

## Taalspellen in de vaklessen?

Brigitte van Hilst en Regine Bots

In dit artikel willen we een antwoord geven op de vraag: Verwerven leerlingen taal met taalspellen in de vakles? Wij schetsen als eerste hoe wij ertoe gekomen zijn taalspellen als onderdeel van taalbeleid te zien. In het project Deltaplan Taalbeleid voor het voortgezet onderwijs wordt in een traject van een viertal jaren op ruim twintig scholen in Rotterdam taalbeleid geïmplementeerd. In dit traject is veel aandacht voor de schoolse taalvaardigheden. (zie o.a. Hajer en Meestringa 1995). De veranderingen in de Basisvorming en Tweede fase doen een groot beroep op de verandercapaciteit van de scholen. Om taalbeleid verder succesvol in de school te implementeren moest zij aan deze vernieuwingen gekoppeld worden. We hebben geprobeerd de kernverandering van 'de zelfstandig en actief lerende leerling' te integreren met taalbeleid. Een van de werkvormen waarin leerlingen actief participeren in de les is samenwerkend leren. Volgens ons is deze werkvorm heel geschikt omdat zij veel interactie tussen de leerlingen uitlokt. En voor taalverwerving is het nodig is dat leerlingen actief deelnemen aan interactie..

Het Collaborative Learning Network (Cooke en Scott 1997) heeft ons geïnspireerd om taalspellen die gemaakt zijn om leerlingen te laten samenwerken te ontwikkelen. In Engeland kent men geen eerste opvang van neveninstromers. Daardoor kunnen er leerlingen van zeer verschillend taalniveau in een klas zitten. De lessen moeten dan door leerlingen van verschillend taalniveau gevolgd kunnen worden. In dit project worden daartoe opdrachten voor samenwerkend leren bij de diverse vakken ontwikkeld. De leerlingen kunnen deze opdrachten alleen maar vervullen, wanneer ze de gegeven informatie met elkaar delen, de materialen uitwisselen, samen naar oplossingen zoeken enzovoort. Er is in deze opdrachten een taak voor leerlingen van verschillend taalniveau. Taalvaardige leerlingen lezen bijvoorbeeld de teksten voor, de minder taalvaardige leerlingen zoeken de bijbehorende afbeeldingen, andere leerlingen zorgen voor het groepsverslag of moeten een tabel invullen. Het belangrijkste is dat de leerlingen met elkaar praten over zowel de taak als de vakinhoud. In de opdrachten wordt op een vanzelfsprekende manier de taal, de taal van het vak, de inhoud van het vak en de sociale interactie geïntegreerd.

Een aantal van deze opdrachten is in spelvorm gegoten vandaar dat men er de naam 'language games' aan gegeven heeft. Er zijn binnen de taalspellen verschillende vaste instructievormen voor samenwerkend leren te onderscheiden. Deze instructievormen onderscheiden zich van gebruikelijke vormen voor samenwerkend leren (zoals check in duo's, genummerde hoofden, expertgroepjes zie bijv. Ebbens e.a. 1997), doordat ze werken vanuit de inhoud van het vak. De ordening van de inhoud van het vak (bijv. een chronologische volgorde, soortenverdelingen, functies en kenmerken) bepaalt de vorm van de taalspellen die gekozen worden. Hieronder worden een paar van deze taalspellen besproken.

In Rotterdam heeft een stedelijke werkgroep van docenten (Atlasproject) in samenwerking met het Projectbureau een aantal 'language games' uit Engeland vertaald en nieuwe taalspellen ontwikkeld. Omdat we deze mede vanuit het perspectief van de taalontwikkeling gemaakt hebben is het voor ons van belang vast te stellen dat er tijdens het spelen van de taalspellen ook inderdaad sprake is van betekenisvolle interactie.

Hieronder geven wij een aantal voorbeelden van taalspellen en de interactie die wij verwachten. Daarna bespreken wij aan welke kenmerken een opdracht moet voldoen om interactie

uit te lokken. We geven voorbeelden van biologie en geschiedenis. Er zijn ook taalspellen voor andere vakken ontwikkeld (bijv. aardrijkskunde, verzorging, techniek).

