ook coronaproof)

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



NedWerk, Quadraam, 7 april 2021

Docentontwikkelteam in 2017-2018

Context

- Georganiseerd door het *Meesterschapsteam Nederlands*
- En de Radboud Docenten Academie

Doelen

- Speelse (visuele) werkvormen grammatica ontwikkelen
- Op instapniveau en differentieerbaar
- Gebaseerd op eenvoudige taalkundige concepten



Vakdidactiek
Geesteswetenschappen

Radboud Universiteit



Docentontwikkelteam in 2017-2018

Uitdagingen

- VMBO-leerlingen met 30 verschillende taalachtergronden
- Grammaticale abstractie is moeilijk

Ideeën

- Visualisatie van grammaticale relaties
- Spelletjes



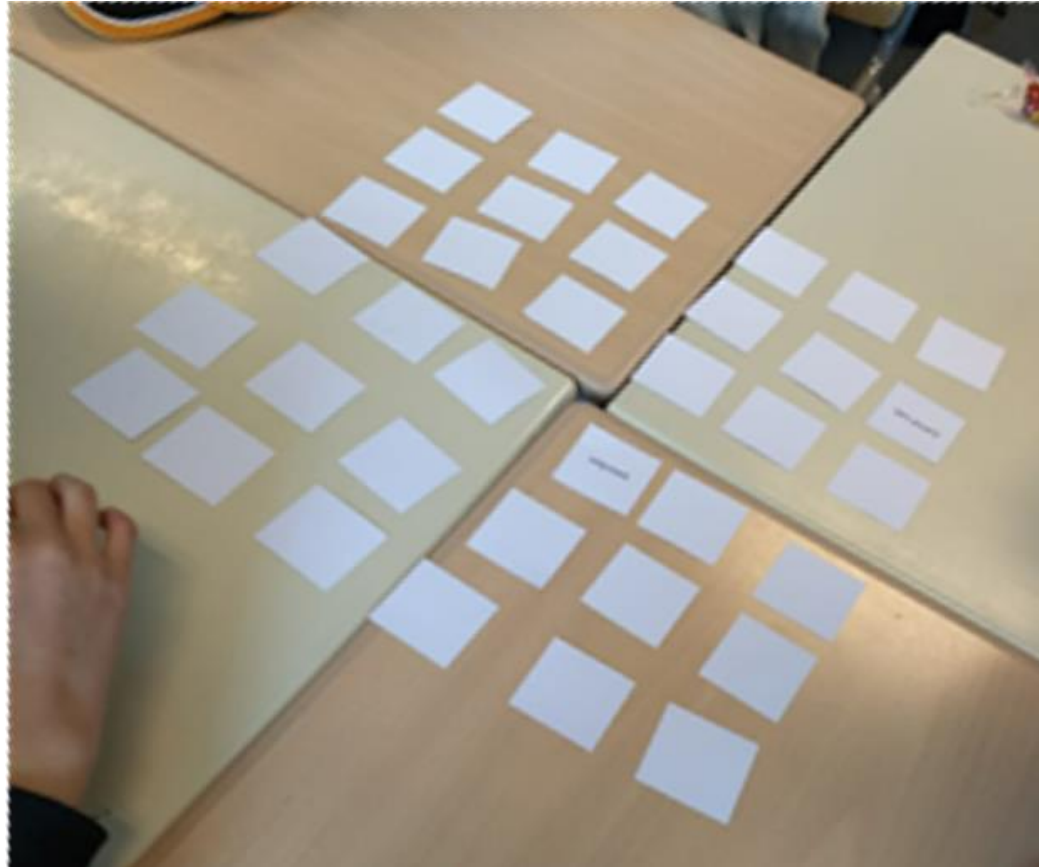
Docentontwikkelteam in 2017-2018

Educatieve spelletjes

- *Gamification vs Serious Gaming*
- Taalvormen maken door combineren
- Discussie door leerlingen over vorm en betekenis
- Aanleiding voor reflectie, aangestuurd door de docent



Wat hebben we ontwikkeld?



