



Creatief op de achterbank

Taalspelletjes in de auto

Lange vakantieritten vragen om leuke spelletjes – taalspelletjes bijvoorbeeld. Drie pagina's ter verhoging van de sfeer in de auto.

SASKIA AUKEMA

“Wij, drie kinderen, hadden verschrikkelijke ruzie over wie, waarom en hoelang er in het midden moest zitten. Mijn moeder pareerde het gekrijs en gestomp met zonder aanzien des persoons toegediende krachtige meppen naar achteren, waarbij ze meestal de verkeerde raakte, namelijk net dat ene kind dat zojuist eindelijk in een schuldloze slaap was gevallen. (...) De tocht duurde drie of vier dagen.” Met die woorden blikte columniste Sylvia Witteman in 2009 terug op de autovakanties die ze als kind beleefde in de jaren zeventig. Nu is er sindsdien veel veranderd, maar één ding bleef hetzelfde: de autorit naar die ene pittoreske camping in Zuid-Frankrijk ervaren veel kinderen als een martelgang. Voor de meeste volwassenen is dat trouwens niet anders.

Natuurlijk kun je iedereen gewoon een dvd voor-schotelen, maar was het hele idee van vakantie nu net niet dat je sámen iets zou ondernemen? Een taalspelletje bijvoorbeeld? We besloten die spelletjes te inventariseren, en kregen daarbij hulp van tientallen lezers van Facebook, Twitter en van de nieuws-brief *Taalpost*.

Kilometervreters

Waar moet een goed autospel eigenlijk aan voldoen? Allereerst moeten het kilometervreters zijn, waarbij er het liefst na iedere ronde weer een provincie of departement voorbijgetrokken is. Het behoud van een goed humeur is daarbij belangrijker dan dat er grootse prestaties geleverd worden. Niet voor niets sloot een van de inzenders een A4 aan spelregels af met de woorden: “Uiteraard deze regels niet te strak handhaven.”

Verder is het natuurlijk mooi als de deelnemers het doen met de middelen die voorhanden zijn: het landschap buiten en de taal in hun hoofd. Spelletjes op papier, zoals galgje, zijn geknipt voor regenachtige dagen in de tent, maar in de auto laten ze zich lastiger spelen, zeker als de bestuurder ook wil mee-doen.

Alle inzenders: hartelijk bedankt, en voor iedereen: prettige reis!

KENTEKENWOORDEN

8-KRH-18 = *kracht*

Kies gezamenlijk een nummerbord uit, bijvoorbeeld 8-KRH-18, en maak woorden die de letters *KRH* bevatten, liefst ook in die volgorde. Iedereen mag woorden roepen. Degene met het kortste woord met de letters in de juiste volgorde (bijvoorbeeld *kracht*) wint de ronde. Lukt het niemand om de letters in de juiste volgorde te houden? Dan mogen de letters door elkaar gehusseld worden (bijvoorbeeld *hark*). Ook dan wint degene met het kortste woord.



Illustraties: Matthijs Sluiter

KENTEKENNAMEN

54-JS-18 = *Jan Smit*

Bij dit spel staan nummerborden centraal waarop letters in een groepje van twee voorkomen, bijvoorbeeld 54-JS-18. Degene die in die initialen *JS* het eerst de naam van een beroemde persoon herkent (bijvoorbeeld Jan Smit), krijgt een punt. Mensen uit de privékring mogen natuurlijk ook, als iedereen het daarmee eens is. En bij bordes met tweeletterduo's, zoals 54-JS-PV, zijn twee punten te verdienen, al dan niet door twee verschillende personen.

KENTEKENZINNEN

8-KNH-18 = '*Kan Niet Hard*'

De bedoeling van dit spel is om de letters op de nummerborden te zien als de eerste letters van de woorden in een zinnetje. *KNH* kan dan bijvoorbeeld staan voor: '*Kan Niet Hard*'. Degene die het eerst roept, verdient een punt, of wat ook kan: per ronde een eenkoppige jury aanwijzen die een punt toekent aan de mooiste vondst.