In groepjes van vier worden de spellen gespeeld. Alle groepsleden nemen daarbij een bepaalde rol op zich: spelleider, verslaggever, tijdbewaker of materiaalbaas. De volgende spellen komen aan de orde:

- Een biologiekwartet over het menselijk lichaam. Hierbij moeten leerlingen voordat ze een kaart uit een kwartet krijgen eerst een vraag over de kaart die ze krijgen, beantwoorden. Bijvoorbeeld: Een leerling vraagt: "Mag ik van jou van 'huid' de 'hoornlaag'?" Indien de andere leerling deze kaart heeft, moet hij de vraag die op de kaart staat stellen: "Wat is de functie van de hoornlaag?" Als het gegeven antwoord goed is, krijgt de leerling de kaart. Het antwoord staat ook op de kaart. Uit de proefinvoering blijkt dat alle leerlingen van de groep zowel letten op de inhoud van het antwoord als op de vorm. Een foutief gebruik van lidwoord of een vervoeging wordt gecorrigeerd. Leerlingen helpen elkaar ook om de vraag te beantwoorden. Bijv. LL1: "Heb jij de kiemlaag?" LL2: "Wat is de functie van de kiemlaag?" LL2 helpt LL1 op weg. "Die zorgt voor ..." "Nieuwe cellen". De kaart wordt overhandigd. De bedoeling is dat de leerlingen vaktaalwoorden leren en praten over de betekenis van die woorden. Tegelijkertijd leren ze gebruikelijke schooltaalwoorden in vragen te herkennen. Zoals in het voorbeeld het woord 'functie'.
- Een 4-op-een-rij spel over gewervelde dieren. (Het spel is gewonnen wanneer een deelnemer vier kaartjes horizontaal, vertikaal of diagonaal op een rij heeft liggen.) De deelnemers (twee duo's per spelbord) krijgen per soort vijf kaartjes die ze op de kenmerken op het spelbord moeten leggen. Het gaat om de onderscheiding van diersoorten: amfibieën, reptielen, vogels, vissen, zoogdieren. Ze moeten met elkaar overleggen of de kenmerken goed aan de diersoort gekoppeld worden. Zo nodig is een antwoordkaart beschikbaar. De kenmerken op het spelbord passen bij meerdere diersoorten. Het kenmerk: 'leeft op het land', past bij zoogdieren, reptielen en amfibieën. Het kenmerk 'haalt adem door de longen' past bij zoogdieren en vogels. Het kenmerk 'haalt adem door de huid en longen' past alleen bij amfibieën. De leerlingen moeten met elkaar overleggen om zo strategisch mogelijk met hun kaartjes om te gaan. Net als in boter, kaas en eieren moet je niet alleen naar je eigen kaartjes kijken, maar ook voorkomen dat de ander er 4-op-een-rij krijgt en dus wint. Daarvoor moeten ze goed in hun hoofd hebben welke kenmerken voor welke diersoorten gelden. De taalfuncties die de leerlingen hier onder meer moeten gebruiken zijn, elkaar uitleg geven en erom vragen, beschrijven, verheldering geven en erom vragen, kenmerken en eigenschappen benoemen en beschrijven. Tijdens het spelen bleek dat het meeste geleerd werd als de deelnemers het niet eens waren over het plaatsen van een speelkaartje op een bepaalde plek op het spelbord. Dan ontstond er discussie over de precieze betekenis van een bepaald begrip.  
Deze spelvorm is ook goed te gebruiken voor het aanleren van samengestelde woorden bij Nederlands. Op het spelbord staan dan bijvoorbeeld omschrijvingen als: 'heeft te maken met kijken', 'heeft te maken met licht. De leerlingen moeten vervolgens kaartjes plaatsen met de woorden 'videotheek', 'foto toestel', enzovoort.
- Een rollenspel bij geschiedenis. Het spel gaat over vier kinderen in WOII. Elk van de vier spelers heeft een rol van een kind dat in de tweede Wereldoorlog geleefd heeft. Zo is er een kind van een NSB'er, een kind van een verzetsstrijder, een joods kind, en een gewoon Nederlands kind. De leerlingen lezen hun rol en gaan elkaar daarna in tweetallen interviewen aan de hand van vooraf geformuleerde vragen. Niemand kent de namen van deze vier kinderen. De leerlingen schrijven de antwoorden op de vragen op. De informatie wordt daarna in het groepje uitgewisseld. Vervolgens leest de docent een verhaal voor, waarin de vier personen met naam voorkomen. Door goed te luisteren, kunnen de

leerlingen erachter komen welke namen er horen bij de verschillende personen die zij in het interview hebben leren kennen.

