

TAALSTIMULEREND SPELMATERIAAL VOOR JE TAALPUNT

NAAM	UITGEVER OF AUTEUR	RICHTBUDGET	NIVEAU	UITLEG
Quartaal	Mechelen : Plantyn	20 euro	Aanpasbaar	Quartaal is een taalspel dat op meerdere niveaus kan gespeeld worden. Op elke vraagkaart staan vragen van verschillende niveaus. Spelers krijgen aan het begin van het spel één of meerdere opdrachtkaarten, naargelang het aantal spelborden waarmee ze spelen. Er kan de eerste keer gespeeld worden met één spelbord, waardoor het spel eenvoudiger is, maar er kan uitgebreid worden naar 4 spelborden. Spelers proberen hun opdracht zo goed mogelijk uit te voeren en kunnen zo punten verdienen. Ze antwoorden telkens op een taalvraag die door een medespeler wordt gesteld en verdienen daardoor blokjes. Deze blokjes moeten op een spelbord worden gelegd. Daarbij is het belangrijk om tactisch te spelen, zelf veel punten te scoren en tegenspelers punten te laten verliezen.
Verteldobbelstenen, bijvoorbeeld: *Rory's Story Cubes *Kletsdobbelstenen *Verteldobbelstenen	Rory's Story Cubs OMJS BV Eduforce	10,95 (klein)/ 21,95 (groot) euro 38 euro 17 euro	Aanpasbaar	Dobbelstenen met afbeeldingen. Om conversatie op gang te brengen, om spreekdurf te bevorderen, om zinsbouw te oefenen... In heel wat verschillende versies verkrijgbaar!
Hop Hop compact	Trialogo	20 euro	Aanpasbaar	HopHop! is een compact spel voor het oefenen van de zinsbouw en grammatica. Met behulp van speelkaarten maken de kinderen zinnen van 3 tot 5 woorden. Een kleurendobbelsteen geeft aan welke kleur kaart de speler mag omdraaien voor het maken van een zin. Is de zin goed, dan mag het een blokje pakken. Wie heeft aan het einde van het spel de hoogste toren? HopHop! Compact bestaat uit 40 speelkaarten met voornaamwoorden, onderwerpen, werkwoorden en lijdend voorwerpen.
Kletskous (Plappersack) *Basisspel *Beeldkaarten (deze bestaan in heel wat verschillende versies en heb je nodig voor het basisspel)	Trialogo	25 euro 7 euro	Aanpasbaar	Met het spel Kletskous! leren kinderen details benoemen, zinnen en verhalen maken en zijn er extra mogelijkheden voor stemgebruik. De kinderen vertellen aan de hand van een grappige situatie een verhaal of benoemen wat zij zien. De dobbelsteen geeft aan hoeveel woorden of zinnen het kind moet gebruiken. Met een extra dobbelsteen kunnen variaties in de stem aangebracht worden, bijvoorbeeld langzaam of snel praten als een slak of raket, of met een piep- of bromstem. Bij het basisspel zijn afzonderlijke kaartensets met verschillende thema's te verkrijgen. Deze dienen apart naast het basisspel besteld te worden.
Kletspaden (Quasselstrippe) (verschillende thema's te verkrijgen)	Trialogo	18 euro	Aanpasbaar	Kletspaden is een eenvoudig, maar zeer functioneel aanlegspel waarbij de spelers de plaatjes moeten categoriseren. De dobbelsteen (pijl of Trolli) bepaalt de actie van de speler. Bij een pijl mag er een kaartje aangelegd worden, bij een Trolli mag het pad gesplitst worden en benoemt de speler de al liggende kletspaden of kan hier zelfs een kort verhaal van maken. Er zijn verschillende thema's te verkrijgen.
De Marktkramers	De Aanstokerij, vzw 'de Rand'	40 euro	Vanaf A2 Waystage	De Marktkramers wil de spreekdurf van tieners en volwassenen die Nederlands leren (vanaf richtgraad 1.2 of A2 Waystage) vergroten. Het is een groepsspel in twee delen: 1. Gerommel op de markt is een simulatiespel dat de spreekangst van de spelers bespreekbaar wil maken. Er wordt een rommelmarkt georganiseerd waar klanten en verkopers gebarentaal spreken. De klanten, die de taal nog aan het leren zijn, worden geconfronteerd met verschillende reacties van de verkopers. De ervaringen uit het spel dienen als voedingsbodem om het over de persoonlijke ervaringen van de spelers te hebben. 2. Kraam het uit stelt het werken aan spreekdurf centraal. Het spel is opgebouwd rond een grote rommelmarktbingo. Om bingo te kunnen halen, moeten de spelers spreekopdrachten vervullen. De opdrachten vragen vooral durf van de spelers en de wil om te proberen. Fouten maken is niet erg: de opdrachten kunnen niet mislukken.

