

## Meer taalplezier: 25 verzamelde taalspelletjes voor in de klas

### 1. Wie heeft de meeste woorden?

Schrijf een lang woord op het bord, bijvoorbeeld 'ziekenhuisbed'. De leerlingen proberen nu met de letters van dit woord nieuwe woorden te vormen. De letters hoeven niet per se aansluitend te zijn. De woorden moeten minimaal drie letters bevatten. 'Huis' zou in dit geval goed zijn, maar 'bende' ook. Na een minuut of drie geef je aan dat de tijd om is, de leerlingen stoppen met schrijven. Een leerling leest nu al zijn of haar woorden; wanneer meer leerlingen een bepaald woord hebben opgeschreven wordt deze doorgestreept. Woorden die geen enkele andere leerling uit de klas heeft opgeschreven leveren 1 punt op. De leerling met de meeste punten heeft dit spelletje gewonnen.

### 2. ABC-spel

Kies een onderwerp, bijvoorbeeld landen, plaatsen in Nederland, voedsel of dingen die horen bij de vakantie. Probeer vervolgens met de klas op het bord het hele alfabet vol te maken met woorden uit deze categorie, bijvoorbeeld Amsterdam, Beverwijk, Culemborg etc.

Variatie: laat de leerlingen eerst individueel het ABC-tje maken, en maak het daarna op het bord.

### 3. Bedenk zoveel mogelijk woorden met de letter...

Dit spelletje moet in groepjes worden gespeeld. Ieder groepje heeft pen en papier nodig, een leerling schrijft. Bedenk van tevoren een categorie, bijvoorbeeld landen. Schrijf dit op het bord. Schrijf nu een letter van het alfabet onder landen, bijvoorbeeld de letter A. De groepjes bedenken nu zoveel mogelijk landen met een A. Het groepje met de meeste woorden heeft gewonnen. Je kunt dit spelletje steeds variëren door andere letters en andere categorieën te gebruiken.

### 4. 20-vragenspel

Een leerling komt voor de klas en neemt een woord in gedachten. Eventueel schrijft de leerling dit woord op de achterkant van het bord, zo dat de groep het niet ziet. De groep mag vervolgens in maximaal twintig vragen proberen uit te zoeken om welk woord het gaat. Op de vragen mag uitsluitend 'ja' of 'nee' geantwoord worden. Als dit lukt, heeft de groep gewonnen. Als dit niet lukt, heeft de leerling die het woord bedacht gewonnen.

### 5. Tomatensla

De kinderen zitten in een kring. Enkele kinderen gaan naar de gang. De achterblijvers bedenken een woord met meerdere lettergrepen, bijvoorbeeld to-ma-ten-sla, en verdelen de groep in evenveel subgroepen als er lettergrepen zijn. Verdeel de afzonderlijke lettergrepen over de subgroepen. Roep de kinderen op de gang binnen. Op een teken van de leerkracht zeggen alle kinderen in de kring allemaal tegelijk hun lettergreep. Degenen die moeten raden moeten proberen de lettergrepen er bovenuit te horen, bij elkaar te voegen en achter het woord te komen. Daartoe mogen ze rondlopen en met elkaar overleggen.

Variatie: In plaats van woorden met meerdere lettergrepen kun je ook beginwoorden van een lied verdelen en die eventueel laten zingen.

## 6. Zinspelen

De kinderen zitten in een kring. Eén van hen begint met een zin van twee woorden, bijvoorbeeld: 'Ingrid loopt'. De linkerbuurman maakt de zin met één woord langer, bijvoorbeeld: 'Ingrid loopt langzaam.' De derde maakt ervan: 'Ingrid loopt heel langzaam.' Enzovoort, totdat een deelnemer niet meer weet hoe hij de zin langer kan maken. Hij doet dan niet meer mee.

## 7. Bordscrabble

De spelleider geeft een aantal letters met een waarde aan en schrijft deze op het bord. Bijvoorbeeld: a = 2 b = 3 e = 1 k = 7 u = 5 m = 5 o = 3 n = 5. Hierna volgt de opdracht: maak zoveel mogelijk woordjes en bereken hiervan de waarde door de letters bij elkaar op te tellen. Zoals bijvoorbeeld bok = 13, kam = 14 en mok = 15. Opdrachten kunnen zijn:

- \* Wie maakt het duurste woord?
- \* Wie maakt de meeste woorden?
- \* Wie maakt de meeste woorden met het hoogste puntentotaal
- \* Maak een woord met de waarde 13.

