

Handleiding

Babbel je mee?

Je kunt veel plezier hebben met woorden, zéker wanneer je daar samen met anderen mee speelt en babbelt.

Ken je nog niet zoveel woorden in het Nederlands?

Dan kun je er toch al heel veel lol aan beleven!

Hoe beeld je bijvoorbeeld 'achteraan' uit? Raden de anderen het wanneer jij 'een stapelbed' tekent?...of als je 'een tijger' boetseert? ...of als je een woord in je eigen taal zegt?

Veel babbelplezier samen, Babili-Bab!

Spreek en lees jij al een aardig woordje Nederlands? Of begin je net met het wennen aan de klanken, de taal en de letters? Dan leer je met Babili-Bab, terwijl je samen speelt, het Nederlands nóg beter te gebruiken. Welke Babili-Bab-kampioen bereikt als eerste STOP? Een beetje geluk helpt, maar het babbelplezier staat voorop!



Babili-Bab is een interactief educatief gezelschapsspel. Het is een combinatie van spelopdrachten en coöperatieve taalstimuleringsactiviteiten, allemaal gericht op woordenschatuitbreiding. Het bordspel bestaat uit minimaal 2 speelborden, en is uit te breiden naar 5 speelborden.

Het bordspel heet Babili-Bab. Babili betekent *babbelen* in Esperanto, en dat is precies het voornaamste doel van het spel. Het daagt de spelers namelijk uit om samen de interactie, het gesprek, een *babbeltje*, aan te gaan.

Tijdens het *babbelen* zijn de spelers (onder andere) bezig op talig niveau (expressie en taalbegrip). Ze spelen interactief en coöperatief, binnen een context (thema) en ze ontvangen taalsteun (de 3 pijlers van een krachtige taalomgeving). De taalsteun geven ze elkaar, door te discussiëren over oplossingen. Ook de moedertaal, onmisbaar bij kennisuitbreiding en bij het leren van een nieuwe taal, biedt tijdens dit spel taalsteun. En niet slechts één moedertaal, nee alle wereldtalen kunnen voorbij komen in het spel.

Achtergrond:

Naast het talige aspect kent Babili-Bab kinesiologicalische en creatieve uitdagingen. Wanneer je een nieuwe taal nog niet zo goed beheerst bieden deze opdrachten kansen voor succeservaringen en kansen voor het plezier in samenspel, het aangaan van vriendschappen en relaties. Ongemerkt draagt het spelen bij aan het leren.

De onderliggende **doelen** van Babili-Bab zijn:

- 1) Bijdragen aan uitbreiding van de woordenschat
- 2) Bijdragen aan verbetering van vaardigheden op de 4 taaldomeinen
- 3) Bijdragen aan verbetering van de communicatieve vaardigheden
- 4) Bijdragen aan bewustwording van het belang van de moedertaal.

- 1) Ten aanzien van de uitbreiding van de woordenschat past dit spel binnen de 4-takt van Verhallen.

- De leerkracht selecteert namelijk de woorden waar het spel mee gespeeld wordt. Dat kunnen thema-woorden zijn, woorden uit de taallessen (maar ook uit WO-lessen, de actualiteit, de seizoenen, feesten enz.), woorden die passen bij de taalredzaamheidsfase van de nieuwe taalleerder, woorden uit welke woordenschatmethode dan ook.
- Voorafgaand aan, of tijdens het spel, wordt de betekenis, de definitie van elk woord duidelijk (semantiseren).
- De geselecteerde woorden, waar het spel om draait, komen op verschillende manieren aan bod. Spelenderwijs wordt het woord en de betekenis ingeoeft en ingeslepen (consolideren).
- Het spel Babili-Bab kan gebruikt worden om een beeld te krijgen van de beheersing van woorden, begrippen en vaardigheden, in een spontane taalgebruiks-situatie (controleren).

