

TALENT

SAMEN TAAL MAKEN

Leerjaar 5 & 6

Wat heb je nodig om het spel te spelen:

- > een dobbelsteen;
- > een pion voor elke speler;
- > een zandloper of iets anders om de tijd te meten.

Regels van het spel:

- > Geef je antwoord binnen één minuut.
- > De antwoorden mogen niet eerder gegeven zijn.
- > Alle spelers samen zijn de jury.
- > Fout geantwoord? Sla een beurt over.
- > Wie als eerste de Z bereikt, en de opdracht uitvoert, heeft gewonnen.



Hottentottententententoonstelling.

START

A

Zeg het alfabet achterstevoren op.

WEETJE:
Wist je dat het Italiaanse alfabet maar 21 letters telt? Het Italiaanse alfabet kent geen j, k, w, x en y.

Zeg deze **bommelwoorden** hardop:

- > dijkkramp
- > kerstomaatje
- > verfrommel
- > betovergrootvader
- > reservering

WEETJE:
Een bommelwoord is een woord dat je op meer dan één manier kan lezen of uitspreken.

B

Geef een **compliment** aan de speler rechts van je.

C

Thuis praat je soms een eigen taal of een **dialect**. Zeg een zin in jouw taal/**dialect**.

J

K

Na een **komma** volgt een **pauze**. Sla één beurt over.

L

Lepel en lol kan je van links naar rechts, maar ook van rechts naar **links** lezen. Bedenk 4 woorden die je in de twee richtingen kan lezen.

WEETJE:
Zo'n spiegelwoord noem je een palindroom. Het langste palindroom is koortsmeetsysteemstrook

F

Framboos komt uit het **Frans**. Geef twee Nederlandse woorden die afkomstig zijn uit het Frans.

G

In **geheimtaal** kun je een boodschap versturen. Schrijf een zin met een geheime boodschap in.

H

Gooi nog een keer als je een **langer woord** kan maken.

I

De letter **i** staat graag samen met de letter j. Noem 5 ij-woorden.

E

Vertel gedurende 1 minuut iets over het weer. **LET OP:** laat het woord 'eh' niet vallen.

D

Geef een **compliment** aan de speler rechts van je.

M

Zoek een woord met sch, schr, str en spr. Let op: probeer niet te struikelen over zo'n hoop **medeklinkers**.

WEETJE:
Deze zinnen noem je tongbrekers. Kinderen die geen Nederlands kennen, vinden het woord lieveheersbeestje een echte tongbreker.

WEETJE:
Het is een fabel dat eskimo's honderd woorden hebben voor sneeuw.

WEETJE:
Het woord twaalf heeft geen rijmwoorden. Gek hé?

Gooi nog een keertje!

Nerovetsrethca.
De speler naast je schrijft 3 woorden achterstevoren op. Lees ze hardop.

WEETJE:
Sommige talen zoals het Arabisch schrijf je van rechts naar links.

T

Soms struikelt je **tong** over moeilijke zinnen. Zeg deze zin 3 keer na elkaar:

S

Je gebruikt een ander woord of **synoniem** om hetzelfde te zeggen. Geef een ander woord of synoniem voor talent.

R

Zoek een **rijmwoord** op:
> roos
> reken
> rit

In een **quiz** stelt iemand de vragen. Bedenk een goede meerkeuzevraag.

Gooi nog een keer!

Een **pictogram** is een kleine tekening met een boodschap. Teken een **pictogram** voor "Verboden voor de juf".

O

Verander het **onderwerp** in deze zin: Ik win dit alfabetspel.

N

U

Je gebruikt **u** uit beleefdheid. Vraag op een beleefde manier een zakdoek aan je juf of meester.

Zeven scheve neven bleven even zweven.

De letter **V** vorm je als je een overwinning behaalt. Welke letter kun je nog vormen met 2 vingers?

V

Je talent is winnen. Ga 2 plaatsen vooruit.

W

Om iets te weten te komen, stel je goede **w-vragen**. Stel 3 w-vragen aan een andere speler.

X

Speel een spelletje **OXO** met de speler links van je.

Y

Geef 3 meisjes- of jongensnamen die eindigen op y.

Z

Schrijf binnen één minuut de zin Ik ben de winnaar van dit spel. 5 keer foutloos na elkaar. Dan ben je de winnaar.

We spreken in **zinnen**. Een zin kan kort of lang zijn maar brengt altijd een boodschap over.