## 8. Klas op Rijm

De letters van het alfabet worden op het bord gezet. De kinderen zetten hun voornaam bij de desbetreffende letter. Van iedere naam, van elk kind is iets positiefs te vertellen: de een is erg spraakzaam; de ander erg handig; weer een blinkt uit tijdens de gymles, enz. De opdracht is met de klas te proberen een gedicht te maken op alle kinderen van de klas. Het rijmschema is aa bb aa of een willekeurig ander schema. Als er kinderen zijn met dezelfde voorletter, dan staan die gewoon onder elkaar bij die letter van het alfabet en krijgen toch elk hun eigen rijmzin.

Voorbeeld:

- A= Anja, die rekt zo goed,
- B= Bertje, met zo'n leuke snoet,
- C= Carola, is een kei in taal,
- Cees, die kan het eigenlijk allemaal, etc.

## 9. Hutsekluts

Schrijf een tekst of vers door met de afzonderlijke woorden door elkaar gehusseld op het bord. Elke tekst is geschikt. Wie kan het hele versje/tekst het snelst in orde krijgen?

Voorbeeld:

Ed noornheus  
 Ed hoenusnor hodut nav leve balkaa  
 Mara si chot leeh reg kumizaal  
 Ej tome ej sud raam onoit brevazen  
 Las ej meh grachtip honor rooth zablén.  
 Tad tode ijh (twan ijh feeht nege skeu)  
 Datijl ne igeeuw rood nijz nesu.  
 Stabla ijh, nad kijlt the nee banzui.  
 Stief stalba ijh ni ed tuinierden.  
 Raad thang nem nad nee dorbeij tuiben:  
 Ed hoenusnor  
 laz nijz nesu gana stuinen

### 10. Spreekwoordenspel

Eén leerling verlaat de klas. De leerlingen in de klas sommen een aantal spreekwoorden op en kiezen er één uit. Elke leerling krijgt een woord van het spreekwoord, tot de woorden op zijn; de leerlingen zitten in een kring of op een rij. De leerling buiten de klas wordt binnengeroepen; hij probeert, door vragen te stellen aan de leerlingen die een woord hebben, aan de weet te komen welk spreekwoord in de klas verborgen zit. In de antwoordzinnen moeten de leerlingen hun woord opnemen. De leerling mag doorvragen tot hij het spreekwoord weet en in zijn juiste vorm kan citeren. Na afloop wordt de vraagtechniek van de zoeker besproken en ook het raffinement waarmee de antwoordzinnen zijn geformuleerd.

### 11. De keizer van China

De leerkracht (of een leerling als het spel inmiddels beter bekend is) zegt:

'de keizer van China houdt van thee maar niet van koffie' .

Door om beurten systematisch vragen te stellen moeten de andere spelers er achter komen hoe de voorkeuren van de keizer in elkaar zitten. De vragen worden alleen met ja of nee beantwoord.

Voorbeeld:

Vraag 1: houdt de keizer van melk? ja

Vraag 2: houdt hij van honden? nee

Vraag 3: houdt hij van bier? ja

Vraag 4: houdt hij van drop? ja

Oplossing: de keizer van China houdt alleen van zaken met vier letters.

Wie de oplossing heeft gevonden mag vervolgens voor keizer spelen.

Wie met een foute oplossing komt, mag de volgende keer geen vraag stellen.

Het aardige van dit spel is dat het er om gaat de spelregels te vinden. Allerlei criteria zijn te gebruiken.

Misschien houdt de keizer alleen van zaken met een even aantal letters, misschien houdt hij alleen van gele dingen.

