

Hoe kan je spelend leren integreren in het vierde leerjaar om zo de dt-regel te automatiseren?

2022-2023

Educatieve bachelor lager onderwijs

Bachelorproefbegeleider(s): Liesbet Minne

Fien Swinnen

Bachelorproef voorgedragen door: Fien Swinnen

Dankwoord

Tijdens mijn eersteleerjaarsstage ontdekte ik hoe leerrijk spelend leren is. De daaropvolgende jaren kwam dit minder aan bod tijdens mijn stages, wat ik als een gemis heb ervaren. In mijn vrije tijd breng ik enorm veel tijd door in een danszaal en ik wil deze creativiteit en speelervaring graag gebruiken binnen mijn lesgeven. Spelend en bewegend leren is hier de perfecte manier voor. Vandaar de keuze om mij hierin te verdiepen.

Deze bachelorproef werd mede mogelijk gemaakt door de steun van mijn stageschool en het vertrouwen van de directie. (Om wille van privacy redenen zal ik de naam van deze school hier niet benoemen). Ze hebben mij de kans gegeven om mijn leerspel uit te testen waardoor het volledig tot zijn recht gekomen is. Daarbij wil ik ook mijn mentor bedanken om mij te laten groeien binnen deze manier van lesgeven. Tenslotte wil ik ook de leerlingen van klas 4A van mijn stageschool bedenken om zo actief en heel enthousiast mee te willen werken aan deze werkvorm.

Daarnaast wil ik ook mijn ouders bedanken die mij de kans gegeven hebben om deze lerarenopleiding te doorlopen. Dank u mama om mijn teksten na te lezen en dank u papa om met jouw kookkunsten mij de nodige energie te voorzien tijdens de blok en tijdens het schrijven van deze bachelorproef.

Mijn zus verdient ook een speciale bedanking want zonder haar steun de afgelopen drie jaar had ik deze richting nooit op dezelfde manier kunnen doorlopen.

Daaropvolgend bedank ik ook graag mijn dansschool en dansvrienden om mij een plaats te geven waar ik alle stress kan vergeten. Ook bedank ik graag mijn vriendinnen die ik dankzij deze opleiding leerde kennen en een bron van motivatie en steun waren.

Als laatste, maar zeker niet het minst belangrijk, wil ik ook mijn bachelorproef- en stagebegeleider Liesbet Minne bedanken. Bedankt voor de begeleiding en feedback het afgelopen semester. Door jouw begeleiding kreeg ik tijdens mijn stage en tijdens het schrijven van deze bachelorproef de kans om me op een professionele manier te ontwikkelen tot de leerkracht die ik vandaag ben. Ook bedankt aan Isabelle Step voor de ondersteuning tijdens het eerste semester en de opzet van deze bachelorproef.

Inhoudstafel

Dankwoord.....	3
Inhoudstafel	4
Samenvatting	6
1. Aanleiding en probleemstelling.....	7
2. Literatuurstudie.....	8
2.1. Wat is de dt-regel?.....	8
2.2. Welke hulpbronnen en regels kan je toepassen om de dt-regel correct toe te passen?	8
2.3. Wat is spelend leren?.....	9
2.3.1. Wat is de effectiviteit van spelend leren?	10
2.3.2. Onderverdeling van educatieve spelen.	11
2.4. Welke leerspelen zijn al ontwikkeld om de dt-regel te automatiseren?	12
2.5. Waar moet je rekening mee houden bij het ontwikkelen van leerspelen.	13
3. Onderzoeksvraag.....	15
4. Methode en dataverzameling	16
4.1. Onderzoekscontext	16
4.2. Participanten.....	16
4.3. Materiaal.....	16
4.4. Procedure.....	17
5. Resultaten	18
5.1. Ontwerpcyclus	18
5.1.1. Differentiatie	19
5.2. Ontwerp in de realiteit.....	19
5.3. Ontwerp versus de verplichte spelelementen	20
5.4. De behaalde resultaten.....	20
5.5. Mening van de leerlingen	22
5.6. Besluit resultaten	22
6. Discussie en conclusie	23
7. Reflectie	25
7.1. Onderzoeksproces	25
7.2. Methodologische bedenkingen	25
7.3. Mijn ervaringen.....	26
Literatuurlijst.....	27

Aan te bevelen literatuur	28
Bijlagen.....	29

Samenvatting

Eén van de meest gemaakte fouten binnen de Nederlandse taal zijn dt-fouten. Kinderen automatiseren dit in de klas nog altijd aan de hand van invulblaadjes. Ook al werd het meermaals bewezen dat kinderen en mensen in het algemeen beter al doende leren. Daarom wordt er in dit onderzoek een manier gezocht om spelend leren te integreren in het vierde leerjaar om zo de dt-regel beter te automatiseren.

Binnen deze bachelorproef zal er eerst een verduidelijking van de probleemstelling gegeven worden (punt 1). Vervolgens wordt er via een literatuurstudie toegespitst op de onderzoeksvraag: *“Hoe kan je spelend leren integreren in het vierde leerjaar om zo de dt-regel te automatiseren?”*. Hierbij wordt de dt-regel en de problematiek ervan bekeken. Daarbovenop wordt onderzocht wat spelend leren is om een educatief spel te kunnen ontwikkelen. Dit vind je allemaal terug in de literatuurstudie (punt 2).

In punt 3 wordt de onderzoeksvraag nogmaals verduidelijkt om vervolgens bij punt 4 de methode en wijze van dataverzameling toe te lichten. Na de verdieping van deze werkvorm wordt er een spel ontwikkeld om de dt-regel te automatiseren zodat de onderzoeksvraag volledig beantwoord kan worden. Het ontwerp is een dt-monopoly geworden. De ontwerpcyclus en uitleg over het spel, alsook de resultaten van de toepassing binnen de klaspraktijk zijn terug te vinden bij punt 5.

Wil je meer weten over de dt-monopoly? Lees dan zeker het vervolg van deze bachelorproef.

1. Aanleiding en probleemstelling



Ik vind, jij vindt, vind jij? We vinden allemaal dat dt-fouten van de aardbol moeten verdwijnen. Daarom ben ik naar aanleiding van de blijvende fouten omtrent de dt-regel bij leerlingen en later ook volwassenen gaan nadenken hoe deze regel efficiënter geautomatiseerd kan worden.

Er zijn doorheen de jaren al enorm veel verschillende gidsen en procedures ontwikkeld die leerlingen en volwassenen helpen om werkwoorden correct te vervoegen, maar er blijven veel fouten zichtbaar rond deze regel. Zo blijkt dat Vlaamse jongeren een gemiddeld dt-risico behalen van 18%, wat wilt zeggen dat de jongeren 18% van de risicovormen binnen werkwoordspelling verkeerd vervoegen. Dit gemiddelde bestaat uit een afname van spellingsfouten op papier (13%) en spellingsfouten binnen een chat context (23%). Opmerkelijk is dat er binnen een chat context nog meer fouten gemaakt worden dan op papier. Dit is te verklaren door het feit dat online alles rond snelheid en vlotheid draait. (Gheuens, 2010)

Na een gesprek met de directeur van mijn stageschool (een West-Vlaamse katholieke basisschool) kwam het aspect spelend leren snel naar boven. Spelend leren wordt in de onderbouw van het lager onderwijs binnen deze basisschool veel ingezet om het leren zo effectief mogelijk te laten verlopen. Om in te zetten op het spelend leren is er in het eerste leerjaar zelfs een extra leerkracht aangesteld. Zij automatiseert de leerinhouden van zowel wiskunde als taal met de leerlingen van het eerste leerjaar. Tijdens deze momenten worden de leerlingen in groepen verdeeld en doorlopen ze met behulp van verschillende activiteiten de leerinhouden. Enkele voorbeelden zijn: een loopspel om sommen tot en met twintig in te oefenen, een levend ganzenbord om woorden te herhalen ... Hierbij zet de leerkracht telkens in op de meest voorkomende fouten van de leerlingen. Bij de oudere leerjaren valt deze vorm van automatiseren zo goed als volledig weg. Daarom stelde de directeur voor dat ik een ontwerp zou maken dat het vierde leerjaar kan gebruiken om de dt-regel te automatiseren. Zo wil hij ervoor zorgen dat de leerlingen de dt-regel doorheen de jaren beter onder de knie krijgen.

We hebben besloten om de focus te leggen op de dt-regel omdat, zoals eerder vermeld, er veel fouten gemaakt worden rond de vervoeging van werkwoorden die eindigen op een -d. Dit is omdat men bij deze werkwoorden niet hoort wanneer de vervoeging op een -d of -dt eindigt. In de literatuurstudie hieronder worden de gekende regels die de leerlingen later tijdens het automatiseringsproces kunnen inzetten besproken.

2. Literatuurstudie



Om de onderzoeksvraag van deze bachelorproef uit te diepen wordt beschreven wat de dt-regel is en welke hulpbronnen er zijn om deze regel correct toe te passen. Daarnaast volgt meer uitleg over spelend leren en welke leerspelen reeds bestaan.

2.1. Wat is de dt-regel?

De dt-regel wordt toegepast bij het vervoegen van werkwoorden, specifiek bij werkwoorden die eindigen op -d. De dt-regel wordt gevisualiseerd aan de hand van het werkwoordschema van de tegenwoordige tijd uit de handleiding “talent” (bijlage 1). In dit onderzoek ligt de focus op de dt-regel. Deze regel vinden we terug in de tegenwoordige tijd. Daarom zijn de regels voor de verleden tijd in dit werkwoordschema in een licht lettertype gedrukt.

Tijdens de vervoeging van een werkwoord moet er eerst gekeken worden of het werkwoord al dan niet een persoonsvorm is. Indien het werkwoord geen persoonsvorm is schrijf je gewoon wat je hoort. Hier moet je dus geen specifieke regels hanteren. De moeilijkheden treden pas op als het werkwoord een persoonsvorm is. Om deze vervoeging vlot te laten verlopen kijk je eerst naar het onderwerp waarbij de persoonsvorm hoort. Afhankelijk van het onderwerp zal de vervoeging al dan niet op een -t eindigen.

Staat het onderwerp in de eerste persoon enkelvoud dan zal de persoonsvorm alleen de stam voorstellen. Hier voeg je dus geen -t toe aan de stam van het werkwoord. Staat het onderwerp in de tweede of derde persoon enkelvoud dan zal de vervoeging stam + t zijn. Een werkwoord dat eindigt op -d zal bij deze vervoeging dus eindigen op -dt (vb. bidden – hij bidt). Als laatste wordt de infinitief gebruikt als het onderwerp in de eerste, tweede of derde persoon meervoud staat (Thielemans, Willems, Broere, & Debuysere, 2019).

2.2. Welke hulpbronnen en regels kan je toepassen om de dt-regel correct toe te passen?

Het meest gekende hulpmiddel is om het te vervoegen werkwoord (dat in de eerste persoonsvorm eindigt op een -d) te veranderen in een werkwoord waarvan de stam niet op een -d eindigt. Werkwoorden zoals lopen, werken, smurfen ... worden hiervoor vaak gebruikt. Bijvoorbeeld als “jij wordt” vervoegd moet worden en je twijfelt tussen “word” of “wordt” dan moet je het werkwoord “worden” vervangen door “lopen”. Door dit hulpmiddel zie je duidelijk dat de vervoeging stam + t moet zijn. Hieruit kan je concluderen dat het dus “jij wordt” is (stam word + t). (Merkus, 2021)

Bij de gebiedende wijs kan hetzelfde hulpmiddel toegepast worden. Zo kan je: “schud zijn hand!” veranderen door “smurf zijn hand!” (Merkus, 2021).

Daarnaast is er ook een hulpmiddel om te achterhalen of een voltooid deelwoord eindigt op -d of -t. Het eerste dat de leerlingen moeten inzien is dat een voltooid deelwoord nooit op -dt zal eindigen. Bij het eerste hulpmiddel moet men kijken naar de laatste letter van de stam van het te vervoegen werkwoord. Als de laatste letter een medeklinker is binnen “t ex-kofschip” zit zal het voltooid deelwoord eindigen op een -t. Als de laatste letter eindigt op een medeklinker die niet in “t ex-kofschip” zit of het een klinker is zal het voltooid deelwoord altijd eindigen op een -d. Bijvoorbeeld: “Ze heeft haar rijbewijs behaald” behaald eindigt op -d omdat de laatste letter van de stam (behaal) niet binnen de medeklinkers van “t ex-kofschip” valt. “Hij heeft geluncht” zal dus bijgevolg wel op een -t eindigen omdat de laatste medeklinker van de stam (lunch) wel binnen de medeklinkers van “t ex-kofschip” valt (Merkus, 2021).