Memoryspel

- Absoluut instapniveau (PO/VO)
- Zinnetjes van drie woorden
- Beperkt aantal concepten



Kaartspel

- Veel variatiemogelijkheden
- Onbeperkte combinaties
- Groter aantal concepten

Drie jaar later

- <http://grammaticadidactiek.ruhosting.nl/DOT2018.html>
- Veel ervaringen opgedaan met de spelletjes in de eigen klas
- Veel kaartspelletjes (>500) verdeeld over docenten in het land
- Digitale varianten ontwikkeld (coronaproof)



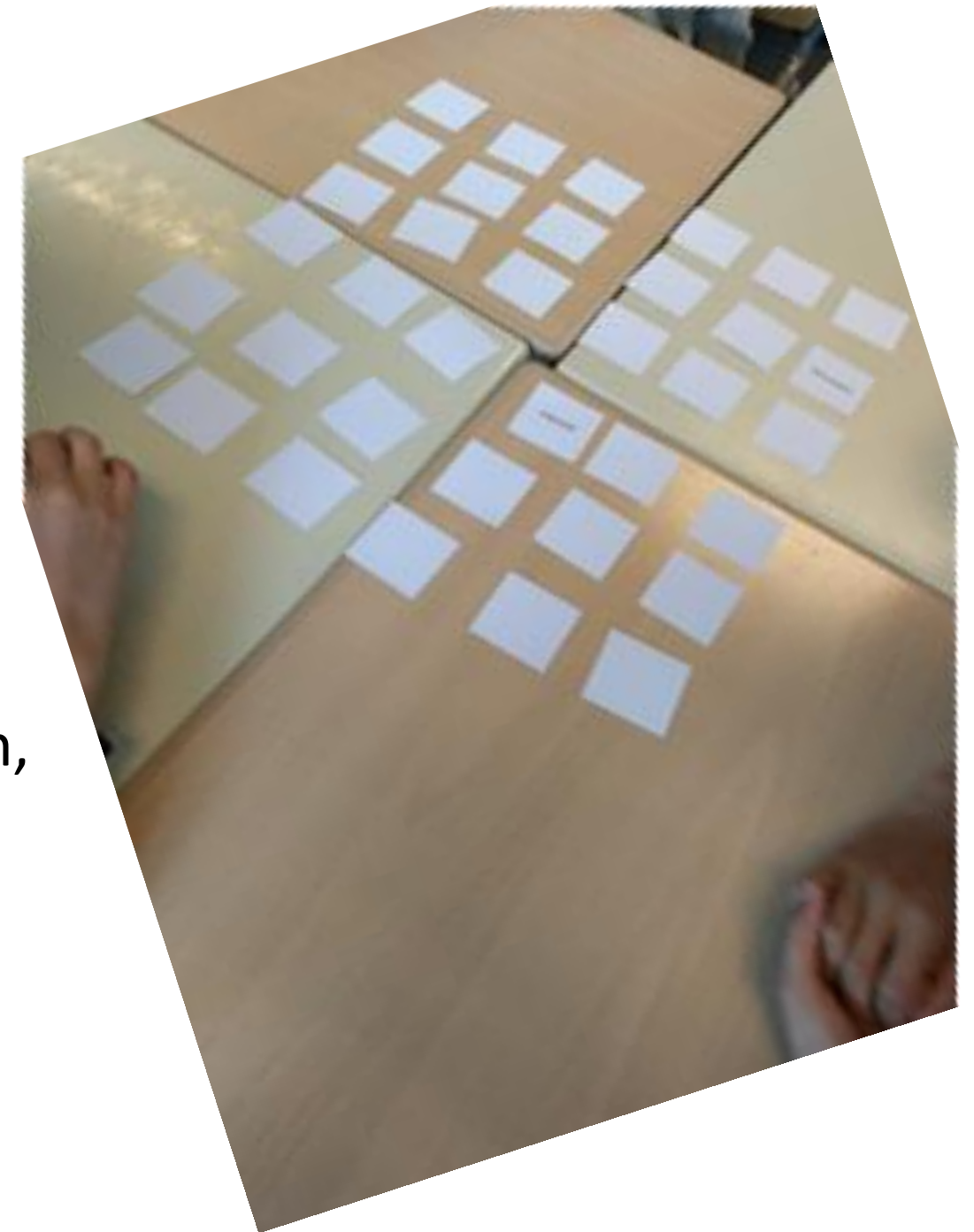
Woordmemory *Let op de eigenschappen!*

Doel

- Inzicht in congruentie
- Inzicht in werkwoorden: het werkwoord bepaalt de zin.

Spelwijze papieren variant

- Leg alle 36 kaarten in een raster van 6 x 6 gesloten op tafel.
- Elke speler draait beurtelings drie kaarten om.
- Zodra er een juiste zin met de drie kaartjes gemaakt kan worden, zijn de kaartjes voor de speler die de zin maakte.
- ***Let op: de beurt gaat altijd over!***



