

SLANGEN EN LADDERS

Categorie	Keuzes
Titel	Slangen en Ladders – Leiterspiel – Snakes and Ladders
Doelstelling	In deze oefening testen de leerlingen hun kennis van het Duits met het spel slangen en ladders.
Groep(en)	Midden- of bovenbouw
Vak	Taal(en) algemeen Duits (Taal)
Duur	30 minuten
Link met curriculum	Taalbeschouwing
Talen	Duits
Link met FREPA	Bewustwording van eigen talen en de talen in de omgeving Kennis over taalverschillen (woordenschat en zinsbouw)
Vaardigheden	Lezen, spreken, schrijven
Theoretische onderbouwing	Taalbewustzijn/language awareness, taalvergelijking
Beschrijving activiteit	<p>Stap 1 – klassikaal: groepen maken Verdeel de klas in groepen van 3 of 4 leerlingen. Elk groepje krijgt werkblad 1 en een dobbelsteen. De leerlingen kiezen een pion (bijvoorbeeld een gum of een paperclip).</p> <p>Stap 2 – Spelregels: Elke speler speelt met een eigen pion. Iedereen gooit met de dobbelsteen; degene die het hoogste aantal ogen gooit, mag beginnen. Daarna is de speler links van hem aan de beurt enzovoort. Er wordt met de klok mee gespeeld. Elke speler verplaatst zijn pion met het aantal ogen op de dobbelsteen, te beginnen vanuit vakje 1.</p> <p>Op elk vakje is er een vraag/taak die correct moet worden beantwoord voordat de speler dit vakje mag verlaten. Wanneer iemand aan de beurt is moet hij/zij eerst deze vraag/taak beantwoorden voordat de dobbelsteen gegooid wordt. Als de leerling de vraag niet goed beantwoordt, moet hij een ronde wachten tot de leerling weer aan de beurt is.</p>

Als een pion tijdens het spel bij de voet van een ladder komt, mag de pion meteen de ladder op, naar het vakje bovenaan de ladder (een pion die bij 11 komt, mag bijvoorbeeld meteen door naar 24).

Als een pion bij de kop van een slang komt, wordt hij opgegeten en moet hij omlaag naar de staart van de slang (dus als een pion op vakje 17 komt, moet hij terug naar 9).

Als een pion op een vakje komt waar al een andere pion staat, dan blijft de pion die er al stond staan en moet de andere pion op het eerste lege vakje ervoor worden gezet, ook al betekent dit dat de pion op de kop van een slang komt. Er mogen nooit twee pionnen op één vakje staan.

Aan het einde van het spel moet een speler precies het aantal ogen gooien dat nodig is om de pion op ZIEL te krijgen; als hij dat niet doet, vervalt zijn beurt en mag de volgende speler gooien. Als een pion van een speler bijvoorbeeld op vakje 27 staat, moet hij daar blijven staan als de speler een vier of hoger gooit.

Stap 3 – klassikaal nabespreking






De oplossingen worden besproken:

- wat is hetzelfde in het Duits en het Nederlands?
- wat lijkt veel op elkaar, qua schrift of klank?
- wat is lastig in vergelijking met het Nederlands?
- enz.

Materialen

Werkblad 1: Slangen en Ladders

Werkblad 1 – SLANGEN EN LADDERS

25  Welche Farbe hat deine Kleidung?	26  Mach ein glückliches Gesicht!	27 Mach ein glückliches Gesicht!	28 	29  Nenne 3 Dinge, die man im Schlafzimmer finden kann	30 
24 	23 Was ist das? 	22 	21 Was gehört nicht dazu? Birne, Apfel, Zucchini, Banane	20 Wie heißen die letzten 3 Buchstaben des Alphabets? X Y Z	19 Lies diesen Zungenbrecher laut vor: Blaukraut bleibt Blaukraut und Brautkleid bleibt Brautkleid
13  Nenne 3 Städte in Deutschland	14 Mach ein trauriges Gesicht!	15 	16  Stelle dich vor! (Name, Alter, ...)	17 	18 Wo ist die Katze? 
12 Zeige auf deine Ohren.	11 	10 Zähle von 1 bis 15!	9 	8 Was ist das Gegenteil von sauer?	7  Was ist dein Lieblingsfilm oder Lieblingsbuch?
1 Start →	2 Nenne alle Wochentage! 	3 Nenne ein Tier, das man im Zoo sehen kann.	4 Buchstabiere: 	5 Was ist das? 	6 Viele Bäume sind ein _____.