Als laatste kan je het werkwoord ook in de verledentijdsvorm plaatsen. Dit is minder van toepassing binnen het vierde leerjaar, maar is wel een goed hulpmiddel binnen de derde graad van het lager onderwijs. Een voorbeeld bij dit hulpmiddel is de volgende: “ik heb het geprobeerd” Door proberen in de verleden tijd te plaatsen (probeerde) hoor je duidelijk een -d. Zo weet je dat het voltooid deelwoord ook op een -d zal eindigen (Vlaamse overheid, sd).

Het belangrijkste aspect dat de leerlingen moeten onthouden is dus dat een werkwoord vervoeging binnen de tweede en/ of derde persoonsvorm altijd stam + t vormt (zoals bij punt 2.1. beschreven). Hier moeten de leerlingen wel duidelijk inzien dat dit niet van toepassing is voor werkwoorden die eindigen op -t. Hier voegen we geen extra -t toe. “Jij zit” wordt dus nooit “jij zitt.” (Merkus, 2021)

Deze regels worden in elke school aangebracht, maar doorheen de jaren werden er ook enkele hulpbronnen ontwikkeld. Zo ontwikkelde Yannick Vercauteren het werkwoordenwiel (bijlage 2). Deze tool helpt je bij het vervoegen van werkwoorden. Door dit hulpmiddel doorloopt men het vervoegingsschema (bijlage 1) op een overzichtelijke en hanteerbare manier (Yannick, 2020).

2.3. Wat is spelend leren?

Spelend leren of educatieve spelen zijn spelen die een brug slaan tussen het rationele leren van een spel en het intuïtieve leren in een spel. In het boek Game didactiek wordt dit weergegeven aan de hand van twee cirkels. Namelijk de game- en leercirkel. Deze cirkels tonen de wisselwerking tussen onbewust en bewust leren aan de hand van een activerende werkvorm. In bijlage 3 zie je wat

bedoeld wordt met de wisselwerking tussen beide cirkels. (Game didactiek het hoe en waarom van spelen in de les , 2017)

Een definitie van spel is: “Spel is de taal van kinderen. Kinderen spelen om de wereld te ontdekken en te begrijpen. De kracht van spel zit onder andere in het feit dat verschillende ontwikkelingsgebieden tijdens het samenkomen elkaar beïnvloeden.”

Een definitie van spelend leren is: “Een spel dat door een volwassene aangepast is naar de zone van naaste ontwikkeling van een kind waardoor het spel kan leiden tot ontwikkeling en leren.” Door spelend leren in te zetten kunnen er aanknopingspunten gemaakt worden hoe kinderen zich ontwikkelen, hoe ze leren en kom je te weten wat zij als betekenisvol zien. (Van spelen tot serious gaming: spel en spelen in de pedagogische beroepspraktijk., 2011)

2.3.1. Wat is de effectiviteit van spelend leren?

Spelend leren is een werkvorm die op een lange termijn enorm veel positieve effecten heeft. Deze zijn zowel positief voor de schoolresultaten als voor de sociale vaardigheden van leerlingen. Verschillende voordelen werden doorheen de jaren vastgesteld. Eerst en vooral vindt een leerling die goed kan spelen vaker zelf een oplossing voor zijn problemen. Daarnaast is er een hogere betrokkenheid van de kinderen waardoor de inzet hoger ligt en de leerwinst verhoogd wordt. Daarnaast voelen leerlingen een gevoel van autonomie doordat ze zelf enkele keuzes mogen maken. Hierdoor wordt de verbondenheid ook vergroot tussen de leerlingen en leerkracht. (leraar 24, 2022) De vele positieve gevolgen zijn volgens Dr. Koops te verklaren omdat de mensheid van nature ontwikkeld is om te leren door ervaringen en door te spelen. (Game didactiek het hoe en waarom van spelen in de les , 2017)

Vervolgens zijn er verschillende onderzoeken die bewijzen dat door spelend leren consequent in te zetten leerlingen cognitief beter scoren. Binnen een onderzoek rond de effectiviteit van spelend leren kwam naar boven dat de testcores van leerlingen over de volledige lijn enorm stijgen na het consequent inzetten van deze werkvorm (Syniawsky, 2019). Het wordt in verschillende onderzoeken beaamd dat leerlingen beter scoren door deze werkvorm actief te gebruiken in de klas. De werkvorm moet wel consequent ingezet worden om een verbetering te zien. Na eenmalig gebruik zullen de positieve effecten niet bereikt worden.

2.3.2. Onderverdeling van educatieve spelen.

Dr. Martijn C. Koopt verdeelt educatieve spelen in vier verschillende categorieën. De eerste categorie zijn de **kennis spelen**. Bij deze spelen wordt de kennis van de spelers getest of wordt er kennis aangebracht. Enkele bekende spelen binnen deze groep zijn Pim-pam-pet of Triviant. Er moeten bij deze spelen vragen beantwoord worden of er moet kennis over een thema ondervraagd worden. Het nadeel van deze spelen is dat de speler over de nodige kennis moet beschikken vooraleer men het spel kan spelen. Een groot voordeel is wel dat je bij deze spelen de voorziene kennis makkelijk kan loskoppelen en kan vervangen door leerinhouden die je wilt automatiseren. (Game didactiek het hoe en waarom van spelen in de les , 2017)

Een volgende categorie zijn de **oefenspielen**. Deze zetten in op het inoefenen van vaardigheden. Enkele voorbeelden hiervan zijn: Dokter Bibber, Mikado, tikkertje ... Hier ligt de focus dus minder op kennis. Daarbij staat de fysieke omgeving en de uitvoering van het spelmateriaal centraal. (Game didactiek het hoe en waarom van spelen in de les , 2017)

Een volgende categorie zijn de **begripsspielen** deze spelen kan je alleen maar spelen door de spelregels te volgen. Enkele voorbeelden hier zijn: Monopoly, schaken, Risk ... Het spel kan verschillende verschijningsvormen hebben, maar door de gekende structuur en regels kan het spel in elke verschijningsvorm makkelijk gespeeld worden. Het belangrijkste bij dit soort spel is dat het draait om het begrijpen van de structuur, regels en samenhang van alle spelonderdelen. Door al deze elementen onder de knie te hebben kan je het spel makkelijk in jouw voordeel laten uitdraaien. (Game didactiek het hoe en waarom van spelen in de les , 2017)

De laatste categorie binnen deze verdeling zijn de **verkennde spelen**. Deze spelen hebben geen doel en zijn eigenlijk geen echte spelen, het ervaren speelt hier echter een grote rol. De randvoorwaarden en spelregels van het spel worden doorheen het spel door de spelers ontwikkeld. Ze drijven dus op het gedrag van de spelers. Een gekend voorbeeld hiervan is een rollenspel. (Game didactiek het hoe en waarom van spelen in de les , 2017)

Naast de verschillende spelvormen zijn er ook enkele elementen die ervoor zorgen dat de motivatie binnen (leer)spelen hoog gehouden wordt. Dr. Koops gebruikt hier de afkorting FaCuCoCha voor. Dit wil zeggen dat er **fantasie** aanwezig moet zijn, de nieuwsgierigheid van de leerlingen hoog gehouden moet worden (**curiosity**), de leerlingen moeten **controle** hebben over het spel en er moet een uitdaging aanwezig zijn (**challenge**) (Game didactiek het hoe en waarom van spelen in de les , 2017).

2.4. Welke leerspelen zijn al ontwikkeld om de dt-regel te automatiseren?

Er zijn enorm veel verschillende leerspelen ontwikkeld doorheen de jaren, maar de focus ligt vooral op het leergebied wiskunde.

Er zijn wel enkele digitale adaptieve tools ontwikkeld die je kan gebruiken tijdens de automatiseringsfase van werkwoordvervoegingen. Hiermee wordt bedoeld dat de online oefeningen afgestemd zijn op het niveau van de leerlingen. Enkele gekende websites hiervoor zijn Quizlet of Kahoot. Op deze websites je bepaalde inhouden makkelijk aanpassen aan het niveau van de leerlingen en de te kennen leerinhouden.

Op deze tools kan je zowel zelf interactieve quizen voorbereiden als quizen uit het aanbod gebruiken. Een groot voordeel bij het gebruik van Quizlet is dat er gebruik gemaakt wordt van gespreid leren waardoor de werkwoorden om de zoveel tijd terugkomen. Dit zorgt ervoor dat de kennis verankerd wordt in het langetermijngeheugen. (Frederix, 2021)

Naast de digitale tools zijn er ook enkele fysieke leerspelen rond taal ontwikkeld. Hieronder enkele leerspelen die specifiek ingezet worden om de werkwoordspelling met de dt-regel te automatiseren. Als eerste heb je Warrige Werkwoorden, van de uitgeverij Platyn. Dit spel is een spel om individueel te spelen, je krijgt namelijk een vraagzin waarin je het te vervoegen werkwoord in moet vervoegen. Als je het werkwoord vervoegd hebt kan je deze aan de hand van een rood controlekaartje controleren. (Platyn, 2009) (bijlage 4). Daarnaast heb je ook Het Nieuwe Grote Basisschoolspel eveneens van de uitgeverij Platyn, voor het vierde leerjaar. Dit spel is een leerspel afgeleid van het gekende spel trivial pursuit. Binnen dit spel zijn er ook enkele vraagkaarten waarbij de leerlingen werkwoorden met de dt-regel moeten vervoegen. Dit spel legt wel de focus op de verschillende leergebieden en niet alleen op het leergebied taal (Platyn, 2009) (bijlage 5). Daarnaast heb je ook nog Iedereen Spelt 4 waarbij leerlingen vraagkaarten hebben en het juiste antwoord moeten vermelden. Er is bij dit spel een zelfcorrectie ingebouwd aan de achterkant van de vraagkaart (Iedereen spelt) (bijlage 6).

Er zijn dus enkele leerspelen ontwikkeld om de dt-regel te automatiseren, maar in vergelijking met de al ontwikkelde leerspelen binnen het leergebied wiskunde en leerspelen voor de onderbouw is dit eerder miniem.

2.5. Waar moet je rekening mee houden bij het ontwikkelen van leerspelen.

Een spel kan je op drie verschillende manieren een spel ontwikkelen. Als eerste kan je een bestaand spel gebruiken met bestaande leerinhouden die passen bij de les. Daarnaast kan het ook zijn dat je een bestaand spel hebt, maar dat je de inhouden moet aanpassen. Tenslotte kan je ook een eigen spel ontwikkelen om bepaalde leerinhouden in te oefenen (Op weg naar meesterschap E: het jongere en oudere schoolkind, 2022).

Als je zelf een leerspel ontwikkelt moet je rekening houden met bepaalde verplichte elementen. Eerst en vooral moet er een **rijke feedback** verbonden zijn aan het leerspel. Dit kan je doen door een zelfcorrectie in het spel in te bouwen. Bij het derde ontwikkelde leerspel (bijlage 6) zie je hier een mooi voorbeeld van. (Frederix, 2021)

Daarnaast moet het leerspel **zelfstandigheid stimuleren**. Dit kan je doen aan de hand van een stappenplan waarbij de leerlingen de autonomie voelen dat ze zelf het spel kunnen ontdekken.

Het belangrijkste aspect is dat de leerlingen de leerinhouden veel moeten inoefenen. Er moeten dus veel **oefenkansen** aanwezig zijn. Een leerspel waarbij de leerlingen de kans krijgen om de leerinhoud drie keer te overlopen, zal het automatiseringsproces niet aanmoedigen (Op weg naar meesterschap E: het jongere en oudere schoolkind, 2022).

Binnen een leerspel moet er ook zeker gebruik gemaakt worden van **differentiatie**. Dit zorgt er namelijk voor dat elke leerling kan werken binnen zijn zone van naaste ontwikkeling waardoor iedereen kan ontwikkelen met behulp van de vele voordelen binnen spelend leren. Tijdens differentiatie kan je zowel differentiëren op ritme en niveau (Frederix, 2021).