Woordmemory *Let op de eigenschappen!*

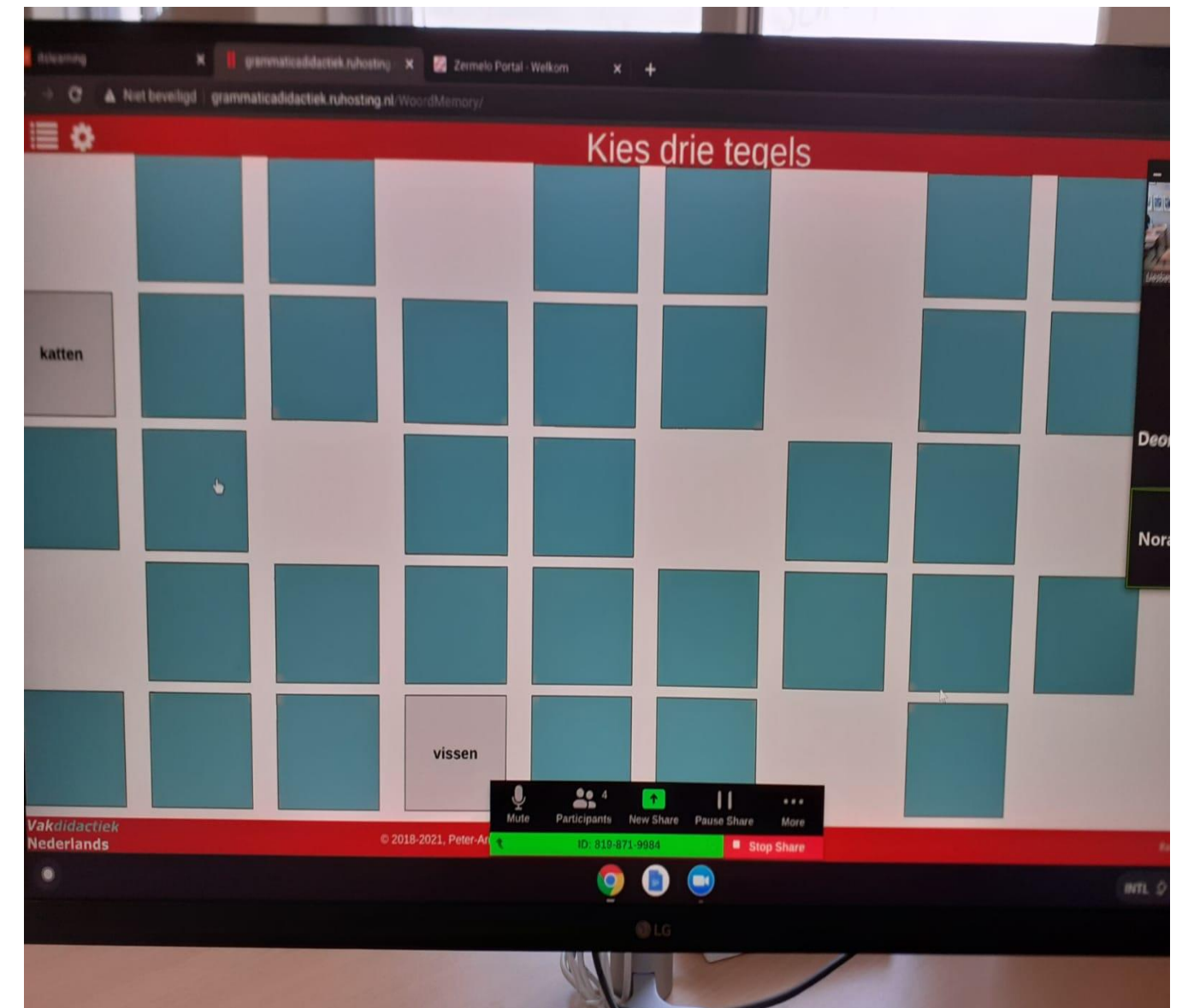
Doel

- Inzicht in congruentie
- Inzicht in werkwoorden: het werkwoord bepaalt de zin.

Spelwijze digitale variant

<http://grammaticadidactiek.ruhosting.nl/WoordMemory>

- Kies *computer beslist of ik beslis*
- Kies *wacht op teken of meteen door*
- Kies een moeilijkheidsgraad
- **Alleen spelen:** probeer je IQ-score te verhogen
- **Samen spelen:** wijs een spelleider aan, die het spel bedient en het scherm deelt.