- 2) Tijdens het spelen van Babili-Bab worden de volgende taaldomeinen geactiveerd:

- Woordenschat
- Luisteren en spreken

- Lezen en schrijven
 - Taalbeschouwing
- 3) Alle taalaspecten van de communicatieve vaardigheid (semantiek, pragmatiek, fonologie en (morfo-)syntaxis zijn terug te vinden binnen de verschillende opdrachten die de spelers tijdens dit spel tegenkomen. Zowel op begripsniveau als op productieniveau.
- 4) Aangezien de moedertaal een grote rol speelt bij het verwerven van een nieuwe taal, wordt deze ook tijdens Babili-Bab benut. Spelers ervaren andere talen en elke taal wordt gelijkwaardig geaccepteerd.

Inhoud van het spel:

1 handleiding, inclusief de legenda.

5 speelborden:

- 1 speelbord met het startpunt (witte ondergrond),
- 1 speelbord met het eindpunt (zwarte ondergrond) en
- 3 speelborden, voor verschillende niveaus (blauw, groen, oranje).

Bedoeling van het spel: wie doorloopt als eerste het spel van START tot STOP?

Doelgroep:

Iedereen vanaf 6 jaar, die Nederlands leert.

Vanaf het startniveau Nederlands lerend, tot en met gevorderd niveau.

Aantal spelers: Je speelt Babili-Bab met minimaal 2 en maximaal 6 personen.

Duur van het spel: 15-30 Minuten.

Vorbereiding:

- Download de handleiding, inclusief de legenda en de speelborden. Lees de handleiding helemaal door. Print de legenda en de benodigde speelborden in kleur. Knip de zeshoekige speelborden uit en lamineer ze eventueel.
- Leg per speler klaar: een pion, een wisbordje met stift/ papier en schrijf- en tekenmateriaal.
- Verder: één dobbelsteen en een homp niet-zelfdrogende klei.
- De woordenselectie: selecteer als leerkracht vooraf met welke woorden het spel gespeeld wordt. Deze selectie maakt dat het spel Babili-Bab het hele jaar door, bij verschillende thema's, op elk niveau en bij elke methode gebruikt kan worden. Het kunnen de woorden zijn die in een hoofdstuk uit bijvoorbeeld de taal- of rekenmethode centraal staan; gebruik het spel Babili-Bab dan als pre-teaching of als consolideringsoefening. Het kunnen woorden zijn die de komende periode thematisch (vanwege een seizoen, een boek, een feest of een belangrijke gebeurtenis) vaak zullen voorkomen, woorden die handig zijn om (alvast) te kennen. Het kunnen ook woorden zijn die uit de BAK-lijst worden geselecteerd.

Het zijn hoe dan ook woorden die de leerlingen nog niet voldoende beheersen.

Die woorden en afbeeldingen liggen als een lijstje naast het speelbord op de speeltafel, of ze hangen goed leesbaar op een wand naast de speeltafel, of ze staan op het digitale schoolbord.

Spelen:

Het witte (START) en het zwarte (STOP) speelbord liggen klaar. Dit is het minimale speelveld, voor de beginners. Afhankelijk van het niveau van de spelers wordt het groene, oranje en blauwe speelbord toegevoegd tussen het witte en de zwarte speelbord in. Leg de borden met de gele randjes tegen elkaar.

Zo ontstaat één aaneengesloten speelbord, van minimaal 2 en maximaal 5 speelborden. De volgorde van de 3 gekleurde speelborden is niet van belang. De kleur wel.

- Het bord met de zwarte en de witte ondergrond: *nog niet geletterd en een zeer beperkte Nederlandse woordenschat.*
- Het bord met de groene ondergrond: *beginnende lezer, enigszins redzaam in het Nederlands.*
- Het bord met de oranje ondergrond : *geletterd en beschikkend over een redelijke voorraad dagelijkse woordenschat in het Nederlands.*
- Het bord met de blauwe ondergrond : *geletterd, een grote dagelijkse woordenschat en een beperkte woordenschat aan schooltaalwoorden.*

-Start van het spel:

Alle spelers kiezen of grabbelen een pion.