Tijdens het spelen bleek dat de deelnemers zich zo inleefden in hun rol, dat zij aan hun interviewer niet wilden vertellen dat er een onderduiker bij hen in huis zat. Leerlingen hadden hier bij het spelen van het spel helemaal geen moeite mee. Ook werd de vraag opgeworpen hoeveel echte interactie er nu ontstaat, omdat leerlingen een rolbeschrijving hebben met een beperkte hoeveelheid informatie. Als een interviewer gaat doorvragen, moeten ze soms het antwoord schuldig blijven. Hier is echter het probleem dat je leerlingen geen enorme lappen tekst voor kunt leggen.

Door verschillende kenmerken lokken deze taalspellen interactie uit. Ten eerste moeten leerlingen de gegeven kennis opnieuw opbouwen. In een meer traditionele les wordt er meestal uitgegaan van een schoolboektekst of van een door de docent verteld verhaal. Hierin wordt een onderwerp of thema in zijn geheel in een keer aangeboden. In een les met een taalspel wordt steeds geprobeerd om de leerlingen kennis te laten opbouwen. De kennis wordt dus niet in een keer in zijn geheel gepresenteerd, maar de leerlingen krijgen bouwstenen die ze met elkaar moeten combineren tot een inzichtelijk geheel. In het voorbeeld van het rollenspel over W.O.II krijgen de leerlingen dus niet ineens een overzicht van alle 'partijen' in W.O.II, maar moeten zij door het houden van een interview en door zelf geïnterviewd te worden, informatie verzamelen. Door middel van een korte schriftelijke opdracht waarin leerlingen de verworven kennis in een tabel of schema moeten zetten, kunnen ze individueel laten zien dat ze de kennis beheersen.

Ten tweede vindt het uitlokken van interactie ook plaats door de informatie uit een samenwerkend leren opdracht onder de verschillende leerlingen te verdelen. Een voorbeeld is het kwartetspel. Hierin hebben alle leerlingen wel overzicht over de onderdelen van een kwartet. Maar ze beschikken niet allemaal over de bijbehorende vragen en antwoorden. In deze vragen en antwoorden worden belangrijke kenmerken en eigenschappen van de vaktaalwoorden verwoord.

Interactie wordt ook uitgelokt door de talige activiteiten die in de opdracht uitgevoerd moeten worden. In een rollenspel waarin leerlingen elkaar moeten interviewen is vanzelfsprekend interactie. Door zoals in het rollenspel over de tweede Wereldoorlog de leerlingen een vragenformulier met interviewvragen te geven kun je de kwaliteit van de interactie beïnvloeden. Je geeft ze de taalmiddelen waar ze zelf nog niet helemaal over beschikken.

Ons antwoord op de vraag: 'Verwerven leerlingen taal met taalspellen in de vakles?' is dus ja. Het is mogelijk de hoeveelheid interactie in een vakles flink te verhogen. Hierdoor zijn leerlingen in de gelegenheid taal en vaktaal te oefenen. In een samenwerkingsproject van SLO, CENTO, APS en Het Projectbureau met betrekking tot Taalgericht Vakonderwijs (zie Meestringa, Hajer & Miedema 1999 Nieuwe wegen voor steunlessen elders in deze bundel). onderzoeken we de effectiviteit van deze werkvorm. Gerichte observaties moeten ons meer zicht geven op de meeste geschikte taalspellen en andere samenwerkingsvormen voor die taalverwerving. De eerste experimenten zijn veelbelovend en bemoedigend voor ieder die leerlingen zowel actiever in de vakles wil maken als meer Nederlands wil laten leren.

#### **Noot**

Met dank aan Theun Meestringa voor commentaar op een eerdere versie van dit artikel.

#### **Literatuur**

Cooke S. en S. Scott. (1997) A Report on the Use of a Structured Process of Planning for Integrating Languages and Content and Developing Collaborative Learning. In: J. Heer-Dehue (ed.), *Intercultural Education and Education of Migrant Children*. Stichting Promotie Talen

Ebbens. S., S. Ettehoven en J. van Rooijen (1997) *Samenwerkend leren. Praktijkboek*. Wolters-Noordhoff Groningen.

Hajer M. en Th. Meestringa (1995) *Schooltaal als struikelblok*. Coutinho Bussum.

Meestringa Th., M. Hajer en M. Miedema. 'Nieuwe wegen voor steunlessen Nederlands als tweede taal.'