Een spel moet bepaalde **spelregels** hebben zodat de speler weet wat men wel en niet mag en kan doen. Zonder deze regels wordt het doel van een spel te snel bereikt. Dit is een groot nadeel want **een doel** hebben is ook één van de eisen om een goed spel te ontwikkelen.

De leerlingen hebben ook een bepaalde **tegenstand** nodig. Dit moet niet altijd een fysieke tegenstander zijn, maar er moet wel iets te winnen zijn om de motivatie van de leerlingen hoog te houden.

Het voorlaatste vereiste aspect is dat het spel **los** moet **staan van de werkelijkheid**.

Tot slot moet het spel er **aanlokkelijk** uitzien. De speler moet bij zien van het spel zin krijgen om het spel te spelen. Dit kan je alleen maar bereiken door een spel tot in de details af te werken. (Game didactiek het hoe en waarom van spelen in de les , 2017)

Door al deze onderdelen toe te passen geraken de leerlingen in een flowsituatie. Dit zorgt ervoor dat de leerlingen alles rondom zich vergeten en zich volledig kunnen inleven in het spel. (Game didactiek het hoe en waarom van spelen in de les , 2017)

3. Onderzoeksvraag



Zoals bij de effectiviteit van spelend leren (punt 2.3.1.) besproken werd is de effectiviteit van spelend leren al meermaals onderzocht. De resultaten zijn hier enorm positief en daardoor zal de focus bij deze vraag op de integratie van spelend leren liggen.

Daarnaast ligt de focus van het spelend leren nog te veel op de onderbouw van het lager onderwijs. Binnen de bovenbouw verdwijnt deze werkvorm bijna volledig. Er zijn wel enkele spelen ontwikkeld om spelend leren bij de bovenbouw in te zetten, maar hier ligt de focus vooral binnen het leergebied van wiskunde (punt 2.4).

Naar aanleiding van deze probleemstelling en de bovenstaande literatuurstudie ben ik tot de volgende onderzoeksvraag gekomen: **“Hoe kan je spelend leren integreren in het vierde leerjaar om zo de dt-regel te automatiseren?”**

Ik verwacht binnen dit onderzoek niet de effectiviteit van spelend leren te evalueren, want dit moet namelijk op lang termijn gemeten worden. Binnen dit onderzoek werd er een ontwerponderzoek uitgevoerd om spelend leren efficiënt te gebruiken in een klaspraktijk. Vanuit het ontwerponderzoek zal er een spel ontworpen worden. Binnen dit spel zullen de leerlingen de dt-regel al spelend inoefenen. Daarbij zal ik ook het spel in de praktijk brengen en bekijk ik hoe de leerlingen reageren op deze werkvorm.

Ik veronderstel dat deze werkvorm de leerlingen zal motiveren om met de te verwerken leerinhoud (dt-regel) bezig te zijn. Daarbovenop verwacht ik dat het op een kleine schaal ook een positieve invloed zal hebben op de kennis van de werkwoordvervoeging bij de leerlingen.

4. Methode en dataverzameling



4.1. Onderzoekscontext

Het onderzoek vindt plaats tussen november 2022 tot en juni 2023. Doorheen deze periode werd dit onderzoek binnen een katholieke basisschool te Oostende uitgevoerd. Binnen deze basisschool wordt er zoals eerder vermeld enorm ingezet op spelend leren. De focus voor deze manier van leren ligt hier vooral in de onderbouw van de school.

Het onderzoek werd in twee delen opgesplitst. Tijdens de eerste maanden vond het onderzoek plaats in het eerste leerjaar. Hier werd er kennis gemaakt met de werking van spelend leren binnen de onderbouw. Vanaf februari 2023 werd de focus van het onderzoek verlegd naar het vierde leerjaar.

4.2. Participanten

De focus van de onderzoeksvraag ligt op het vierde leerjaar. De participanten uit dit onderzoek zijn daarom twintig leerlingen uit het vierde leerjaar binnen een Oostende katholieke basisschool. Het is een gevarieerde klas qua niveau wat belangrijk is om dit onderzoek tot een goed einde te brengen.

De twintig participanten bezitten verschillende taalniveaus waar, bij het ontwerponderzoek, rekening mee gehouden werd. Om het spel binnen de zone van naaste ontwikkeling van elke leerling te ontwerpen heb ik de leerlingen in drie differentiatiegroepen opgedeeld. Binnen de eerste groep zijn er vijf leerlingen met een taalachterstand. Bij vier leerlingen is dit omdat ze een andere thuistaal hebben. Bij de vijfde leerling werd dyslexie gediagnosticeerd. Deze groep heeft extra ondersteuning nodig tijdens de taallessen. Doorheen het onderzoek zullen deze leerlingen geïdentificeerd worden als de parse leerlingen. Daarnaast zijn er tien leerlingen die binnen een gemiddelde taal groep vallen. Dit zullen de roze leerlingen zijn. Als laatste zijn er ook nog vijf taalsterke leerlingen die extra uitdaging nodig hebben. Zij zullen de gele leerlingen zijn.

4.3. Materiaal

Het eerste materiaal dat gebruikt werd was een observatiedocument met de volgende elementen:

- De verschillende niveaus van de leerlingen.
- De kennis van de leerlingen omtrent de vervoegingsregels van werkwoorden.
- Analyse van de aangeleerde methode rond de dt-regel.

Door tijdens mijn observatie met deze drie elementen rekening te houden kon het vervolg van dit onderzoek vlot verlopen. In bijlage zie je het observatie document. (bijlage 11)

Het volgende materiaal dat ik gebruikt heb is mijn eigen ontworpen bordspel. Binnen de resultaten en specifiek punt 5.1. staat stap voor stap vermeld hoe het eindproduct (dt-monopoly) tot stand gekomen is (bijlage 10).

Om kort te kijken of de integratie van de dt-monopoly een positief effect heeft werden er twee testen gebruikt (bijlage 7).

Als laatste werd er ook een vragenlijst (bijlage 8) afgenomen bij de leerlingen om te kijken hoe zij het spel ervaart hebben.

4.4. Procedure

Om mijn probleemstelling te oriënteren ben ik in gesprek gegaan met de directie van mijn stageschool. Daaruit ben ik tot de vaststelling gekomen dat spelend leren in het vierde leerjaar verdwijnt.

Tijdens het richten ben ik de focus gaan leggen op de dt-regel. Bij aanvang lag de focus op de algemene spellingsregels van het vierde leerjaar, maar na de richtfase lag de focus specifiek op de dt-regel. Dit omwille van de vele fouten die mijn stageklas hierrond maakt. Om dit extra te richten heb ik een literatuurstudie uitgevoerd waarbij ik mij verdiept heb in de werking van de dt-regel en wat spelend leren nu eigenlijk is. Door deze fase toe te passen ben ik tot de definitieve onderzoeksvraag gekomen.

Vervolgens heb ik de focus gelegd op het plannen. Hierbij heb ik besloten dat ik de leerlingen van mijn stageklas zou inzetten als participanten. Als laatste heb ik in deze fase ook voor mijzelf bepaalde deadlines opgesteld.

De volgende fase binnen mijn onderzoek was het verzamelen. Tijdens deze fase heb ik enkele ontwerpprocessen doorlopen om tot het perfecte ontwerp te komen. Daarna heb ik dit ontwerp in de praktijk getest. Als laatste heb ik deze data geanalyseerd om zo een conclusie te vormen op de onderzoeksvraag. Daarnaast werd er ook nog gereflecteerd. Daarbinnen werd de betrouwbaarheid van deze bachelorproef bekeken.

Een laatste stap van deze schriftelijke bachelorproef is rapporteren en presenteren. Dit zal gebeuren tijdens de mondelinge verdediging ten aanzien van een jury.

5. Resultaten



5.1. Ontwerpcyclus

Om mijn onderzoeksvraag: “Hoe kan je spelend leren integreren in het vierde leerjaar om zo de dt-regel te automatiseren?” volledig te beantwoorden werd er een ontwerpcyclus gestart. In dit ontwerp werden alle nodige aspecten van een leerspel toegepast. Deze verplichtingen zijn te lezen bij punt 2.4.

Het idee was om een bordspel te ontwikkelen waarbij de leerlingen de werkwoordvervoeging spelenderwijs inoefenen. Het eerste ontwerp was een ganzenbord waarbij de leerlingen werkwoordkaartjes kregen die ze moesten oplossen. Het spelbord bevatte 21 taalstippen waarbij ze een juiste vervoeging moesten hanteren vooraleer ze “safe” op de stip stonden. Daarnaast waren er drie stippen waarbij de spelers één stap terug moeten keren, drie waarbij men twee stappen terug moest keren en drie waarbij men een beurt moest overslaan. Als laatste bevat dit spel ook 80 werkwoordkaarten die de leerlingen moesten vervoegen. Elk werkwoordkaartje heeft een autocorrectie op de achterkant. Een groot nadeel aan dit spel is dat het niet zo lang duurt omdat de leerlingen na 31 stappen (zonder op een consequentie stip te staan) het volledige spelbord kunnen doorlopen. Hierdoor kunnen de effecten van spelend leren niet ten volle tot zijn recht komen. In bijlage 9 zie je dit spelontwerp.

Om dit nadeel weg te werken dacht ik na over een bordspel met een langere speeltijd. DR. Martijn C. Koops vermeldt in zijn boek vaak de didactische voordelen van monopoly. Dit begripsspel kan makkelijk omgetoverd worden tot een dt-automatiseringsspel (Game didactiek het hoe en waarom van spelen in de les, 2017). Daarnaast zijn de spelregels van monopoly bij veel leerlingen al gekend wat het spelverloop makkelijker maakt. Omwille van deze reden heb ik het gekende monopoly spel omgetoverd tot een nieuwe dt-variant. Doorheen het proces heeft het spel verschillende ontwerpen gekend. Bij het eerste ontwerp ontbrak er een autocorrectie, dit is één van de verplichte onderdelen binnen een educatief spel (Frederix, 2021). Dit moest dus zeker bijgewerkt worden. Tijdens het tweede ontwerp werd het antwoord neergeschreven op de koopkaarten van de straten. Daarbij voorzag ik voor de doe-kaarten een antwoordlijst. Tijdens het testen van dit ontwerp kwam al snel naar boven dat de antwoordlijst (bijlage 10) niet effectief is. Er werd snel naar de antwoorden van andere doe-kaarten gekeken. Daarbovenop was er een groot tijdsverlies tijdens het zoeken van antwoorden op deze lijst. In het finale ontwerp zijn de antwoordkaarten voor de straatkaarten gelijk gebleven, maar voor elke de doe-kaart werd er een individueel antwoordkaart voorzien (bijlage 10).

5.1.1. Differentiatie

Het bovenstaande ontwerp is het ontwerp voor de gemiddelde (roze) groep. Na dit ontwerp werd er nog een differentiatie voorzien voor de paarse en gele groep leerlingen. Voor beide groepen is het idee van het spel gelijk gebleven, maar er gebeurden enkele toepassingen zodat iedereen binnen de zone van naaste ontwikkeling kon werken.

Voor de paarse groep werd er bij de doe-kaarten een kleine verandering aangebracht. Hier werd het onderwerp bij de blauwe vraagtekenkaarten telkens aangeduid. Daarbovenop werden de roze kaarten vervangen door consequentiekaarten. Ik wou bij de roze groep de aandacht alleen leggen op de werkwoordvervoeging binnen de tegenwoordige tijd. De vervoeging van het voltooid deelwoord werd hier even weggelaten.

Voor de gele groep lag de verandering alleen bij de roze kaarten. Zij krijgen hier geen voorvoegsel meer. Ze zien dus niet hoe het voltooid deelwoord start. Naast de eindletter moeten ze het volledige werkwoord omzetten naar een voltooid deelwoord. De blauwe kaarten blijven identiek aan het algemene bordspel zodat de focus op de werkwoordvervoeging aanwezig blijft.