LETTERTJEPRIK

Noordwijk, Nijmegen, New York

Speler 1 noemt een letter (bijvoorbeeld de *n*), speler 2 een categorie (bijvoorbeeld 'plaatsnamen'). Vervolgens noemen de spelers om beurten iets wat binnen de categorie valt én begint met de opgegeven letter: *Noordwijk, Nijmegen, New York*.

Wie binnen twintig seconden geen nieuwe aanvulling meer heeft, valt af. Degene die de laatste aanvulling heeft genoemd verdient een punt, en hij mag een nieuwe letter kiezen (en de speler na hem weer een nieuwe categorie).

Enkele categorieën ter inspiratie: plaatsnamen, dieren, eten, beroepen, lichaamsdelen, liedjes, bloemen, merken, tv-programma's, popgroepen, dingen

onderweg, dingen die te maken hebben met de plek van bestemming, dingen in huis, mensen die je kent, voorwerpen die in een brooddoosje passen en voorwerpen die groen zijn.

LETTERS LANG

Aap, paard, Deense dog

Bedenk een categorie (bijvoorbeeld dieren) en noem een woord uit die categorie (bijvoorbeeld *aap*). Degene na jou noemt dan een dier met de laatste letter van *aap*, bijvoorbeeld *paard*, en weer een volgende ziet in de laatste letter van *paard* de eerste letter van *Deense dog*. Heb je binnen twintig seconden geen nieuwe aanvulling? Dan val je af. De persoon die de laatste aanvulling heeft genoemd verdient een punt, en mag een nieuwe categorie bedenken.

Voorbeelden van categorieën: zie 'lettertjeprik', hiervoor. Voor gevorderden is er de woordslang hieronder.



WOORDSLANG

Keukendeur, deurstijl, stijltang

De eerste speler noemt een samenstelling, dus een woord dat bestaat uit twee zelfstandige naamwoorden, bijvoorbeeld *keukendeur*. De tweede speler neemt het laatste deel van het woord, plakt er iets achter en maakt er een nieuw woord van (*deurstijl*). De volgende pakt daar weer het laatste deel van en maakt daarna een nieuw woord (*stijltang*), enz. De woordslang werkt in tegenstelling tot de letterslang hierboven niet met categorieën, maar een overeenkomst is de puntentelling (zie daar dus).

DE KEIZER VAN CHINA

'Wel van bananen, maar niet van peren'

Een van de spelers bedenkt iets taligs waarvan een denkbeeldige keizer van China zou houden, bijvoorbeeld: woorden die een *a* bevatten, die beginnen met een *p*, eindigen op *en*, drie lettergrepen hebben, alleen maar klinkers bevatten, of die ook achterstevoren te lezen zijn. Stel dat het gaat om woorden die een *a* bevatten, dan zegt degene die de regel heeft bedacht: '*De keizer van China houdt wel van bananen, maar niet van peren.*' De andere spelers mogen vervolgens vragen stellen als '*Houdt de keizer van China van appels?*' De eerste speler beantwoordt alle vragen. Degene die de voorliefde van de keizer raadt, verdient een punt.



VERHAAL MAKEN

'Er was eens een koning'

Dit spel draait niet om punten maar om het gezamenlijk scheppen van een verhaal. Iemand begint met een zin ('Er was eens een koning'), de volgende haakt hierop in en dit zet het verhaal voort ('Die had een kapotte wekker'), waardoor er een avontuur ontstaat met allerlei onverwachte wendingen. Een van de inzenders: "De leukste verhalen gaan over de deelnemers zelf."

Taalkundige opgaven

De spelletjes uit het artikel kunnen bijna oneindig lang doorgaan, bijvoorbeeld omdat ze niet snel vervelen (zoals 'geen ja, geen nee') of door de voorwaarden te variëren: andere categorieën bij de letterslangen (*aap, paard, Deense dog*) of andere letters bij lettertjeprik (*Noordwijk, Nijmegen, New York*). Hier enkele opgaven die maar één keer te spelen zijn – maar daarom nog niet minder leuk zijn om te doen. De puntentelling werkt steeds hetzelfde: de speler die binnen (ongeveer) een minuut niets kan bedenken valt af. Degene die de laatste aanvulling noemt, vergaart een punt.