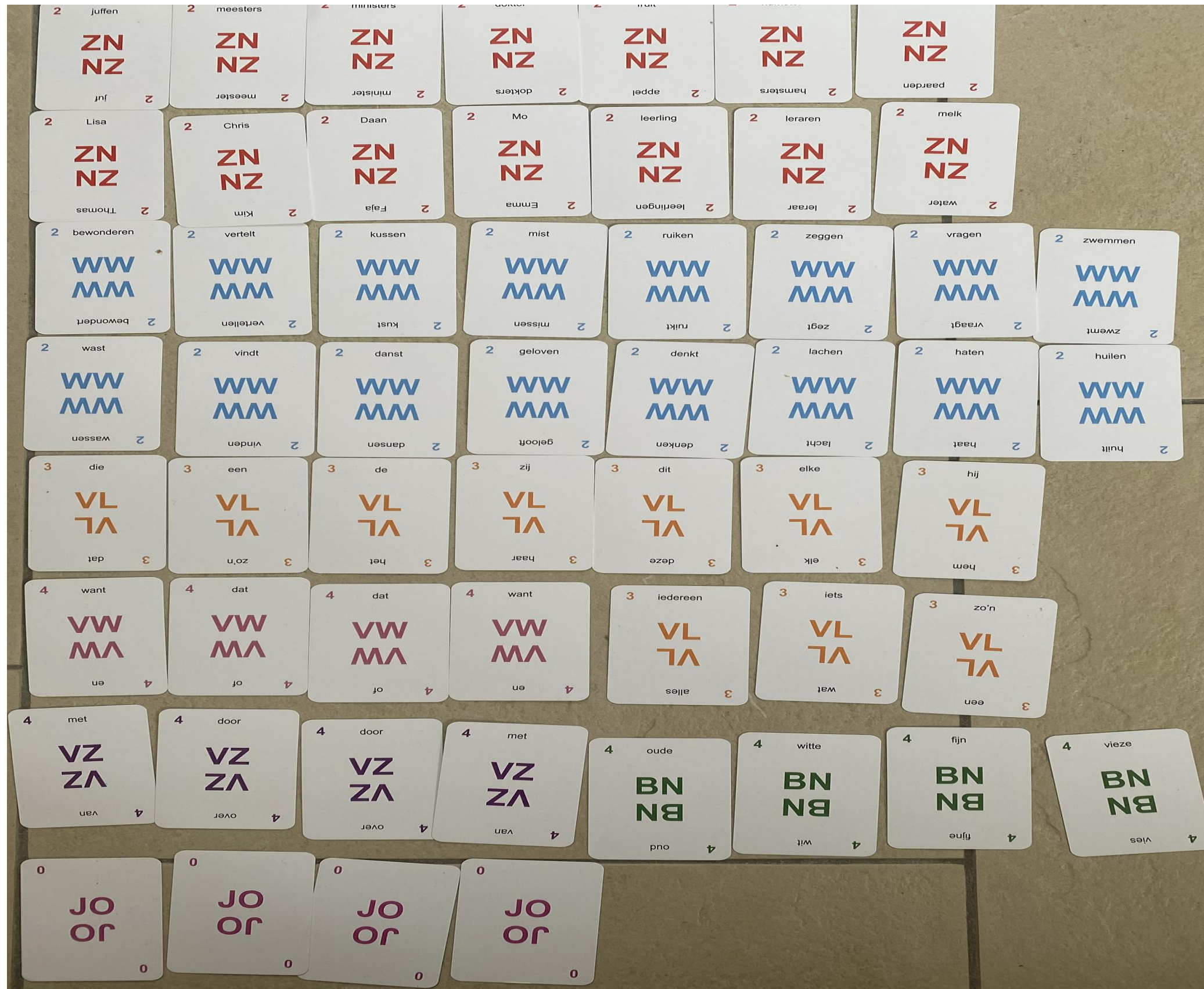
Woordmemory : Onze ervaringen

Alle spellen zijn gebruikt in klas 2 en 3 (H/V).

Woordmemory is een instapspel. Leerlingen zien snel dat er een werkwoord nodig is om een goede zin te maken.

Bij de online versie kiezen de leerlingen zelf voor moeilijkere varianten.





Woordketting *Een zin kan altijd langer!*

Doel

- Inzicht in zinsbouw en woordsoorten

Spelwijze

- Deel drie kaarten per speler en leg een startkaart uit de stock open op tafel.
- Spelers leggen om de beurt een kaart aan, maar zo dat er nog een hele zin gevormd kan worden. De speler die de kaart aanlegt, noemt hardop een mogelijke zin. Deze moet door de anderen goedgekeurd worden.
- Het bovenste woord van de kaarten telt, maar draaien van de kaarten is toegestaan.
- De speler die het eerst alle drie de kaarten heeft aangelegd, wint.



Woordketting : Onze ervaringen

Er ontstaat discussie in de groepjes over volgende vragen:

- Wat is een goede zin? Rekenen we telegramstijl goed?
- Wat doe je met een zin die grammaticaal correct is, maar inhoudelijk gezien niet? Voorbeeld: Melk huilt.
- Waarom lijkt de zin niet helemaal af te zijn? Voorbeeld: De meester zoekt. (valentie)