5.2. Ontwerp in de realiteit

Om het ontwerp in de realiteit toe te passen werd de klas in vier groepen verdeeld. Groep één was de paarse groep, groep twee waren vijf leerlingen van de roze groep, groep drie waren de andere vijf leerlingen van de roze groep en groep vier was de gele groep. Om het spel goed uit te voeren werden de groepen apart genomen. Tijdens dit contactmomenten speelden we het spel telkens voor vijftien minuten.

Tijdens het spelmoment was het duidelijk dat er een hoge leerwinst aanwezig was. Zo waren de leerlingen altijd actief bezig met de dt-regel. Op het moment dat de leerlingen zelf een werkwoord moesten vervoegen waren ze niet enkel zelf bezig met de vervoeging, maar ook de medespelers dachten actief mee. Dit was in elke groep het geval. De leerlingen wouden allemaal winnen en als iemand een fout antwoord gaf verloren ze geld of konden ze een bepaalde kaart niet kopen. Omwille van deze reden waren alle participanten actief aan het nadenken.

Tijdens dit moment werd er ook gemeten of het spel effect had. Voor de start van de verschillende spelmomenten werd er een nulmeting afgenomen. Tijdens deze test werd er ook rekening gehouden met de niveaugroepen van de leerlingen. De verschillende testen per niveaugroep zijn terug te vinden onder bijlage 7 Na deze speelfase werd er een eindtest afgenomen. In punt 5.4 worden de waargenomen cijfers besproken.

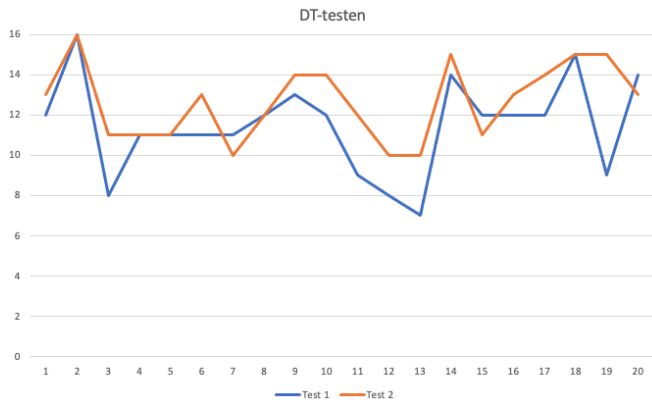
5.3. Ontwerp versus de verplichte spelelementen

Door het spel actief in te zetten kan er gekeken worden of alle nodige aspecten (besproken bij punt 2.5.) aanwezig zijn in het educatief spel. Het eerste aspect dat er **rijke feedback** aanwezig moet zijn (Frederix, 2021) is behaald door de autocorrectie die in het spel verwerkt zit. Hoe dit feedbacksysteem in elkaar zit kan je terugvinden bij punt 5.1. Doordat er een speluitleg aanwezig is kunnen de leerlingen het spel individueel starten waardoor de **zelfstandigheid gestimuleerd** wordt. Door de aanwezigheid van speluitleg (bijlage 10.11)) kan het element dat er **spelregels** aanwezig moeten zijn ook afgevinkt worden. De leerlingen weten duidelijk wat ze wel en niet mogen doen. Hierdoor is het **doel** van het spel ook duidelijk (Op weg naar meesterschap E: het jongere en oudere schoolkind, 2022). Zoals hierboven beschreven staat (punt 5.2) zijn er veel **oefenkansen** aanwezig binnen het spel.

Een volgend verplicht element binnen leerspelen is dat er een vorm van **differentiatie** aanwezig moet zijn zodat iedereen op het niveau van naaste ontwikkeling kan werken. Binnen de dt-monopoly zijn er drie verschillende niveaus beschikbaar (punt 5.1.2). Er is dus zeker een vorm van differentiatie aanwezig (Frederix, 2021). Een volgend punt is dat er **tegenstand** aanwezig moet zijn. Dit komt ook zeker terug in de werkelijkheid van het spel doordat de leerlingen in groepen van vijf tegen elkaar het spel moesten spelen. Als voorlaatste moet het spel **losstaan van de werkelijkheid**. Dit zien we ook doordat er in de werkelijkheid geen straten gekocht kunnen worden door kinderen. Als laatste moet het spel er **aanlokkelijk** uitzien. (Game didactiek het hoe en waarom van spelen in de les, 2017). Door het enthousiasme van de kinderen en de klas juf kan er geconcludeerd worden dat het spel er aanlokkelijk uitziet. Het spel werd tot in de details afgewerkt waardoor de motivatie hoger ligt om het spel te spelen.

5.4. De behaalde resultaten

Zoals hierboven vermeld werden er tijdens het spelmoment twee testen afgenomen. Tijdens de eerste test werd er gemeten wat de kennis van de spellingsvervoeging was voor aanvang van het spel. De punten liggen gemiddeld redelijk hoog (71,5%). Doorheen het schooljaar werd er in de klasgroep hard ingezet op deze regel. Dit is duidelijk zichtbaar bij deze resultaten. Na het spelmoment is er in het algemeen een lichte stijging zichtbaar. De gemiddelde score steeg naar 79%.



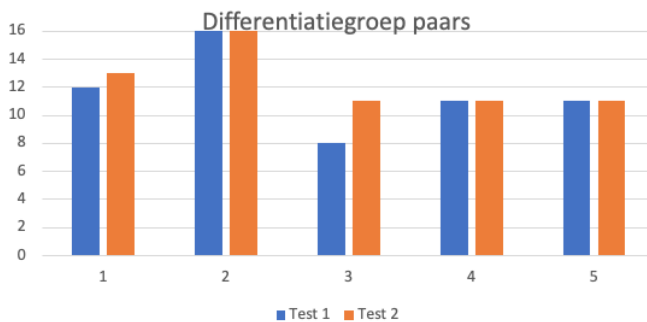
In deze grafiek valt duidelijk waar te nemen dat deze stijging niet bij elke leerling van toepassing was.

Van de 20 leerlingen behaalden:

- 12 leerlingen een betere score.
- 5 leerlingen dezelfde score.
- 3 leerlingen een slechtere score.

Binnen deze grafiek zijn leerling één tot en met vijf de leerlingen van de paarse groep, leerling 6 tot en met 15 behoren tot de roze groep en leerling 16 tot en met 20 behoren bij de gele groep.

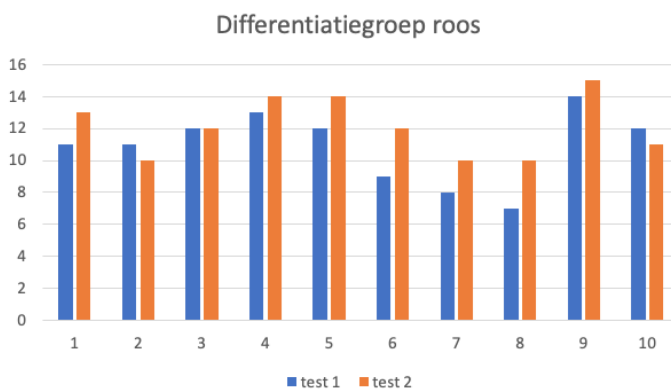
Hieronder een verduidelijking van de resultaten per differentiatiegroep:



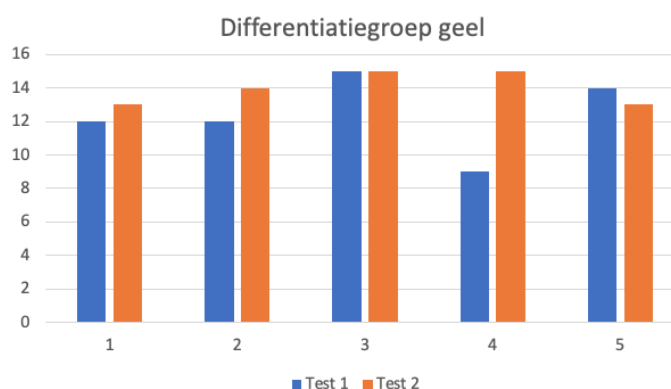
Bij de paarse differentiegroep zijn er doorheen de volledige testafname hogere scores behaald dan verwacht.

Hier zie je ook duidelijk dat er geen enkele leerling tijdens de tweede test een lagere score behaalde.

Bij de roze differentiegroep zijn er doorheen de volledige testafname goede scores zichtbaar.



Bij deze groep leerlingen zijn er twee leerlingen die minder scoren tijdens de tweede test. Enkele leerlingen behalen ook een veel beter resultaat tijdens de tweede test.



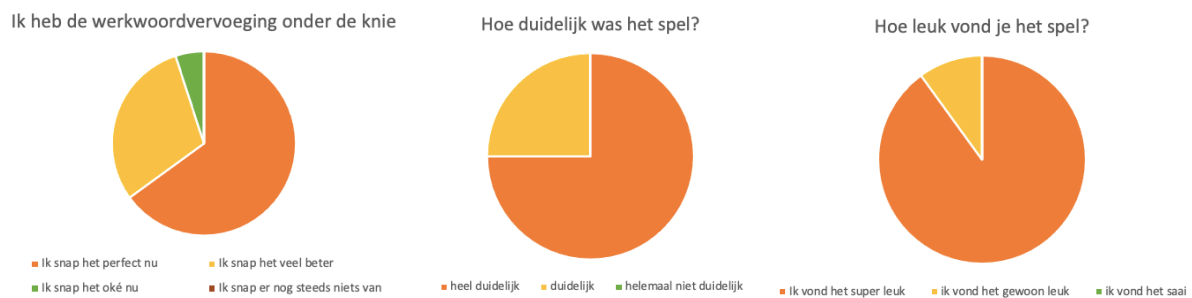
Bij de gele differentiegroep was er één leerling die tijdens de eerste test een onverwacht lagere score behaalde. Tijdens de tweede test werd dit cijfer wel positief verbeterd.

Naast de ene leerling waarbij de score daalde (met één punt) steeg het cijfer tijdens de tweede test of bleef het stabiel.

Tijdens de eerste testafname lagen de meeste fouten bij de voltooide deelwoorden. Deze werden tijdens het bordspel herhaald bij de doe-kaarten (blauwe en roze kaarten). Door deze automatisering lagen de scores van dit soort vragen bij de tweede testfase veel hoger.

5.5. Mening van de leerlingen

Na het spelmoment kregen de leerlingen een exit ticket (bijlage 8) om het spel te evalueren. Daaruit kwamen de volgende resultaten:



De feedback van de leerlingen was zoals je hierboven kan zien zeer positief. Zo geven 13 van de 20 leerlingen aan dat ze de leerinhouden beter onder de knie hebben. Dit geeft aan dat het spel in hun opinie effectief is. Als laatste was er ook nooit een aanduiding bij de “laagste” elementen van het exit ticket. Door de uitslag van de testen en de mening van de leerlingen kan geconcludeerd worden dat het spel enorm effectief is.

Naast de meerkeuze vragen konden de leerlingen ook enkele tips geven omtrent het spel. De tips die hier naar boven kwamen zijn:

- De betekenis van de verschillende kaarten verduidelijken.
- Langere speeltijd.

De eerste tip heb ik nog toegepast bij de speluitleg (bijlage 10.2.) en de tweede tip neem ik zeker mee naar de klaspraktijk. De andere leerlingen gaven als tip dat het een super tof spel was of gaven geen specifieke tips.

5.6. Besluit resultaten

Uit alle bovenstaande resultaten en de beschreven literatuurstudie kan besloten worden dat het spel dt-monopoly effectief werkt. Het sluit aan bij de verplichte elementen van een educatief spel. En daarbovenop kan er uit de resultaten geconcludeerd worden dat de positieve effecten effectief van toepassing zijn binnen dit educatief spel.

6. Discussie en conclusie



De dt-regel zal altijd een moeilijke regel blijven waar veel kinderen en volwassenen fouten rond maken, maar deze werkvorm is een grote stap richting een schrijven zonder dt-fouten. Er werd reeds bewezen dat het consequent inzetten van spelend leren binnen het leergebied van wiskunde een grote leerwinst maakt.

Tijdens dit onderzoek wou ik een antwoord vinden op de vraag: “Hoe kan je spelend leren integreren in het vierde leerjaar om zo de dt-regel te automatiseren?” Om spelend leren in de klaspraktijk te integreren moet er natuurlijk een didactisch spel zijn. In deze bachelorproef werd daarom een spel ontwikkeld waarbij de dt-regel geautomatiseerd wordt.

