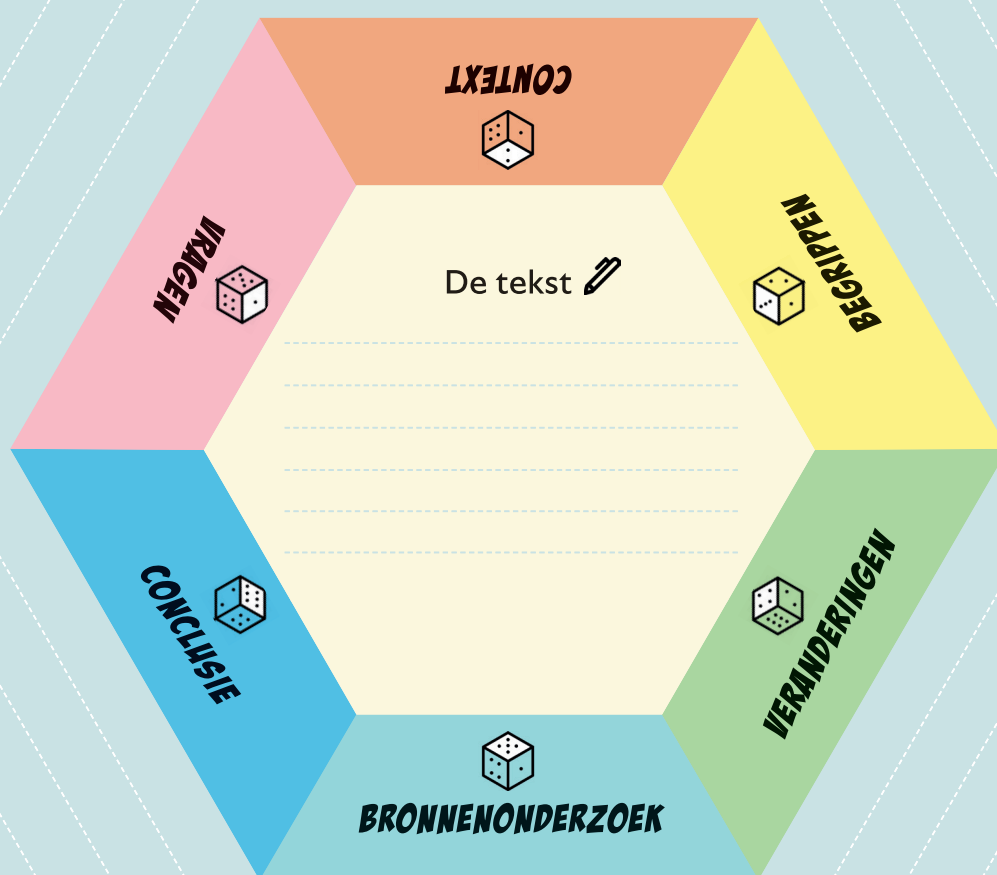


Het Grote **TAALBESCHOUWINGSSPEL**

**ONTDEK ALLES
WAT ER TE
ONTDEKKEN
VALT OVER EEN
STUKJE TAAL!**



SLOTVRAAG

Het is tijd om te stemmen! Wat vindt iedereen? Handen omhoog voor jullie antwoorden! Door het uitpluizen van deze tekst:

- a** Ben ik nieuwsgierig geworden naar andere teksten!
- b** Denk ik: het is allemaal nog veel ingewikkelder dan ik dacht!
- c** Ben ik de tekst beter gaan begrijpen.
- d** Is mijn leven compleet.

DE SPELREGELS

Voor wie?

12 jaar en ouder.

Voor hoeveel spelers?

1-5 spelers.

Doel:

Je werkt samen om een tekst helemaal uit te spitten en te begrijpen.

Je hebt nodig:

- Een geprinte versie van het speelbord en van de bijbehorende zes kaarten, die ook te downloaden zijn op Onzetaal.nl/taalspel. De kaarten zijn ieder spel te hergebruiken. Het speelbord kan het best ieder spel ververs worden.
- Een dobbelsteen.
- Een pen.
- Een zin of woordgroep om uit te pluizen
Voorbeelden nodig? Volg de QR-code rechtsonder.

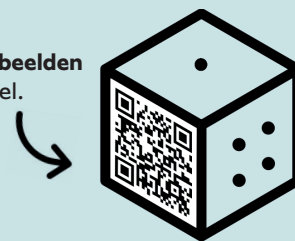
Spelontwerp: Peter-Arno Coppen
Vormgeving: Anne Rosenberg

Hoe het werkt:

- Schrijf de tekst in het midden van de zeskant op het speelbord. Wie het hoogst gooit, mag beginnen.
- Als je aan de beurt bent, werp je de dobbelsteen. Pak het kaartje met het getal dat je net gegooit hebt. Lees de opdracht voor. Jullie lossen de opdracht samen op, maar degene die aan de beurt is, mag de knoop doorhakken en het antwoord op het speelbord schrijven, bij het juiste vakje.
- Als je een 6 gooit, bedenk dan of je genoeg weet om het spel te beëindigen. Als niet alle redeneervakjes ingevuld zijn, kun je alleen een voorlopige conclusie trekken.
- Weet je genoeg om het spel te beëindigen?
Beantwoord dan de slotvraag, rechtsonder op het speelbord.