Lepelwoorden Noem om beurten woorden als *lepel, kook* en *pap*, waarbij er van voor naar achter hetzelfde staat als van achter naar voor.

Spreekwoorden Noem om beurten spreekwoorden en gezegden met een dier erin (of een kleur, getal, lichaamsdeel of voornaam).

Handschoenwoorden Een handschoen is geen schoen, een slavink is geen vink en een tentharing is geen haring. Noem meer van dat soort woorden.

Zuurkoolwoorden *Zuurkool* bestaat uit *zuur* en *kool*. Als je die twee omdraait, krijg je een woord dat óók bestaat: *koolzuur*. Noem meer van dat soort woorden. Het spel hoeft niet per se met samenstellingen te werken. Paren als *lente - telen* tellen ook.

Onzinwoorden Noem woorden die beginnen met de letters *on*. Het spel is uit te breiden met woorden die beginnen met *ver* of *be*, of die eindigen met *ing*, *te* of *heid*.

Bedankt-woorden In het woord *bedankt* worden alle letters maar eenmaal gebruikt. Noem meer van dat soort woorden.

Giethoornnamen Dit spel heeft als motto 'Het risico op slecht vakantie-weer ligt voor de hand als je vakantie houdt in ...' En wat er op de plaats van de puntjes moet worden ingevuld zijn plaatsnamen als Giethoorn, Windhoek, en alles wat verder doet denken aan slecht weer. Ook aardig om te bevragen: plaatsnamen die eindigen op bijvoorbeeld *drecht, stad* of *dam*.

RIJMEN

Gruis, pluig, gekkenhuis

De eerste speler noemt een woord, bijvoorbeeld *gruis*, en de anderen spelers reageren om beurten met een rijmwoord (*pluig, gekkenhuis*). Degene die binnen twintig seconden geen nieuw rijmwoord meer weet, valt af, en degene die het laatste rijmwoord noemt, verdient een punt. Gevorderden in rijm spelen het spel 'Burgemeester, boom en heester', hieronder.

BURGEMEESTER, BOOM EN HEESTER

'Heester en boom, slaap en droom'

Dit rijmspel werkt met woordparen, die in hun betekenis min of meer verband met elkaar houden. Nadat speler 1 is begonnen met de rijmwoorden: 'Burgemeester, boom en heester', herhaalt speler 2 die laatste woorden, alleen dan omgedraaid ('heester en boom') en vormt daar een nieuw rijmpaar bij, bijvoorbeeld 'slaap en droom'. Speler 3 kan dan vervolgen: 'Droom en slaap, mens en aap', enz.



ACHTERUIT SPELLEN

Tunnel: l-e-n-u-t

Speler 1 noemt een woord van maximaal tien letters (bijvoorbeeld *tunnel*) dat speler 2 achterstevoren moet spellen: *l-e-n-u-t*. Als die dat foutloos binnen tien seconden doet, verdient hij een punt. Speler 2 bedenkt na afloop van zijn beurt een nieuw woord voor de volgende persoon die aan bod komt. Het spel werkt goed met woorden voor de dingen die buiten te zien zijn.

GEEN JA, GEEN NEE

'Inderdaad, naar groep 6'

Een klassieker onder de taalspelletjes. Een speler moet een vragenvuur van *ja/nee*-vragen (Jij gaat na de zomer toch naar groep 6?) beantwoorden zonder de woorden *ja* of *nee* te gebruiken ('Inderdaad, naar groep 6'). Doet hij dat toch, dan wisselt de beurt. Dit spel werkt prima zonder puntentelling, maar wie liever wel ergens om wil spelen, kan een tijdslimiet aanhouden: binnen een minuut geen *ja* of *nee* betekent een punt. En natuurlijk is ook *eh* uiterst geschikt als verboden term. <