Het spel heeft verschillende ontwerpen gekend, maar uiteindelijk is het een dt-monopoly geworden die alle nodige aspecten van een didactisch leerspel bezit. Zo bezit het een **rijke feedback** (Frederix, 2021), wordt de **zelfstandigheid gestimuleerd**, krijgen de leerlingen veel **oefenkansen**, zijn er duidelijke **spelregels**, is er duidelijk **doel** aanwezig (Op weg naar meesterschap E: het jongere en oudere schoolkind, 2022), bestaan er binnen het spel verschillende **differentiatievormen**, (Frederix, 2021), hebben de leerlingen een **tegenstand** tijdens het spelen, staat het spel **los van de realiteit** en als laatste ziet het spel er **aanlokkelijk** uit. (Game didactiek het hoe en waarom van spelen in de les, 2017).

Door het feit dat al deze aspecten aanwezig zijn in het ontworpen spel toont het ook zijn effectiviteit. De leerlingen behaalden na het automatiseren aan de hand van spelend leren een gemiddelde dat 7,5% hoger lag. Deze stijging van de resultaten is hoger dan verwacht. Er werd verwacht dat er geen duidelijke stijging aanwezig zou zijn omdat deze werkvorm consequent ingezet moet worden. Er is echter wel een leerwinst zichtbaar. Tijdens dit onderzoek lag de focus op het vierde leerjaar, maar binnen het schoolteam van de West-Vlaamse basisschool waarbinnen mijn onderzoek plaatsvindt kan het in de volledige bovenbouw gebruikt worden. Binnen de derde graad zal de paarse differentiatiegroep minder gebruikt worden, maar alle differentiatievormen kunnen hier ingezet worden.

Binnen mijn doelgroep werd er enorm ingezet op de dt-regel, binnen een andere klasgroep/ doelgroep zou dit onderzoek een totaal ander resultaat behaald hebben. De vele onderzoeken bewijzen het effect wel, maar de beginsituatie van elke klas zal invloed hebben hoe goed de stijging van de resultaten zijn. Daarnaast wordt er in de literatuur ook veel benadrukt dat een spelvorm meest effectief is als deze voor een langere periode ingezet wordt. Binnen verschillende klasgroepen

zullen er mogelijks ook nog andere differentiatievormen nodig zijn. Bepaalde klassen zullen nog extra differentiatie nodig hebben voorbeeld makkelijkere zinnen voor anderstalige leerlingen. Dit onderzoek zou dus een ander resultaat opleven binnen een andere klaspraktijk.

Wat er zeker niet vergeten mag worden uit dit en eerder onderzoek is dat kinderen al spelend leren. Mensen zijn eigenlijk niet gemaakt om al zittend te leren. We moeten al doende leren en spelend leren kan dit realiseren. Naast het spelend leren om de dt-regel te automatiseren kan dit ook ingezet worden binnen de andere leergebieden. Deze leerspelen kunnen ingezet worden aan de hand van een hoekenwerk of met behulp van één groot spelbord zoals de dt-monopoly. Er zijn reeds verschillende leerspelen ontwikkeld om deze werkvorm actief in te zetten. Zo zal de leerwinst van leerlingen op alle domeinen veel hoger liggen. De dt-monopoly is daar een goede manier voor om de dt-regel binnen de klaspraktijk te automatiseren.

7. Reflectie

7.1. Onderzoeksproces

Bij aanvang ben ik met enorm veel motivatie aan de slag gegaan met het aspect spelend leren omdat dit thema mij enorm ligt. Het zoeken en doornemen van literatuur en bronnen om tot literatuurstudie te komen verliep vlot. Van zodra ik de woorden op papier moest zetten kwam er al snel vertraging kijken bij het schrijfproces.

Literatuur analyseren en deze omzetten in een tekst verloopt voor mij niet altijd even makkelijk omdat ik zelf gediagnostiseerd ben met dyslexie. Gelukkig heeft dit geen invloed op mijn motivatie om door te werken en tot een ontwerp te komen.

De grootste veranderingen gebeurden tijdens mijn ontwerpproces. Mijn originele intentie was om een leerpakket te ontwikkelen met betrekking tot de algemene spellingsregels binnen het vierde leerjaar. Na verloop van tijd besloot ik om toe te spitsen op werkwoordvervoeging. Tenslotte werd het originele idee om verschillende kleine leerspelen in de vorm van een hoekenwerk te ontwikkelen gewijzigd naar één groot uitgewerkt leerspel.

7.2. Methodologische bedenkingen

Ik wou in dit onderzoek bekijken hoe je spelend leren kan integreren om zo de dt-regel te automatiseren. Hierbij kan ik besluiten dat de validiteit van het onderzoek groot is. Ik heb namelijk een ontwerp kunnen ontwikkelen dat ervoor zorgt de dt-regel geautomatiseerd wordt.

Mijn onderzoek is toegespitst op één klas. Bij deze klas was de werking en evaluatie positief. De kleinschaligheid van het onderzoek maakt dat er geen algemene conclusie kan getrokken worden. Andere klassen kunnen deze werkvorm en specifiek dit spel op een verschillende manier hanteren. Daarnaast is het spel slechts eenmalig toegepast waardoor het minder duidelijk is of de resultaten van spelend leren behaald worden met de dt-monopoly. Daarnaast zijn de voordelen veel beter zichtbaar op lange termijn en bij een consequente inzet.

Daarbovenop was er net voor de testing een automatiseringsproces doorlopen in de klas. De leerlingen hadden in de ochtend de regel opnieuw overlopen waardoor deze nog goed in het geheugen zat tijdens de testafname. Dit heeft de resultaten positief beïnvloed. Bij bepaalde leerlingen lag het niveau hier veel hoger dan tijdens de observatiemomenten.

Om de betrouwbaarheid te verhogen kan er nog een vervolgonderzoek komen dat het spel in verschillende klassen toepast en waarbij het gedurende een lange periode ingezet wordt. Door dit te doen kan je bekijken of de dt-monopoly al dan niet op lang termijn de voordelen van spelend leren kan realiseren. Daarbij kan je ook zien of het ontwerp ingezet kan worden binnen verschillende klassen.

7.3. Mijn ervaringen

Zelf ben ik een enorm grote fan van spelend leren. Ik zal deze werkvorm in mijn latere klaspraktijk zeker blijven gebruiken. Om tot optimale resultaten te komen moet het spel voor een langere periode dan vijftien minuten gebruikt worden.

Daarbij wil ik ook verschillende andere, eventueel kleinere, spelen ontwikkelen zodat de leerlingen de regel op verschillende manieren speels automatiseren.

Ook denk ik erover na om in de toekomst deze werkvorm bij andere onderwerpen binnen het leergebied taal en bij andere leergebieden toe te passen.

LITERATUURLIJST

- (2011). In D. van der Aalsvoort, *Van spelen tot serious gaming: spel en spelen in de pedagogische beroepspraktijk*. (pp. 80 - 81). Acco.
- (2017). In C. K. Martijn, *Game didactiek het hoe en waarom van spelen in de les* (pp. 9 - 70). didactica.
- (2022). In E. De latter , L. Stevens , & L. Van Acker , *Op weg naar meesterschap E: het jongere en oudere schoolkind* (pp. 24 - 26).
- Frederix, S. (2021, januari 14). *Klasse*. Opgehaald van Adaptieve tools: 5 voordelen:
<https://www.klasse.be/252999/adaptieve-tools-voor-secundair-5-voordelen/>
- Gheuens , K. (2010). De spelling voorbij: een onderzoek naar het hedendaagse gebruik van spelling bij Vlaamse en Nederlandse jongeren in formele en informele contexten.
- Iedereen spelt. (sd). De persoonsvorm in de tegenwoordige tijd. Pelckmans.
- leraar 24. (2022, januari 24). *Spelend ontwikkelen? Zo heeft het effect*. Opgehaald van Leraar 24:
<https://www.leraar24.nl/2629155/spelend-ontwikkelen-zo-heeft-het-effect/>
- Merkus, J. (2021, oktober 29). *T, d, of dt in werkwoorden? | Uitleg, voorbeelden & ezelsbruggetjes*. Opgehaald van Scribbr: <https://www.scribbr.nl/taalregels-schrijftips/t-d-of-dt-tegenwoordige-en-voltooide-tijd/>
- Platyn . (2009). Het nieuwe grote basisschool spel . *vragenset vierde leerjaar* . Scala .
- Platyn. (2009). Warrige woorden werkwoordspelling . *Warrige woorden werkwoordspelling* . Scala.
- Syniawsky, E. (2019). Professionele bachelorproef. *Wat is het effect van spelintegratie in de wiskundelessen op de leerpresentaties omtrent hoofdrekenen in Grade 5 te Zuid-Afrika?* Antwerpen . Opgehaald van
<https://drive.google.com/file/d/1UsBniBI94rrh8YPVtsVQTQdcXI7n8Aat/view>
- Thielemans , V., Willems, B., Broere, R., & Debuysere, D. (2019). Talent 4 samen samen taal maken spellingsschrift. In T. Virginie, W. Bea, B. Rien, & D. Daan, *Talent 4 samen samen taal maken spellingsschrift* (p. 126). van in. Opgehaald van
- Vlaamse overheid . (sd). *d/ dt/ t* . Opgehaald van Team taaladvies :
<https://www.vlaanderen.be/taaladvies/taaladviezen/d-dt-t>
- Yannick, V. (2020). ACHELORPROEF Kan een praktische kijkwijzer voor werkwoordspelling leerlingen helpen om werkwoorden te vervoegen? Het werkwoordenwiel.

Aan te bevelen literatuur

Als eerste raad ik graag de bachelorproef “Kan een praktische kijkwijzer voor werkwoordspelling leerlingen helpen om werkwoorden te vervoegen? Het werkwoordwiel” aan. Deze bachelorproef licht de werking van het werkwoordwiel toe.

<https://www.scriptieprijs.be/sites/default/files/thesis/2020-08/Bachelorproef%20Yannick%20Vercauteren.pdf>

Daarnaast zijn deze bronnen rond spelend leren ook interessant voor bijkomende verdieping:

- “Het filosofie magazine” van 1/09/2017 Hierin wordt de zin van het leven besproken indien we nooit zouden spelen.
- Via het dossier “Hoe leren kinderen?” kan je lezen hoe het kinderebrein werkt. Er wordt beschrijven hoe belangrijk het is dat kinderen spelen tijdens een leerproces, om zo makkelijker koppelingen te maken binnen het hersennetwerk.

<https://link.springer.com/article/10.1007/s41189-021-1172-7>

- Het boek “Spelen werkt” van Kim Sikkema en Michiel van Eunen maak leren op de werkplek leuker met game-based learning.
- Via het draaiboek “Spelend leren, leren spelen” wordt er aangetoond hoe je spelend leren kan inzetten tijdens de training in sociale vaardigheden en sociale cognities.

https://www.vangorcum.nl/media/1/9789023253099_inkijk.pdf

Vervolgens zijn dit ook nog interessante artikels over het inzetten van spelend leren:

- <https://link.springer.com/article/10.1007/s41189-021-1172-7>
- <https://link.springer.com/article/10.1007/s12496-021-0019-3>
- <https://hbo-kennisbank.nl/details/nhlstenden:oai:surfsharekit.nl:13a4444d-206d-45c0-ba8b-b71ff03496a4?p=5&c=3&t=info%3Aeu-repo%2Fsemantics%2FmasterThesis>
- <https://pbokkerink.wixsite.com/meesterpieter/3-argumenten-voor-spelend-leren>

Bijlagen

Bijlage 1: Schema vervoeging van werkwoorden

i Zo schrijf je werkwoorden in de tegenwoordige tijd

Is het een pv?

ja → Zoek het onderwerp en de pv.

nee → Schrijf wat je hoort. Vergeet de spellingwetters niet!

Tegenwoordige tijd (t.t.)				Verleden tijd (v.t.)	
1e persoon enkelvoud	2e persoon enkelvoud	3e persoon enkelvoud	1e/2e/3e persoon meervoud	Geen klankverandering	Klankverandering
ik STAM	jij STAM + t MAAR ... jij/je na pv: STAM	hij / zij / het / ... STAM + t	wij / jullie / zij / ... STAM + en	STAM + de(n) STAM + te(n)	Schrijf wat je hoort. Let op! Hoor je <i>d/t</i> achteraan? Luister naar de wij-vorm.