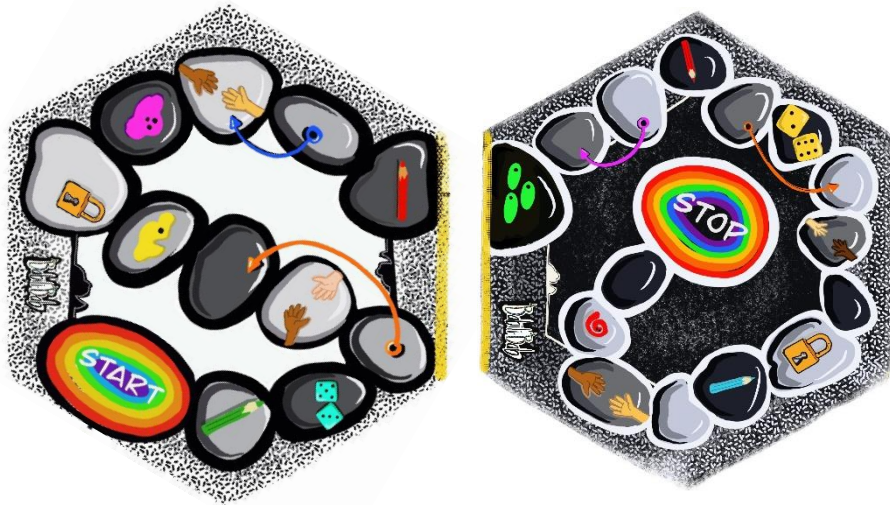
De speler die het oudste is mag beginnen met dobbelen. Of de speler wiens voornaam op alfabetische volgorde vooraan zou staan. Of de speler met het hoogste getal qua huisnummer. Of...kies zelf een criteria om de beginner te kiezen.

-Verloop van het spel:

Alle pionnen staan op het witte speelbord, op START.

De volgorde van de speler die mag dobbelen is, vanaf de eerste, met de klok mee. Afhankelijk van het gedobbelde aantal ogen verplaats je je pion binnen de vakjes. Er zijn vakjes die een kleine tekening en een omschrijving bevatten van de opdracht die je (samen) moet uitvoeren. De opdrachten zijn afgestemd op het niveau van het speelbord, naar het niveau van de spelers. Voor de uitleg houd je de Legenda bij de hand.

Het witte en het zwarte speelbord bevatten de volgende opdrachten (zie ook Legenda):



- De pijl: ga door of ga terug wat de pijl aanwijst.
- De dobbelstenen: je mag **nóg** een keer gooien!
- Het slot: sla een beurt over,
- Het potlood: teken één van de woorden en laat de anderen raden.....
- Klei: klei één woord van het lijstje, raden de anderen wat het is?
- Twee handen: één woord van het lijstje uitbeelden, spreek er niet bij. Raden de anderen wat het is?

Het groene speelbord bevat als uitbreiding de volgende opdrachten:

- De praatwolk: bedenk een mooie zin met één van de woorden
- Vlaggen: Spreek één van de woorden uit in een andere taal; raden of weten de anderen wat je zegt?
- *a.....*: De eerste letter: spreek de eerste letter van een woord uit. Weten je medespelers welk woord je gaat zeggen? Zo niet, geef de tweede, derde enz. letter.
- Het vraagteken: bedenk een raadseltje over één van de woorden; kunnen de anderen raden wat jij bedoelt?



Het oranje speelbord bevat als uitbreiding de volgende opdrachten:

- MIX: kies een woord, schrijf de letters gemixt op. Kunnen je medespelers het woord lezen, raden?
- De bril: kies een medespeler die één van de woorden moet spellen zonder naar het woord te kijken. De anderen schrijven mee. Klopt het?
- De mond: spreek één van de woorden uit in een andere taal en vraag elke speler het te herhalen. Lukt dat?
- De spin: kies één woord, jullie maken samen een woordspin over het woord. Jij schrijft.
- Het schrift: kies één woord, iedere speler schrijft een zin op met dat woord, jij ook. Daarna leest iedereen zijn zin voor. Jij geeft de beurten..