NAAM	UITGEVER OF AUTEUR	RICHTBUDGET	NIVEAU	UITLEG
Black Stories (verschillende versies te verkrijgen)	Story factory	10 euro	Gevorderden	Black Stories is een verhalenspel. De spelleider of 'raadselmeester' neemt één van de kaarten en leest in stilte het volledige verhaal op de achterkant. Daarna leest hij of zij luidop voor welke feiten er zich hebben afgespeeld. En dan begint het raden. De spelers of 'het raadselvolk' moeten door middel van slimme 'ja-nee' vragen de gebeurtenis reconstrueren. Voor de hand liggende verklaringen zijn meestal niet de juiste en spelers moeten hun fantasie gebruiken om 'out of the box' te denken en zich niet op valse sporen vast te pinnen. In de NT2-klas kan je via dit spel veel interactie stimuleren.
Dixit (basisspel)	Asmodee	26 euro	Aanpasbaar	Elke speler krijgt 6 illustratie-kaarten en stemfiches. Elke ronde wordt een nieuwe spelleider aangeduid, die in het geheim 1 van zijn kaarten uitkiest en daar een passende uitspraak bij verzint, die hij luidop zegt. Vervolgens kiezen alle overige spelers een kaart uit hun eigen hand, waarbij de zopas uitgesproken zin het beste past. Alle gekozen kaarten worden samen met de kaart van de spelleider geschud en open op tafel gelegd. Met behulp van de stemfiches proberen alle spelers nu aan te duiden welke de kaart van de spelleider was. Dixit is een heel leuk spel waarbij je met taal kan fantaseren en waarbij je naar elkaar moet luisteren. Het gehele spel kan je spelen met gevorderde cursisten, maar je kan de kaarten ook als "gesprekskaart" gebruiken voor lagere niveau's.
Het lettergrepspel	Scala leuker leren BV	9 euro	Gevorderden	Op elke kaart staat een lettergreep. Maak woorden van de lettergrepen. Wie het eerst al zijn kaarten heeft gelegd, heeft gewonnen.
Het letterspel	Scala leuker leren BV	9 euro	Aanpasbaar	Op elke kaart staat een letter of lettercombinatie en delen van een vis. Maak woorden van de letters, maar let op dat de vis juist gelegd wordt. Wie het eerst alle kaarten heeft gelegd, heeft gewonnen.
Het grote taalspel	Scala leuker leren BV	33 euro	Gevorderden	Speel dit spannende spel en scoor beter voor taal. Je kunt het op school en thuis spelen. Je kunt zelf beslissen hoe lang het spel duurt. Ga zo snel mogelijk van A naar Z. Dat lukt je door de vragen goed te beantwoorden. Voor elk goed antwoord mag je een plaats in het alfabet opschuiven én krijg je een letter. Probeer met je gewonnen letters woorden te maken, zodat je weer extra kunt scoren. Maar let op, misschien moet je een kanskaart trekken en dan kunnen er onverwachte dingen gebeuren. Heb je geluk of pech? Wie het eerst op Z komt, is de winnaar.
Warrige woorden spelling	Scala leuker leren BV	14 euro	Aanpasbaar	Met deze kwartetsspellen oefen je de spelling van tweeklanken (ei/ij, ou/au) en medeklinkers (b/p, g/ch, d/t). Spel het woord op het kaartje correct en verzamel zo alle kaartjes van je kwartet. Twijfels over de schrijfwijze van een woord? Gebruik de magische enveloppe om je antwoord te controleren.
Warrige woorden werkwoordenspelling	Scala leuker leren BV	14 euro	Aanpasbaar	Met dit kwartetspel oefen je de spelling van werkwoordsvormen (d, t, of dt in de o.v.t.). Spel het werkwoord op het kaartje correct en verzamel zo alle kaartjes van je kwartet. Twijfel je of je het goed hebt? Gebruik de magische envelop om je antwoord te controleren.
Het geheugenspel	Scala leuker leren BV	10 euro	Gevorderden	Met dit spel train je spelenderwijs het geheugen. Je moet handelingen, geluiden en gekke woorden onthouden terwijl je medespelers je proberen af te leiden. Binnen de tijd moet je proberen de opdrachten uit te voeren.
Scrabble original	Mattel	31 euro	Gevorderden	In het scrabble bordspel probeert iedere speler zo veel mogelijk punten te behalen. Hiervoor hebben zij echter maar beperkt de tijd, want wanneer de letters op zijn is het spel voorbij. Iedere letter heeft zijn eigen waarde en de letters gebruik je om complete woorden mee te leggen. Zorg dat je handig gebruik maakt van het speelbord door woorden te leggen op letter- en woordverdubbelers. De speler die met de meeste punten eindigt, wint!