Bv. *de vergrote foto, de verbrande vinger, gelopen, de uitgeputte jongen ...*

Hoor je *d/t* achteraan? Verleng.
OF
Luister naar de laatste klank voor de -en van de infinitief.
trilt → *d*
trilt niet → *t*
Bv. *gespeeld, geplaatst*

Twijfel je? Denk aan het werkwoord *spelen* of *werken*. Daar hoor je wat je moet schrijven.

ik speel	jij speelt speel jij	hij speelt	wij spelen	ik speelde
ik werk	jij werkt werk jij	zij werkt	jullie werken	zij werkten

spellingweter 31

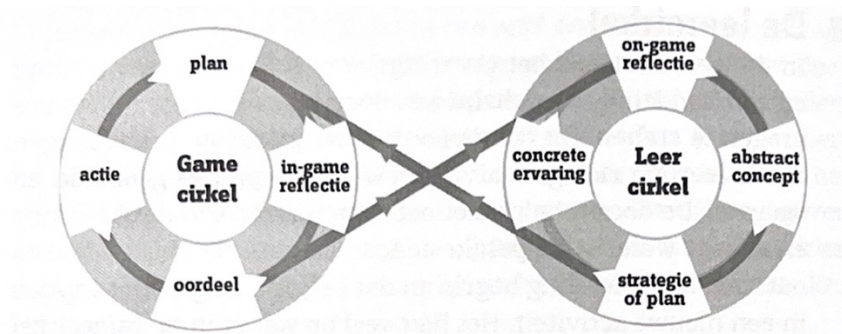
(Thielemans, Willems, Broere, & Debuysere, 2019)

Bijlage 2: Het werkwoordenwiel



(Yannick, 2020)

Bijlage 3: wisselwerking tussen onbewust en bewust leren



Figuur 11: Het Serious Gaming Lemniscate Model toont samenhang tussen impliciet en expliciet leren met games

(Game didactiek het hoe en waarom van spelen in de les , 2017)

Bijlage 4: spel warrige werkwoorden



(Platyn, 2009)

Bijlage 5: spel het nieuwe grote basisschool spel



(Platyn , 2009)

Bijlage 6: iedereen spelt 4



(Iedereen spelt)

Bijlage 7: testen werkwoorden

- Test 1: parse groep

Naam: _____ datum: _____

Oefening: werkwoorden vervoegen.

werkwoord	zijn
lachen	Jij _____ elke dag.
antwoorden	_____ ze op de vraag?
spelen	De meisjes hebben met de poppen _____.
kuisen	De poetsvrouw heeft de hele klas _____.
maken	Heb jij die koekjes zelf _____?
juichen	Hij _____ voor de voetballers.
schrijven	Marc Thijsmans heeft veel boeken _____.
openen	De man had de deur voor de vrouw _____.
zorgen	Vandaag heb ik voor mijn zusje _____.
knutselen	In de klas hebben we iets moois _____.
verhuizen	Wanneer zijn jullie _____?
smeden	_____ hij een snoed plannetje?

aanvaarden	Ik _____ de situatie niet.
vinden	_____ je zus harige spinnen eng?
schrijven	Tim _____ zijn straf.
leren	Ik _____ veel op school.

- Test 2: roze groep

Naam: _____

datum: _____

Oefening: werkwoorden vervoegen.

werkwoord	zin
lachen	Jij _____ elke dag.
antwoorden	_____ ze op de vraag?
spelen	De meisjes hebben met de poppen gespeel__.
kuisen	De poetsvrouw heeft de hele klas gekuis__.
maken	Heb jij die koekjes zelf gemaak__?
juichen	Hij _____ voor de voetballers.
openen	De man had de deur voor de vrouw geopen__.
zorgen	Vandaag heb ik voor mijn zusje gezorg__.
knutselen	In de klas hebben we iets moois geknutsel__.
verhuizen	Wanneer zijn jullie verhuis__?
smeden	_____ hij een snoed plannetje?
aanvaarden	Ik _____ de situatie niet.

vinden	_____ je zus harige spinnen eng?
lachen	Jij _____ elke dag.
antwoorden	_____ ze op de vraag?
spelen	De meisjes hebben met de poppen gespeel__.

- Test 3: paarse groep

Naam: _____

datum: _____

Oefening: werkwoorden vervoegen.

werkwoord	zin
lachen	Jij _____ elke dag.
antwoorden	_____ ze op de vraag?
juichen	Hij _____ voor de voetballers.
smeden	_____ hij een snoed plannetje?
aanvaarden	Ik _____ de situatie niet.
vinden	_____ je zus harige spinnen eng?
worden	Ik _____ morgen 10 jaar.
antwoorden	De juf _____ op de vragen.
bedenken	Papa _____ een mop.
luiseren	De juf _____ naar de leerlingen.
zwellen	De vissen _____ in de zee.
Lezen	Jef _____ heel snel.

Branden	Het huis _____.
kleuren	Lisa _____ mooi binnen de lijntjes.
schrijven	Tim _____ zijn straf.
leren	Ik _____ veel op school.

Bijlage 8: evaluatieformulier leerlingen (exit ticket)



EXIT TICKET

Ik heb de werkwoordvervoeging onder de knie:

Ik snap het perfect nu. Ik snap het oké nu.
 Ik snap het veel beter! Ik snap er nog steeds niets van.

Hoe duidelijk was het spel?

Heel duidelijk Helemaal niet duidelijk
 Duidelijk

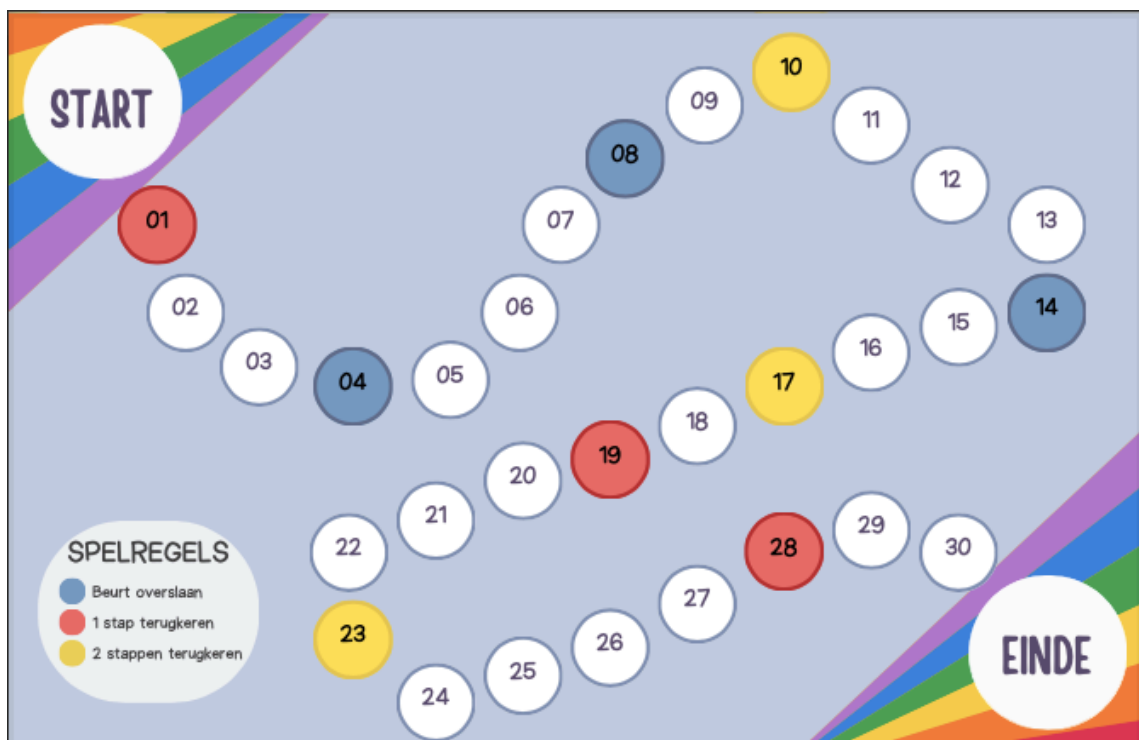
Hoe leuk vond je het spel?

Ik vond het super leuk! Ik vond saai.
 Ik vond het gewoon leuk.

Heb je nog tips voor het spel schrijf deze hier op:

Bijlage 9: Eerste spelontwerp op basis van een ganzenbord.

- Het spelbord:



- Spelkaarten (voorkant = links/ achterkant = rechts)

Proeven hij...	Blaffen de hond...	Fietsen zus...	Fluisteren mama en papa...	Hij proeft	De hond blaft	Zus fietst	Mama en papa fluisteren
Schreeuwen jij...	Zonnen wij...	Luisteren de juf...	Beklimmen broer...	Jij schreeuwt	Wij zonnen	De juf luistert	Broer beklimt
Bedenken Papa... een mop.	Vinden het meisje ... het leuk.	Voetballen mijn nicht...	Trouwen jullie...	Papa bedenkt een mop.	Het meisje vindt het leuk.	Mijn nicht voetbalt	Jullie trouwen
Luiden jij...	Rijden hij...	Regenen het...	Poetsen ...je broer	Jij luidt	Hij rijdt	het regent	Poetst je broer
Niezen oma...	Lopen mama...	Lachen mijn broers...	Knutselen wij...	Oma niest	Mama loopt	Mijn broers lachen	Wij knutselen
Knuffelen jullie...	Kammen hij...	Kampen de vrienden...	Huilen de kleuter...	Jullie knuffelen	Hij kamt	De vrienden kamperen	De kleuter huilt
Worden hij...moe	Lopen ik...	Zwemmen jij...	Gebeuren het...	Hij wordt moe	Ik loop	Jij zwemt	Het gebeurt
Kiezen ze...	Dansen jij...	Drinken Wij... water	Zwemmen Marie...	Ze kiest Ze kiezen	Jij danst	Wij drinken water	Marie zwemt
Vliegen wij... straks.	Vertrekken mijn ouders... op reis.	Lezen Zij... snel.	Zwemmen De vis...	Wij vliegen straks.	Mijn ouders vertrekken op reis.	Zij leert snel	De vis zwemt
Worden later...hij.	worden ik...	worden zij...	Branden het...	Later wordt hij	Ik word	zij wordt Zij worden	Het brandt
Antwoorden ik...	Antwoorden jij...	Antwoorden hij...	Rijden ik...	Ik antwoord	Jij antwoordt	Hij antwoordt	Ik rijd
Rijden jij...	Rijden hij...	slenteren ze...	Rusten jij...	Jij rijdt	Hij rijdt	Ze slentert Ze slenteren	Jij rust
Rusten Hij...	Slapen Tom... de hele dag.	Eten Ik... mijn boterhammen op.	Vinden Julie... een schat.	Hij rust.	Tom slaapt de hele dag.	Ik eet mijn boterhammen op.	Julie vindt een schat.
Vinden Hij... dit saai.	Vinden Marie... het heel leuk.	Versieren We... de kerstboom.	Opruimen Ik... mijn kamer...	Hij vindt dit saai.	Marie vindt het heel leuk.	We versieren de kerstboom.	Ik ruim mijn kamer op .
Doen ...jij de was?	Vinden ...jij mij leuk?	Vinden Hij... Saartje leuk.	Vinden Ik... wiskunde leuk	Doe jij de was?	Vind jij mij leuk?	Hij vindt Saartje leuk.	Ik vind wiskunde leuk.
Kleuren Zij... mooi binnen de lijntjes.	Zijn Ik... 10 jaar.	Zijn Hij... moe.	Zijn Zij... grappig.	Zij kleurt mooi binnen de lijntjes.	Ik ben 10 jaar.	Zij is moe.	Zij is grappig.
Zijn Jij... leuk.	Mogen Wij... spelen van de juf.	Kunnen Meester... goed voetballen.	Bakken Jij... lekkere taarten.	Jij bent leuk.	Wij mogen spelen van de juf.	Meester kan goed voetballen.	Jij bakt lekkere taarten.
Gaan ik...	Gaan Zij... elke week op restaurant.	Vergeeten Ik... mijn huiswerk vaak.	Houden van Hij... Marie.	Ik ga .	zij gaat elke week op restaurant.	Ik vergeet mijn huiswerk vaak.	Hij houdt van Marie.
Presenteren Hij... niet goed.	Lachen Wij... veel.	Gaan ...jij ook naar de film?	Worden Hoe oud ...jij?	Hij presenteert niet goed.	Wij lachen veel.	Ga jij ook naar de film?	Hoe oud ben jij?
Zijn Hoe groot... jij.	Schrijven Hij... zijn straf.	Dansen Ik... graag.	Leren Ik... veel op school.	Hoe groot ben jij?	Hij schrijft zijn straf.	Ik dans graag.	Ik leer veel op school.