### 12. Wie, wat, waar en waarom

Het bord is verdeeld in 4 kolommen. Boven elke kolom staat resp. wie, wat, waar, waarom. De leerlingen maken om de beurt een zin waaruit blijkt wie, wat, waar en wanneer doet. (bijvoorbeeld: Mijn moeder drinkt een kopje thee in de keuken omdat ze dorst heeft.). Als er 10 zinnen staan, moeten de kinderen uit elke kolom een zinsdeel kiezen (elke keer een andere kolom!). Dit wordt de eerste zin van het nieuwe verhaal. Het verhaal mag helemaal verzonnen zijn. Er wordt op inhoud en spelling gelet. Een of meerdere van de verhalen kan eventueel als input dienen voor een korte drama opdracht.

### 13. Wie ben je?

We vragen de kinderen hun naam op een briefje te schrijven. De letters van de naam worden onder elkaar gezet. Bij elk van die letters maakt de leerling een zin waarmee enkele eigenschappen worden weergegeven, die deze leerling typeren.

Variant 1: Er kan ook gekozen worden voor het uitwisselen van namen, waarbij de leerlingen bij elke letter van de naam van de ander een positieve zin moeten verzinnen, die iets zegt over die persoon.

Variant 2: Er kan ook gekozen worden voor dieren/diersoorten. Met de eerste letters moet steeds een zin worden gemaakt die slaat op de eigenschappen van dat dier.

#### 14. Woorden rijgen

De eerste speler noemt een samengesteld woord. De tweede speler noemt een samengesteld woord dat begint met het tweede lid van het woord van de eerste speler. De derde speler noemt een woord dat begint met het tweede deel van het voorafgaande woord etc. Wie geen woord meer weet, valt af en speelt in deze ronde niet meer mee. Wie overblijft wint. Het beste kan vooraf een maximale bedenktijd worden afgesproken, afhankelijk van het taalniveau van de spelers.

Voorbeeld:

Speler 1: voordeur

Speler 2: deurbel

Speler 3: belsysteem

Speler 4: weet ik niet

Speler 5: systeemkaart

Speler 6: kaartspel

Dit spel heeft twee aspecten: het komt niet alleen aan op het vinden van een nieuw woord (evt. gebruik laten maken van een woordenboek!) maar ook op het zoeken van mogelijkheden om een ander te blokkeren

#### 15. Zoeken maar!

De klas wordt in groepjes verdeeld. Er wordt een letter gekozen (door de leerkracht of een leerling). Aan de hand van het onderstaande lijstje moeten de groepen binnen een vastgestelde tijd zoveel mogelijk woorden verzinnen.

Gerecht / voedsel, Bloem of plant, Steden, Landennamen, Keukenvoorwerpen, Beroepen, Landdieren, Waterdieren, Elektrisch apparaten, Voertuigen, Vrucht / groente etc. Het groepje met de meeste kloppende woorden krijgt een punt.

#### 16. Groeiwoorden

De eerste speler schrijft een drieletterwoord (bv. kat) op het bord. De volgende speler voegt er een letter aan toe en vormt een vierletterwoord (bv. taak). De volgende speler doet hetzelfde en maakt er een vijfletterwoord van (kaats). Het spel stopt wanneer de speler die aan de beurt is geen groter woord meer weet te maken. Vervolgens kan een nieuw drieletterwoord op het bord worden geschreven.

#### 17. Klinkt 'n klinkerzin?

De kinderen moeten met een van tevoren opgegeven klinker zinnen maken. Bijvoorbeeld: van te voren is afgesproken dat alleen de klinker a gebruikt mag worden. Een zin die gemaakt zou kunnen worden is: 'Aan 't strand van Casablanca', of 'Als Jaap al lang vast slaapt aan 't strand van Casablanca, gaat z'n maat Caspar naar 'n bar'.

Bij dit spel mogen klinkers die niet echt worden uitgesproken, zoals de twee e's in een worden geschreven als '. Die apostrof mag ook gebruikt worden bij 't voor 'het', m'n voor 'mijn', 'r voor 'er' en d'r voor 'haar' en z'n voor 'zijn'.

De bedoeling van dit spel is om in 5 minuten een zo lang mogelijk verhaaltje te schrijven met alleen de opgegeven klinker. Na de afgesproken 5 minuten worden de punten geteld: van de afgemaakte zinnen wordt per deelnemer het aantal gebruikte klinkers geteld, waarbij de volgende verdeelsleutel wordt gebruikt: E = 1 punt, A = 2 punten, O = 3 punten, I = 4 punten, U = 5 punten.