NAAM	UITGEVER OF AUTEUR	RICHTBUDGET	NIVEAU	UITLEG
DraaiTaal (verschillende versies volgens AVI-niveau's beschikbaar)	Abimo	9 euro per set	Aanpasbaar	DraaiTaal' is een uniek woordenschatspel dat de woordenschat van alle leerlingen speels verrijkt. Het doel is de spelkaarten in de juiste volgorde te draaien tot je een juist woord bekomt. Dit doe je aan de hand van de aanwijzingen en tips op de kaarten. Hoe werkt het spel? Lees de vraag – bijvoorbeeld: Het tegenovergestelde van modern is...? Lees de antwoordmogelijkheden – gloednieuw, ouderwets, versleten of vroeger? Kies het goede antwoord en draai de kaart zo dat dit leesbaar voor je ligt. Doe hetzelfde met de volgende kaart. Alle kaarten van dezelfde kleur gedaan? Leg ze dan op volgorde naast elkaar. De letters bij de goede antwoorden vormen het oplossingswoord – bijvoorbeeld: L + A + M + P = LAMP. Elke set bevat 12 series van 4 kaarten. Het spelen van 1 serie duurt hooguit enkele minuten. De leerling oefent dan actief en gericht 17 moeilijke woorden van een bepaald AVI-niveau.
Beeldkaarten, bijvoorbeeld: *Schubi woordenschatplaatjes *Colorcards *Bildkarten zur Sprachförderung *LDA Language Cards	SCHUBI Colorcards Mülheim an der Ruhr LDA	41 euro 15 tot 65 euro 15 euro 19 euro	Aanpasbaar	Beeldkaarten zijn kaarten met foto's of prenten in kleur, vaak op groot formaat. Ze zijn beschikbaar in een brede waaier thema's. Geschikt voor inoefening van woordenschat, voorzetsels, zinsconstructies... afhankelijk van het gekozen pakket.
Woordzoekers *Boggle *Woordzoeker	Hasbro Goliath	17 euro 25 euro	Gevorderden	Je probeert tegen de tijd zo veel mogelijk woorden te vinden in een letterveld. Je mag horizontaal, verticaal en diagonaal van letter naar letter gaan. Dit spel is een uitdaging om te oefenen op woordenschat en spelling.
Pim Pam Pet	Jumbo	11 euro	Aanpasbaar	Pim-pam-pet bestaat uit een aantal kaartjes met vragen en een draaischijf met de letters van het alfabet. De spelers worden in twee groepen ingedeeld. Een speler pakt een kaartje van de stapel, leest de vraag voor en draait aan de draaischijf. Wanneer de draaischijf uitgedraaid is, moeten de spelers zo snel mogelijk een antwoord op de vraag geven, waarbij het antwoord moet beginnen met de letter die de draaischijf aangeeft. Het team dat als eerste een juist antwoord geeft, krijgt het kaartje. Goed om woordenschat (in een vrij te kiezen thema) in te oefenen!
Twinfit (verschillende thema's verkrijgbaar)	Prolog	20 euro	Aanpasbaar	Twinfit is een variant op memory. Spelers zoeken paren die in een bepaalde relatie staan met elkaar (bv. A is een deel van B, A is oorzaak van B, A is het tegendeel van B...). Spelers moeten de paren op de juiste manier met elkaar verbinden en leren zo relaties zien.
Tongbrekers: 48 lekkerbekkende struikel-en stuiterzinnen	A.F. Van Beers	12 euro	Gevorderden	Ken je de klassiekers nog? Leentje leerde Lotje lopen... De kat krabt de krullen... Maar wist je ook dat Ruud Rups rap rode ronde radijsjes raspt? En dat de prins slecht Spaans spreekt en Duitse dames dagelijks druivensap drinken? Deze en vele andere lekkerbekkende struikel- en stuiterzinnen zijn verwerkt in dit spel. Om te werken aan uitspraak en concentratie.
Kennismakingsspel	Gerrickens	22 euro	Aanpasbaar	De bedoeling van het Kennismakingsspel is je op een verrassende manier te laten kennismaken met anderen. Het spel bestaat uit kaarten met daarop een vraag en een bijpassende foto. De vragen zijn verdeeld over zes groepen: jeugd & verleden, karakter & interesse, doen & laten, motivatie & inspiratie, werk & loopbaan, wensen & toekomst. Het spel kan in uiteenlopende situaties gebruikt worden om elkaar (beter) te leren kennen, bijvoorbeeld in een groep of team, maar ook in de familie- of vriendenkring. Je kan het spel ook gebruiken als energizer of om elkaar complimenten te geven.
Wie is het?	Origineel van MB, vandaag verkrijgbaar bij o.a. Hasbro	23 euro	Aanpasbaar	Iedere speler krijgt een bord met daarop tekeningen van personen. Deze tekeningen kunnen naar beneden geklapt worden. Elke speler trekt één kaartje met daarop de afbeelding van een persoon. De spelers moeten vragen stellen over het uiterlijk van de getrokken personen en komen zo via eliminatie te weten wie de tegenspeler getrokken heeft. Wie als eerste de getrokken persoon van de tegenspeler raadt, is de winnaar. Met dit spel kan je oefenen op het stellen van vragen en op woordenschat rond uiterlijke kenmerken.