Bijlage 10: dt-monopoly



















- Bijlage 10.1. Spelbord

Gratis Parkeren	€ 220 Ik (Snijden)	€ 220 Jij (Snijden)	€ 240 Hij (Snijden)	€ 200 Hij (Vinden)	€ 260 Ik (Ondhouden)	€ 260 Jij (Ondhouden)	€ 150 Hij (Redden)	€ 280 Hij (Ondhouden)	Naar de Gevangenis
€ 200 Hij (Bidden)	€ 180 Jij (Bidden)	€ 180 Ik (Bidden)	€ 200 Vinden	€ 160 Hij (Kneeden)	€ 140 Jij (Kneeden)	€ 150 Redden	€ 140 Ik (Ondhouden)	€ 300 Ik (Werden)	€ 300 Jij (Werden)
€ 200 Vinden	€ 160 Hij (Kneeden)	€ 140 Jij (Kneeden)	€ 150 Redden	€ 140 Ik (Ondhouden)	DT belasting! Betalen	€ 100 Betalen	€ 400 Hij (landen)	€ 350 Ik (landen)	€ 320 Hij (Werden)
Op bezoek	€ 120 Hij (Wedden)	€ 100 Jij (Wedden)	€ 100 Ik (Wedden)	€ 200 Vinden	DT belasting! Betalen	€ 200 Betalen	€ 60 Hij (schudden)	€ 60 Ik (schudden)	Start Ontvang € 200

- Bijlage 10.2. straatkaarten

<p>Vinden - ik vind</p> <p>Huur € 25 2 x vinden € 50 3 x vinden € 100 4x vinden € 200</p> <p>verkoopprijs € 100</p>	<p>Vinden - jij vindt</p> <p>Huur € 25 2 x vinden € 50 3 x vinden € 100 4x vinden € 200</p> <p>verkoopprijs € 100</p>	<p>Vinden - hij vindt</p> <p>Huur € 25 2 x vinden € 50 3 x vinden € 100 4x vinden € 200</p> <p>verkoopprijs € 100</p>	DT MONOPOLY	DT MONOPOLY	DT MONOPOLY
<p>Vinden - vind je?</p> <p>Huur € 25 2 x vinden € 50 3 x vinden € 100 4x vinden € 200</p> <p>verkoopprijs € 100</p>	<p>Redden - ik red</p> <p>1 ♦ kaart: Huur 4 x het aantal ogen. 2 ♦ kaarten: Huur 10 x het aantal ogen.</p> <p>verkoopprijs € 75</p>	<p>Redden - hij redt</p> <p>1 ♦ kaart: Huur 4 x het aantal ogen. 2 ♦ kaarten: Huur 10 x het aantal ogen.</p> <p>verkoopprijs € 75</p>	DT MONOPOLY	DT MONOPOLY	DT MONOPOLY
<p>schudden</p> <p>Ik schud</p> <p>Huur - onbebouwd € 2 Huur - met 1 huisje € 10 Huur - met 2 huisjes € 30 Huur - met 3 huisjes € 90 Huur - met 4 huisjes € 160 Huur - met kastje € 250</p> <p>Wanneer een speler alle verhuurvoorwaarden van een kleur bezit, wordt de huur voor 'onbebouwd' verlaagd.</p> <p>Prijs van een huisje € 50 per stuk Prijs van een kastje € 50 + 4 huisjes</p> <p>verkoopprijs € 30</p>	<p>schudden</p> <p>Hij schudt</p> <p>Huur - onbebouwd € 4 Huur - met 1 huisje € 20 Huur - met 2 huisjes € 60 Huur - met 3 huisjes € 180 Huur - met 4 huisjes € 320 Huur - met kastje € 450</p> <p>Wanneer een speler alle verhuurvoorwaarden van een kleur bezit, wordt de huur voor 'onbebouwd' verlaagd.</p> <p>Prijs van een huisje € 50 per stuk Prijs van een kastje € 50 + 4 huisjes</p> <p>verkoopprijs € 30</p>	<p>wedden</p> <p>Ik wed</p> <p>Huur - onbebouwd € 6 Huur - met 1 huisje € 30 Huur - met 2 huisjes € 90 Huur - met 3 huisjes € 270 Huur - met 4 huisjes € 400 Huur - met kastje € 550</p> <p>Wanneer een speler alle verhuurvoorwaarden van een kleur bezit, wordt de huur voor 'onbebouwd' verlaagd.</p> <p>Prijs van een huisje € 50 per stuk Prijs van een kastje € 50 + 4 huisjes</p> <p>verkoopprijs € 50</p>	DT MONOPOLY	DT MONOPOLY	DT MONOPOLY

- Bijlage 10.3. vraagtekenkaarten (parse groep)

1 Hebben: Je ... de oefeningen verkeerd opgelost.	2 Verbranden: Je ... snel in dit weer.	3 Brengeen: wanneer ... je de wafels?			
4 Antwoorden: Faiza ... vaak.	5 Ontdekken: De leerlingen ... heel veel.	6 Worden: Waarom ... je zo snel boos?			
7 Vinden: Ik ... sneeuw niet zo leuk.	8 Antwoorden: Zij ... zonder na te denken.	9 Komen: ... jij naar mijn feestje?			
10 Vertrekken Wanneer ... jullie op bosklassen?	11 Vertrekken: Hij ... morgen naar Spanje.	12 Kunnen Jef en Lisa ... niet mee.			
13 vinden: Eén papa ... de schoolreis te duur.	14 Houden: Ze ... van Laura.	15 Gaan: Ze ... elke woensdag naar de balletles.			
16 Moeten: Tijdens de schoolreis ... iedereen boterhammen eten.	17 Geven: De juf ... taken voor een volledige week.	18 Vinden: Grappig ... ik dat niet!			

21	21	21	21	21	21
verjagen: De kat ... alle vogels.					
22	22	22	22	22	22
Brengen: Wie ... mij morgen naar het station?					
23	23	23	23	23	23
Spelen: Qasime ... graag FIFA.					
24	24	24	24	24	24
Branden: Die kaars ... lang.					
25	25	25	25	25	25
Surfen: Kila kan heel goed ...					
26	26	26	26	26	26
Surfen: Mohamed ... vaak op het internet.					
27	27	27	27	27	27
Beantwoorden: De juf ... de vraag					
28	28	28	28	28	28
Zetten: Dat pasgeboren schaapje ... zijn eerste stapjes.					
29	29	29	29	29	29
Worden: Die film ... in Egypte opgenomen.					
30	30	30	30	30	30
Moeten: Over die vragen ... Je goed nadenken.					
31	31	31	31	31	31
Vertellen: Quinten ... graag griezelverhalen.					
32	32	32	32	32	32
Hebben: Dat hondje ... veel pijn.					
33	33	33	33	33	33
Worden: Die auto ... te zwaar!					
34	34	34	34	34	34

- Bijlage 10.4. Antwoordkaarten van de vraagtekenkaarten (paarse groep)

1 Hebben: Jij hebt de oefeningen verkeerd opgelost.	2 Verbranden: Je verbrandt snel in dit weer.	3 Brengen: Wanneer breng je de wafels?	ANTWOORDEN 1	ANTWOORDEN 2	ANTWOORDEN 3
4 Antwoorden: Faiza antwoordt vaak.	5 Ontdekken: De leerlingen ontdekken heel veel.	6 Worden: Waarom word je zo snel boos?	ANTWOORDEN 4	ANTWOORDEN 5	ANTWOORDEN 6
7 Vinden: Ik vind sneeuw niet zo leuk.	8 Antwoorden: Zij antwoordt zonder na te denken.	9 Komen: Kom jij naar mijn feestje?	ANTWOORDEN 7	ANTWOORDEN 8	ANTWOORDEN 9
10 Vertrekken Wanneer vertrekken jullie op bosklassen?	11 Vertrekken: Hij vertrekt morgen naar Spanje.	12 Kunnen Jef en Lisa kunnen niet mee.	ANTWOORDEN 10	ANTWOORDEN 11	ANTWOORDEN 12
13 vinden: Één papa vindt de schoolreis te duur.	14 Houden: Ze houdt/houden van Laura.	15 Gaan: Ze gaan/gaat elke woensdag naar de balletles.	ANTWOORDEN 13	ANTWOORDEN 14	ANTWOORDEN 15
16 Moeten: Tijdens de schoolreis moet iedereen boterhammen eten.	17 Geven: De juf geeft taken voor een volledige week.	18 Vinden: Grappig vind ik dat niet!	ANTWOORDEN 16	ANTWOORDEN 17	ANTWOORDEN 18

ANTWOORDEN
21

ANTWOORDEN
24

ANTWOORDEN
27

ANTWOORDEN
30

ANTWOORDEN
33

ANTWOORDEN
20

ANTWOORDEN
23

ANTWOORDEN
26

ANTWOORDEN
29

ANTWOORDEN
32

ANTWOORDEN
19

ANTWOORDEN
22

ANTWOORDEN
25

ANTWOORDEN
28

ANTWOORDEN
31

ANTWOORDEN
34

21
verjagen:
De kat verjaagt alle
vogels.

24
Brengen:
Wie brengt mij morgen
naar het station?

27
Branden:
Die kaars brandt lang.

30
Beantwoorden:
De juf beantwoordt de
vraag

33
Moeten:
Over die vragen moet je
goed nadenken.

20
Lopen:
De directeur loopt vaak.

23
Spelen:
Qasime speelt graag
FIFA.

26
Surfen:
Mohamed surft vaak op
het internet.

29
Worden:
Die film wordt in Egypte
opgenomen.

32
Vertellen:
Quinten vertelt graag
griezelverhalen.

19
Stellen:
Hij stelt enorm veel
vragen.

22
Vertrekken:
Onze juf vertrekt voor
een jaar naar Afrika.



















25
Surfen:
Kila kan heel goed
surfen.

28
Zetten:
Dat pasgeboren
schaapje zet zijn eerste
stapjes.

31
Hebben:
Dat hondje heeft veel
pijn.

34
Worden:
Die auto wordt te zwaar!

- Bijlage 10.5. vraagtekenkaarten (roze en gele groep)

1 Hebben: Je ... de oefeningen verkeerd opgelost.	2 Verbranden: Je ... snel in dit weer.	3 Brengeen: wanneer ... je de wafels?			
4 Antwoorden: Faiza ... vaak.	5 Ontdekken: De leerlingen ... heel veel!	6 Worden: Waarom ... je zo snel boos?			
7 Vinden: Ik ... sneeuw niet zo leuk.	8 Antwoorden: Zij ... zonder na te denken.	9 Komen: ... jij naar mijn feestje?			
10 Vertrekken Wanneer ... jullie op boskassen?	11 Vertrekken: Hij ... morgen naar Spanje.	12 Kunnen Jef en Lisa ... niet mee.			
13 vinden: Één papa ... de schoolreis te duur.	14 Houden: Ze ... van Laura.	15 Gaan: Ze ... elke woensdag naar de balletles.			
16 Moeten: Tijdens de schoolreis ... iedereen boterhammen eten.	17 Geven: De juf ... taken voor een volledige week.	18 Vinden: Grappig ... ik dat niet!			



