

Het feestdagenspel

Oefen de woordenschat rondom Sinterklaas, Kerst en Oud & Nieuw met een spel!

Inhoud

40 kaartjes met afbeeldingen die te maken hebben met Sinterklaas, Kerst en Oud & Nieuw.

Vorbereiding

Print de kaartjes, lamineer ze en knip ze los.

Spel: Wat is de ontbrekende kaart?

Cursisten krijgen steeds 6 kaarten waarvan er een wordt weggehaald. De cursist moet raden welke kaart ontbreekt.

Het spelverloop

Als docent ben je de spelleider. Je start door iedere speler zes kaarten te geven. De spelers bekijken vervolgens hun kaarten aandachtig en onthouden de zes afbeeldingen. Na bijvoorbeeld 30 seconden leggen de spelers hun kaarten op tafel (met de afbeeldingen naar beneden). Je haalt bij iedere speler een kaart weg en geeft de overige vijf kaarten terug. De spelers moeten nu raden welke kaart ontbreekt. Ze mogen slechts één keer raden. Is het antwoord goed, dan mogen ze de kaart houden. Is het antwoord fout, dan krijgt de speler niets.

De spelers geven hun vijf kaarten terug en daarna volgt ronde twee. Een potje bestaat uit vijf rondes. Wie na vijf rondes de meeste kaarten heeft verzameld, heeft gewonnen.

Het spel duurt ongeveer 10 minuten en is geschikt voor zowel jongeren als volwassenen.

Andere spelmogelijkheden

Naast de hierboven beschreven speluitleg zijn de kaartjes ook te gebruiken voor andere spelen en werkvormen. Bijvoorbeeld:

a. **Taboe**

Laat een cursist de afbeelding op het kaartje beschrijven. De andere cursisten moeten het woord raden. Degene die het woord heeft geraden, krijgt het kaartje. Wie heeft na vijf of tien rondes de meeste kaartjes verzameld?

Om te voorkomen dat iedereen door de klas roept, kun je de cursisten het woord op een wisbordje laten schrijven.

Zorg voor differentiatie door een beginner te laten samenwerken met een gevorderde cursist.

b. **Verhaal vertellen**

Geef de cursisten vier kaarten en laat hen een verhaal vertellen waarin de vier afbeeldingen voorkomen. Je kunt de cursisten ook een gezamenlijk verhaal laten maken door steeds een cursist een kaart van de stapel te laten trekken. De eerste cursist pakt een kaart en zegt een zin met een woord van de afbeelding. De volgende cursist pakt een kaart, herhaalt de zin en vult het verhaal aan. Dit gaat zo door tot alle cursisten geweest zijn. Laat bijvoorbeeld daarna het verhaal opschrijven.

c. **Werkwoorden**

Laat cursisten (in duo's) zoveel mogelijk werkwoorden bedenken bij een afbeelding, bijvoorbeeld: een kerstboom kopen, versieren, neerzetten, optuigen.

d. **SET**

Ken je het spel SET? Bij dit spel leg je 12 kaarten met de afbeelding naar boven op tafel. De spelers moeten proberen drie kaarten te vinden die bij elkaar passen. Als een speler een goede combinatie heeft gevonden, roept hij 'SET!' Hij vertelt vervolgens welke kaartjes bij elkaar passen en waarom. Daarna mag de speler de drie kaarten houden en worden er drie nieuwe kaarten op de tafel gelegd zodat er weer 12 liggen.

Met dit spel leren cursisten woorden aan elkaar te linken, te clusteren, te categoriseren en overeenkomsten te beschrijven.

Veel speelplezier

Sandy Posthumus Meyjes

Ellis Delken

PS Wil je meer ideeën om spellen te gebruiken in je les? Lees dan onze column 'speelplezier' in online LES.