Het is ook nog mogelijk om het best lopende verhaal extra punten toe te kennen, maar dit kan men af laten hangen van het taalniveau van de leerlingen.

### 18. Schrijven en vertellen

Alle kinderen in de klas krijgen een blanco papiertje. Op het papiertje schrijft elk kind een zelfstandig naamwoord. De blaadjes worden opgehaald en in een doos gedaan. Dan beginnen de kinderen met het schrijven van een verhaal. Om de 1 of 2 minuten leest de leerkracht 1 blaadje met een zelfstandig naamwoord voor. De kinderen moeten dat woord in hun volgende zin die ze schrijven, binnen het verhaal passen. Vervolgens schrijven zij gewoon weer door tot de 2 minuten om zijn. Daarna wordt weer een zelfstandig naamwoord afgeroepen etc. Enkele verhalen kunnen aan het eind worden voorgelezen.

### 19. Samen zinnen maken

Er wordt aan het begin van het spel afgesproken op welke manier het spelpapier wordt doorgegeven. Bovenaan het papier wordt door iedereen een lidwoord geschreven: de, het of een. Het papier wordt van bovenaan netjes in een reepje omgevouwen en doorgegeven aan de volgende speler. Op het papier dat iedereen nu voor zich heeft, schrijft hij een bijvoeglijk naamwoord: mooi, rood, dik enz. Weer wordt het papier omgevouwen en doorgegeven aan de volgende. Daarna worden de volgende zinsdelen één voor één opgeschreven; daarna omvouden en doorgeven. Een naam, een werkwoordsvorm derde persoon enkelvoud met bijpassend voorzetsel, een bijvoeglijk naamwoord, een naam en een plaatsbepaling. Daarna kunnen wat zinnen worden voorgelezen.

### 20. Spoken

De klas wordt in groepjes van 4 verdeeld. De eerste speler neemt een drieletterwoord in gedachten en schrijft daarvan alleen de eerste letter op een papiertje. Hij geeft het papier door aan zijn linkerbuurman, die een letter toevoegt, zodanig dat er geen bestaand woord gevormd wordt, maar bij toevoeging van meer letters, wèl.

Voorbeeld:

Speler 1 denkt aan het woord 'jurk' en schrijft de letter 'j' op.

Speler 2 neemt het woord 'jas' in gedachten en schrijft 'ja'.

Speler 3 denkt aan 'jaar' en schrijft 'jaa' op.

Speler 4 mag nu niet het woord jaar of jaap opschrijven, omdat dit goede woorden zijn. Een andere letter toevoegen is moeilijk. Speler 4 kan nu gaan bluffen en een willekeurige letter opschrijven, bv. de 's'. Speler 5 mag hem dan 'tillen'. Speler 4 zal dan het woord moeten melden dat begint met 'jaars'.

Score: Wie niets meer weet, wie getild wordt en betrapt is op bluffen, of wie ten onrechte de vorige speler tilt is een kwart spook. Gebeurt dit tweemaal, dan is hij een half spook, vervolgens een driekwart spook. Is iemand een heel spook, dan ligt hij er uit en doet niet meer mee.

### 21. Woordslang

Dit spelletje kan individueel of in groepjes gespeeld worden. Begin met een woord op het bord uit een bepaalde categorie, bijvoorbeeld meisjesnamen: 'Sophie'. Omdat Sophie op een 'e' eindigt, moeten de leerlingen een nieuwe meisjesnaam verzinnen die begint met een 'e'. De leerlingen krijgen een aantal minuten waarin zij proberen de woordslag zo lang mogelijk te maken. De leerling(en) met de meeste woorden heeft gewonnen.

### 22. Galgje

Een gouwe ouwe die het goed doet in de klas. Bedenk een woord en laat de leerlingen om de beurt door letters de noemen het woord raden. Een verkeerde letter levert steeds een deel van de galg op. Als variatie kun je de leerlingen ook zelf woorden laten bedenken.

### 23. Woordenboekspel

Speel dit spel in de klas in groepjes van maximaal 6 kinderen. Ieder groepje krijgt een eigen woordenboek. Alle spelers schrijven hun naam op een blaadje. De speler die aan de beurt is (de oudste speler begint) zoekt in het woordenboek een onbekend woord op. Een gek woord, dat de anderen waarschijnlijk niet kennen.