- Mag je komma's gebruiken om de zin langer te kunnen maken?

Woordslang *De joker is de sleutel!*

Doel

- Inzicht in zinsbouw en woordsoorten

Speelwijze papieren variant

- Leg negen kaarten op tafel in een raster van 3 bij 3 met in het midden een joker.
- Maak een zo lang mogelijke zin met aangrenzende kaarten. De zin moet als een slang door de figuur lopen, en elke kaart mag maar één keer gebruikt worden.
- Als de zin goedgekeurd is, krijgt de speler alle kaarten van de zin (behalve de joker) en worden er nieuwe neergelegd.



Woordslang *De joker is de sleutel!*

Doel

- Inzicht in zinsbouw en woordsoorten

Spelwijze digitale variant

<http://grammaticadidactiek.ruhosting.nl/WoordSlang/>

- Kies een spelmodus (zonder tijd, met tijd)
- Pas het window aan zodat alle kaarten te zien zijn
- **Speel alleen:** vorm een zo lang mogelijke zin, en leg deze vast. Hoe langer de zin, en hoe hoger de kaartscore, hoe meer punten. Je kunt het logboek laten printen (evt. naar pdf) en inleveren.
- **Speel samen:** wijs een spelleider aan, die het spel bedient en het scherm deelt. Degene met de hoogste score per ronde wint de ronde.