Complete handleiding met voorbeelden

Die vind je op Onzetaal.nl/taalspel.



VRAGEN

Bedenk met z'n allen een goede vraag over de tekst die je aan het beschouwen bent.

Je kunt bijvoorbeeld vragen bedenken over:

- De betekenis van woorden of stukjes tekst.
- De bedoeling of het doel van de tekst.
- Wat een tekst met iemand kan doen (zoals emoties oproepen).
- De correctheid van de tekst.
- Of de tekst (on)zekerheid of een mening bevat.
- Hoe 'normaal' de tekst is.

Let op: je mag de vraag nog niet beantwoorden! Dat komt later. Bespreek wel welk vakje op het speelbord je kunt gebruiken om de vraag te beantwoorden: misschien moet je iets of iemand raadplegen (bronnen) of nadenken over de context. Je moet dan wachten op de juiste worp.



CONTEXT

Bedenk met z'n allen een situatie waarin de tekst juist wel of juist niet gebruikt kan worden.

Daarbij kun je denken aan:

- Hoe netjes of losjes het taalgebruik is.
- Of je in kunt schatten wat de leeftijd is van de persoon die de zin geschreven heeft.
- Wat de plaats of regio is waarin dit soort zinnen vooral voorkomen (stad of platteland).
- Wat het beroep of specialisme is dat de schrijver van de tekst zou kunnen hebben.
- Wat het tijdperk is: is het een recente tekst of speelt het in het verleden of de toekomst?
- Of er andere kenmerken zijn, zoals machtsverhoudingen.



BEGRIPPEN

Zet nu allemaal de bril op van een taalkundige, en bekijk de tekst zoals de grammatica-expert die ziet.

Waar je naar zou kunnen kijken:

- Elke zin in een tekst gaat over *iets doen* of *iets zijn*. Wat is hier van toepassing?
- In elke zin spelen er mensen of dingen een rol (iemand of iets). Hoe zit dat hier?
- Zinnen kunnen een letterlijke of figuurlijke betekenis hebben. Wat is hier het geval?
- Elke zin plaatst een gebeurtenis of eigenschap in een tijd en op een plaats. Waar en wanneer is dat in deze zin?
- Zinnen gaan vaak over hoeveelheden (zoals afmetingen, inhouden, graden). Hoe zit dat hier?
- Soms zit een mening een beetje tussen de woorden verstopt. Hoe is dat hier?



VERANDERINGEN

Pas gezamenlijk de tekst aan om meer eigenschappen van onderdelen te ontdekken.

Een paar tips:

- Vervang een of enkele woorden in de tekst door andere woorden.
- Laat woorden en woordgroepen weg.
- Voeg woorden toe en kijk waar dat kan.
- Verander de woordvolgorde en kijk welke woorden bij elkaar moeten blijven.
- Verander de vorm van enkele woorden (enkelvoud/ meervoud, werkwoordstijd), en kijk wat je dan nog meer moet doen.

Meer veranderingen staan op Onzetaal.nl/taalspel.



BRONNENONDERZOEK

Zoek gezamenlijk iets op over de zin (of over een van de vragen die je met kaartje I gesteld hebt), en kijk kritisch naar het antwoord.

Een paar tips:

- Zoek in een woordenboek naar de betekenis van enkele woorden.
- Raadpleeg je eigen taalgevoel en dat van je medespelers (dat is ook een vorm van opzoeken).
- Vraag het een AI-chatbot (zoals ChatGPT).
- Zoek in taaladviesbronnen. Bijvoorbeeld bij Onze Taal: via Onzetaal.nl/taalloket, of bel de taaladviseurs van Onze Taal via +31850028428.
- Wat is een opvallend deel van je tekst? Zoek vergelijkbare voorbeelden. Je kunt bijvoorbeeld zoeken in krantenarchief Delpher (Delpher.nl) of op de website van DBNL (Dbnl.org). Of misschien herinner je je zelf een situatie waarin je het gehoord hebt.



CONCLUSIE

Noteer kort alle ontdekkingen tot nu toe, onderstreep de interessantste bevindingen en bepaal dan samen of het spel voorbij is.

Kijk bijvoorbeeld of:

- Er nog tijd over is.
- Iedereen meer wil weten.
- Kaartjes I tot en met 5 allemaal aan de beurt geweest zijn.
- Je alles in de zin of tekst begrepen hebt.
- Je onverwachte of interessante dingen ontdekt hebt.
- Je tevreden bent over de uitkomst.

Degene die aan de beurt is mag de knoop doorhakken.

Beëindig je het spel? Beantwoord dan de slotvraag op het speelbord.