Alle spelers schrijven het woord op hun blaadje en verzinnen hier vervolgens hun eigen betekenis voor. De verzonden betekenis wordt achter het woord geschreven. De speler die het woord heeft opgezocht, schrijft het woord ook op, maar dan met de echte betekenis er achter. Alle blaadjes worden vervolgens dubbelgevouwen ingeleverd bij de speler die het woord heeft opgezocht. Deze speler leest alle oplossingen eerst voor zichzelf door, zodat er daarna vlot neutraal voorgelezen kan worden. De speler die het woord heeft opgezocht leest alle betekenissen die zijn opgeschreven zo neutraal mogelijk voor, inclusief de echte betekenis. Let op! De voorlezer leest de blaadjes voor op zo'n manier dat de blaadjes niet herkend worden van wie ze afkomstig zijn. Na het voorlezen kunnen de overige spelers hardop raden welke de juiste betekenis is, te beginnen met de speler links van de speler die het woord heeft opgezocht.

Puntentelling: De speler die de juiste betekenis van het woord heeft geraden krijgt 1 punt. Raadt iemand de betekenis die een speler zelf verzonden heeft, dan krijgt de speler die dat woord heeft opgeschreven 1 punt per keer dat die betekenis gekozen wordt. Raadt niemand de juiste betekenis? Dan krijgt alleen de speler die het woord heeft opgezocht 1 punt.

### 24. Doorgeefverhaal

Iedere speler heeft pen en papier nodig.

Iedereen schrijft een persoon aan de bovenkant van een stuk papier. Het leukste is als je daar nog wat bijschrijft, bijvoorbeeld 'een vrolijke bakker', 'de vermoeide dame', 'de leukste leraar van de school ...' etc. Vouw het papiertje met de persoonsomschrijving naar achteren, zodat het niet meer te lezen is en geef het papier door. De volgende schrijft dan een plaats op, waar een persoon zich kan bevinden. Schrijf ook hierbij extra bijvoeglijke naamwoorden. Bijvoorbeeld: 'in een saaie winkel', 'op een drukke straat', 'in het donkere bos', etc.

Vouw wat je geschreven hebt weer naar achteren, zodat het niet meer te lezen is en geef het papier door. Als derde wordt er omschreven op welke manier de persoon een uitspraak doet. Begin met: zegt, schreeuwt, roept of fluistert en zet daar eventueel ook nog een emotie of een andere toevoeging bij. Bijvoorbeeld: 'zegt heel verdrietig', 'roept boos,' 'fluistert jaloers', 'zegt met een hoge piepstem'.

Als vierde wordt er een uitspraak opgeschreven. Bijvoorbeeld: "Hè, hè, even zitten!", "Oh, wat ruikt het hier lekker!", "Ja hoor, daar ben ik het helemaal mee eens!".

En dan... leest iedereen de gekke (grappige) combinatie voor. Maak gebruik van je stem, mimiek en lichaamstaal om het verhaaltje zo leuk mogelijk voor te lezen.

### 25. Onelinerspel

Speel dit spel in groepjes van 4 leerlingen. Schrijf een korte startzin op het bord, bijvoorbeeld: 'buurvrouw ontdekt gestolen kind'. De leerlingen schrijven per groepje de startzin over op een blaadje.

Ieder speler vult in zijn/haar beurt de zin aan met steeds meer details of korte bijzinnen.

Per beurt mag je maximaal 5 woorden toevoegen. Pas op! De zin moet kloppend blijven! In iedere beurt wordt de nieuwe zin hardop voorgelezen. Uit hoeveel woorden bestaat de langste oneliner van de klas?

### Verantwoording

Deze 25 woordspelletjes zijn verzameld door Stichting Wereld-leren, waarbij we dankbaar gebruik hebben gemaakt van de volgende websites: [www.123lesidee.nl](http://www.123lesidee.nl), [www.jenaplan.nl](http://www.jenaplan.nl), [www.dubbelzes.nl](http://www.dubbelzes.nl), [www.mens-en-samenleving.info.nu](http://www.mens-en-samenleving.info.nu).