WoordSlang : Onze ervaringen

- Bij dit spel valt op dat de leerlingen vooral samen proberen om een goede zin te maken.
- De discussie gaat over een aantal vragen:
 - Wat is een goede zin?
 - Mag je kaarten draaien om ervoor te zorgen dat ZN en WW matchen? (congruentie)
 - Waarom zijn er verschillende woordsoorten?



Woordpoker *Zoek de beste combinatie!*

Doel

- Bewustwording van woordsoorten en hun grammaticale eigenschappen.

Spelwijze papieren variant:

- Deel vijf kaarten
- Elke speler bedenkt van deze kaarten binnen een minuut een zo lang mogelijke zin.
- Beoordeel met elkaar de correctheid van de zin
(en let daarbij op de woordsoorten)



Woordpoker *Zoek de beste combinatie!*

Doel

- Bewustwording van woordsoorten en hun grammaticale eigenschappen.

Spelwijze digitale variant:

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

- **Speel alleen:** laat de computer vijf kaarten delen. Wijzig de volgorde, draai de kaarten om of dicht, en vul de jokers in om een zo lang mogelijke zin te krijgen (maximaal 5 woorden).
- **Speel samen:** Wijs een spelleider aan die het spel bedient en het scherm deelt.

WoordPoker

training

2 Fajah
ZN
NZ
Daan 2

2 dokter
ZN
NZ
dokers 2

2 vertelt
WW
MM
vertellen 2

2 leraar
ZN
NZ
leraren 2

2 zwent
WW
MM
zwemmen 2

Fajah dokter vertelt leraar zwent

Vakdidactiek
Nederlands

WoordPoker is ontwikkeld in een docantontwikkelteam bestaande uit
Donna van der Hulst, Josje Melis, Liesbeth Stolk-Pronk en Peter-Arno Coppen

WoordPoker: onze ervaringen

- Ook bij WoordPoker komen er meteen gesprekken op gang, waarin de eerder genoemde onderwerpen een rol spelen.
- Leerlingen hebben snel door of hun kaarten kansrijk zijn: geen ww betekent geen zin.
- De digitale variant vraagt om een goede uitleg!

Wat leren ze hiervan?

- Elke werkvorm vereist een (na)bespreking met de docent:

Tijdens de werkvorm

- De docent stuurt discussie die eventueel ontstaat (*is dit een goede zin?*)
- De docent stelt stimulerende vragen (*waarom kan dit niet?*)

Na de werkvorm

- De docent stuurt de reflectie op het spel (*wat heb je geleerd?*)
- De docent gaat door op concepten die tijdens het spel opgekomen zijn



Leerlingen leren van de docent, niet van het spel alleen!

Materialen

Op de site <http://grammaticadidactiek.ruhosting.nl/DOT2018.html> zijn diverse materialen te vinden:

- Bundel grammaticaspelletjes voor docenten
- Leerlinginstructies
- Digitale (online) varianten van woordpoker, woordslang en woordmemory
- Doe-het-zelfsjablonen om zelf te printen
- De kaartspelen zijn tegen kostprijs en verzendkosten te koop via de site van Juf Melis: <https://www.jufmelis.nl/winkel/>



Vragen, opmerkingen, ervaringen

Heeft u vragen, opmerkingen of wilt u uw ervaringen met ons delen?

Mail naar Peter-Arno Coppen p.a.coppen@let.ru.nl.



Dit is het einde van de workshop

Gebruik de website om naar je volgende ronde te gaan

De website per ongeluk gesloten?

www.bit.ly/nedwerkconferentie

Technische problemen?

Bel voor technische ondersteuning

met Max Brouwer 06-28252958

**Conferentie NEDwerk
Taal is overal**

NEDwerk
Conferentie Nederlands