Het blauwe speelbord bevat als uitbreiding de volgende opdrachten:

- 1,2,3?: bedenk 3 woorden die met één woord van de lijst te maken hebben, noem ze. Weten je medespelers waar je het over hebt?
- De zwart-wit pijl: noem het tegenovergesteld van één van de woorden van de lijst. Weten je medespeler waar je het over hebt?
- 2 Vingers: kies één woord, vraag iedereen het meervoud ervan op te schrijven. Laat het elkaar zien en vergelijk.
- De globe: vertel in een andere taal iets over één van de woorden. Wie weet waar jij het over hebt?
- De ster: in hoeveel talen weten jullie samen één woord van de lijst te vertalen? Lukt het ook om ze op te schrijven?



-Einde van het spel:

Als één speler het STOP-vakje bereikt op het zwarte speelbord, is het spel voor die speler afgelopen. De speler hoeft niet precies op Finish uit te komen. Als hij meer dobbelt, dan is in elk geval de Finish bereikt. Deze speler is de winnaar, maar blijft betrokken. De winnaar mag vanaf nu namelijk voor iedereen dobbelen.

Wanneer een tweede speler de finish bereikt, is het spel wel afgelopen.

Ruim alles netjes op.

Over de ontwikkelaar:



In haar werk als Ambulant begeleider Cluster 2 en Coördinator Anderstaligen ondersteunt en begeleidt Brigitte ouders, leerlingen, schoolbesturen, schoolteams en gemeenten. Als Master Expert in Nieuwkomersonderwijs (HU) is zij deskundig op het gebied van taalontwikkeling, interculturele communicatie en meertaligheid. Brigitte is daarnaast illustrator en vormgever. Ze schrijft regelmatig artikelen voor vakbladen.

Contact: info@atelierdebee.nl

Wat betekent het?



Het potlood: teken één van de woorden en laat de anderen raden....



De dobbelstenen: je mag nòg een keer gooien!



De pijl: ga door of ga terug wat de pijl aanwijst.



Twee handen: je gaat één woord van het lijstje uitbeelden. Raden de anderen wat het is?



Klei: klei één woord van het lijstje. Raden de anderen wat het is?



Het slot: sla een beurt over.....



De praatwolk: bedenk een mooie zin met één van de woorden.



Vlaggen: spreek één van de woorden uit in een andere taal. Raden of weten de anderen wat je zegt?

a...

De eerste letter: spreek de eerste letter van één van de woorden uit. Weten de anderen welk woord je gaat zeggen? Zo niet, geef de tweede, derde enz. letter.



Het vraagteken: bedenk een raadseltje over één van de woorden. Kunnen de anderen raden wat jij bedoelt?

mix

MIX: kies een woord, schrijf de letters gemixt op. Kunnen je medespelers het woord lezen, raden?

Babil-Bab



De bril: kies een medespeler die één van de woorden moet spellen zonder naar het woord te kijken. De anderen schrijven mee. Klopt het?



De spin: kies één woord. Jullie maken samen een woordspin over het woord. Jij schrijft.



Het schrift: kies één woord. Iedere speler schrijft een zin op met dat woord, jij ook. Daarna leest iedereen zijn zin voor. Jij geeft de beurten.



De mond: spreek één van de woorden uit in een andere taal en vraag elke speler het te herhalen. Lukt dat?



1,2,3?: bedenk 3 woorden die met één woord van de lijst te maken hebben, noem ze. Weten je medespelers waar je het over hebt?



De ster: in hoeveel talen weten jullie samen één woord van de lijst te vertalen? Lukt het ook om ze op te schrijven?



2 vingers: kies één woord en vraag iedereen het meervoud ervan op te schrijven. Laat het elkaar zien en vergelijk.



De zwart-wit pijl: noem het tegenovergestelde van één van de woorden van de lijst. Weten je medespelers waar jij het over hebt?



De globe: vertel in een andere taal iets over één van de woorden. Wie weet waar jij het over hebt?

