Laddertjesspel

# Doel van het spel

*Algemeen:* op een ontspannen manier nagaan welke spellingcategorieën/-aspecten nu beheerst worden.

*Specifiek:* door in spelvorm samen te werken, ervaren welke doelen van het leren spellen al wel en welke nog niet (helemaal) beheerst worden. Bij de doelen van de fasen 3 en 5 gaat het vooral om de goede argumenten en minder om het goede antwoord.

# Mogelijkheden

Oefenen van woorden (al dan niet in zinsverband) in de fasen 1, 2, 3 of 5.

Varianten**:**

1. Woorden van één categorie oefenen. De kleuren van de laddertjes hebben dan geen betekenis.
2. Woorden van verschillende categorieën of moeilijkheidsgraad oefenen. De kleur van de laddertjes verwijst dan naar een stapeltje woordkaartjes met een bepaalde categorie en/of moeilijkheidsgraad.
3. Goed of fout? De laddertjes verwijzen dan naar kaartjes met een zin, waarin een woord is onderstreept, met als opdracht ‘Leg uit waardoor je weet dat dit woord hier goed of fout is gespeld.’

# Voorbereiding

Dit spel speel je met 2 tot 4 spelers.

Materiaal:

* speelbord
* dobbelsteen
* voor elke speler een pion
* woordkaartjes die passen bij het oefendoel (op de achterkant voorzien van een gekleurde stip die correspondeert met de kleur van de laddertjes als ze bij verschillende categorieën behoren).

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

# Werkwijze

* De spelers spreken af welk oefendoel centraal staat en kiezen daar de kaartjes bij.
* De spelers zitten rondom het bord
* De kaartjes liggen ondersteboven op een of meer stapeltjes (met herkenbare kleur op de achterkant)
* De pionnen staan op het vlakje START. De spelers spelen om beurten volgens de richting van de klok.
* De dobbelsteen bepaalt hoeveel vakjes een pion vooruit mag.
* Zodra een pion eindigt op een laddertje (bovenaan of onderaan) pakt de speler die rechts van degene die de beurt heeft een kaartje (met dezelfde kleur) en leest dat voor. Bij oefening in fase 5 pakt de speler zelf het kaartje en leest de zin voor.
- Zijn het antwoord èn de argumenten daarbij correct, dan mag de speler de pion de ladder laten beklimmen en
 vanaf daar (in een volgende beurt) verder spelen, of mag de pion bovenaan blijven staan.
- Zijn het antwoord en/of het argument niet correct, dan mag de pion niet naar boven of moet van boven naar
 beneden en vanaf daar verder spelen.
* Wie als eerste precies eindigt op EINDE heeft gewonnen. Wie meer gooit dan het aantal vakjes tot op het einde, telt het restant terug.

Na afloop noteert iedere speler op basis van de ervaringen in dit spel, zonodig welke specifieke onderdelen of woorden hij/zij de komende tijd nog op een andere manier wil oefenen.