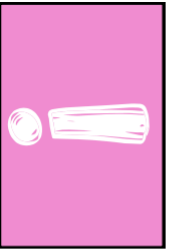
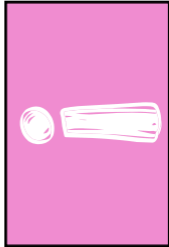
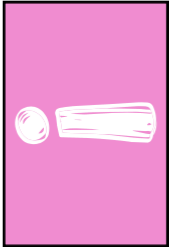
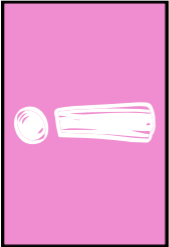
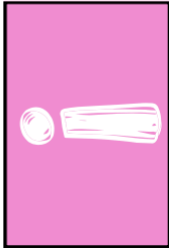





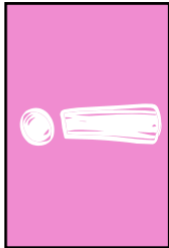







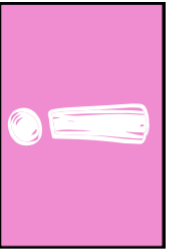
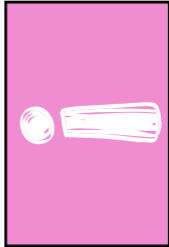
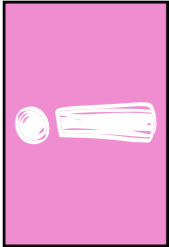
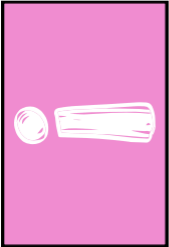
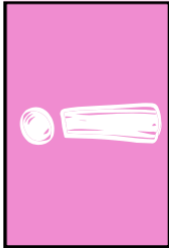





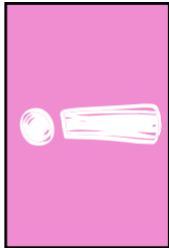







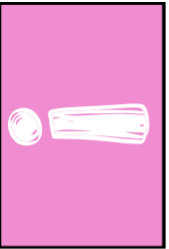
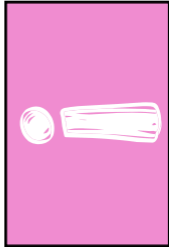
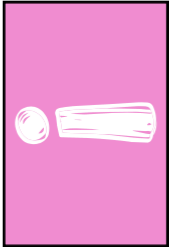
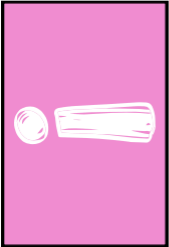
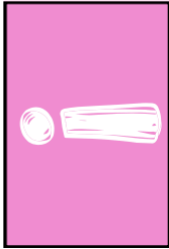





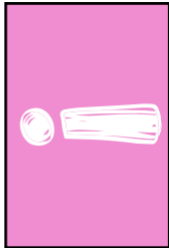







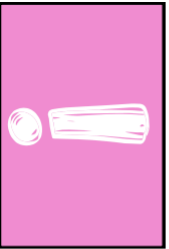
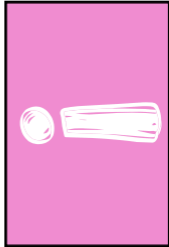
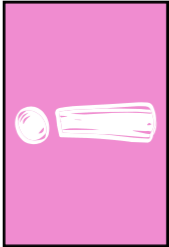
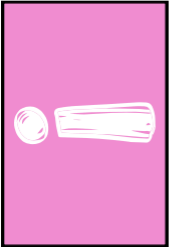
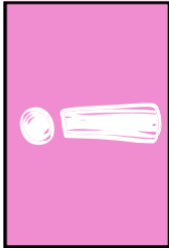





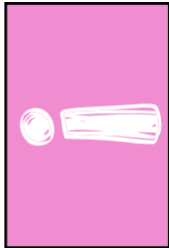







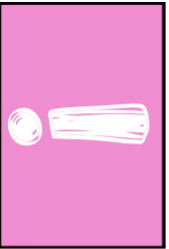
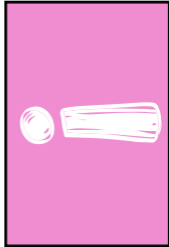
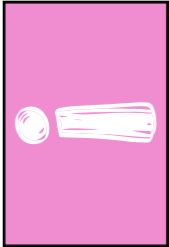
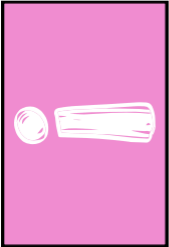
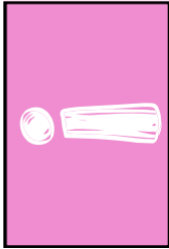





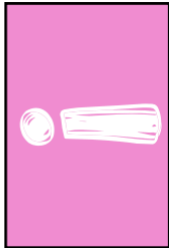





21	21	21	21	21	21
verjagen: De kat ... alle vogels.					
20	20	20	20	20	20
Lopen: De directeur ... vaak.					
19	19	19	19	19	19
Stellen: Hij ... enorm veel vragen.					
22	22	22	22	22	22
Vertrekken: Onze juf ... voor een jaar naar Afrika.					
23	23	23	23	23	23
Spelen: Qasime ... graag FIFA.					
24	24	24	24	24	24
Brengen: Wie ... mij morgen naar het station?					
27	27	27	27	27	27
Branden: Die kaars ... lang.					
26	26	26	26	26	26
Surfen: Mohamed ... vaak op het internet.					
25	25	25	25	25	25
Surfen: Kila kan heel goed ...					
30	30	30	30	30	30
Beantwoorden: De juf ... de vraag					
29	29	29	29	29	29
Worden: Die film ... in Egypte opgenomen.					
28	28	28	28	28	28
Zetten: Dat pasgeboren schaapje ... zijn eerste stapjes.					
33	33	33	33	33	33
Moeten: Over die vragen ... je goed nadenken.					
32	32	32	32	32	32
Vertellen: Quinten ... graag griezelverhalen.					
31	31	31	31	31	31
Hebben: Dat hondje ... veel pijn.					
34	34	34	34	34	34
Worden: Die auto ... te zwaar!					















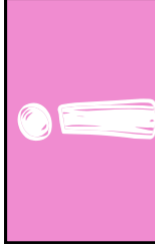


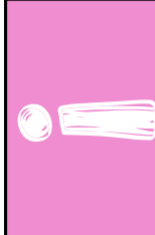
- Bijlage 10. 6. antwoorden van de vraagtekenkaarten (roze en gele groep)

1 Hebben: Jij hebt de oefeningen verkeerd opgelost.	2 Verbranden: Je verbrandt snel in dit weer.	3 Brengeen: Wanneer breng je de wafels?	4 Worden: Waarom word je zo snel boos?	5 Ontdekken: De leerlingen ontdekken heel veel.	6 Komen: Kom jij naar mijn feestje?	7 Vinden: Ik vind sneeuw niet zo leuk.	8 Antwoorden: Zij antwoordt zonder na te denken.	9 Kunnen: Jef en Lisa kunnen niet mee.	10 Vertrekken: Hij vertrekt morgen naar Spanje.	11 Gaan: Ze gaat/ gaan elke woensdag naar de balletles.	12 Vinden: Grappig vind ik dat niet!	13 ANTWOORDEN 1	14 ANTWOORDEN 2	15 ANTWOORDEN 3	16 ANTWOORDEN 4	17 ANTWOORDEN 5	18 ANTWOORDEN 6	19 ANTWOORDEN 7	20 ANTWOORDEN 8	21 ANTWOORDEN 9	22 ANTWOORDEN 10	23 ANTWOORDEN 11	24 ANTWOORDEN 12	25 ANTWOORDEN 13	26 ANTWOORDEN 14	27 ANTWOORDEN 15	28 ANTWOORDEN 16	29 ANTWOORDEN 17	30 ANTWOORDEN 18
--	---	--	---	--	--	---	---	---	--	--	---	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	------------------------	------------------------	------------------------	------------------------	------------------------	------------------------	------------------------	------------------------	------------------------




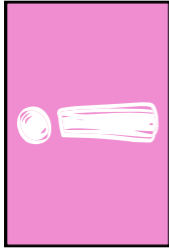
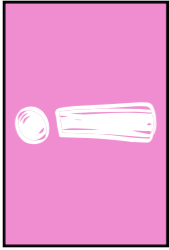
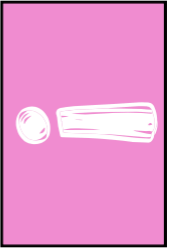









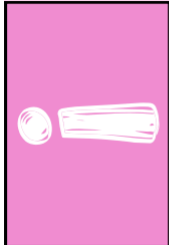


21 ANTWOORDEN 21	24 ANTWOORDEN 24	27 ANTWOORDEN 27	30 ANTWOORDEN 30	33 ANTWOORDEN 33	
20 ANTWOORDEN 20	23 ANTWOORDEN 23	26 ANTWOORDEN 26	29 ANTWOORDEN 29	32 ANTWOORDEN 32	
19 ANTWOORDEN 19	22 ANTWOORDEN 22	25 ANTWOORDEN 25	28 ANTWOORDEN 28	31 ANTWOORDEN 31	34 ANTWOORDEN 34
21 verjagen: De kat verjaagt alle vogels.	24 Brenge(n): Wie brenge t mij morgen naar het station?	27 Branden: Die kaars brandt lang.	30 Beantwoorden: De juf beantwoor dt de vraag	33 Moeten: Over die vragen moet je goed nadenken.	
20 Lopen: De directeur loopt vaak.	23 Spelen: Qasime speelt graag FIFA.	26 Surfen: Mohamed surft vaak op het internet.	29 Worden: Die film wordt in Egypte opgenomen.	32 Vertellen: Quinten vertelt graag griezelverhalen.	
19 Stellen: Hij stelt enorm veel vragen.	22 Vertrekken: Onze juf vertrekt voor een jaar naar Afrika.	25 Surfen: Kila kan heel goed surfen .	28 Zetten: Dat pasgeboren schaapje zet zijn eerste stapjes.	31 Hebben: Dat hondje heeft veel pijn.	34 Worden: Die auto wordt te zwaar!


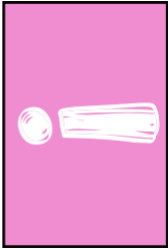

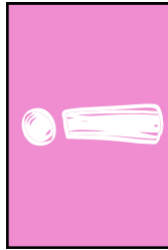





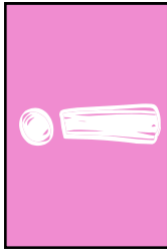
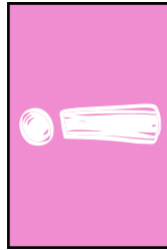





- Bijlage 10.7. uitroepingsteken kaarten (paarse groep)

			Oef, geen dt- fouten. Je krijgt 20 euro.
			Oef, geen dt- fouten. Je krijgt 20 euro.
			Oef, geen dt- fouten. Je krijgt 20 euro.
			Oef, geen dt- fouten. Je krijgt 10 euro.
			Oef, geen dt- fouten. Je krijgt 10 euro.
			Oef, geen fouten Ga 2 stappen vooruit
			Oef, geen dt- fouten. Je krijgt 20 euro.
			Oef, geen dt- fouten. Je krijgt 20 euro.
			Oef, geen dt- fouten. Je krijgt 20 euro.
			Oef, geen dt- fouten. Je krijgt 10 euro.
			Oef, geen dt- fouten. Je krijgt 10 euro.
			Oef, geen fouten Ga 2 stappen vooruit
			Oef, geen dt- fouten. Je krijgt 20 euro.
			Oef, geen dt- fouten. Je krijgt 20 euro.
			Oef, geen dt- fouten. Je krijgt 20 euro.
			Oef, geen dt- fouten. Je krijgt 10 euro.
			Oef, geen dt- fouten. Je krijgt 10 euro.
			Oef, geen fouten Ga 2 stappen vooruit
			Oef, geen dt- fouten. Je krijgt 20 euro.
			Oef, geen dt- fouten. Je krijgt 20 euro.
			Oef, geen dt- fouten. Je krijgt 20 euro.
			Oef, geen dt- fouten. Je krijgt 10 euro.
			Oef, geen dt- fouten. Je krijgt 10 euro.
			Oef, geen fouten Ga 2 stappen vooruit
			Oef, geen dt- fouten. Je krijgt 20 euro.
			Oef, geen dt- fouten. Je krijgt 20 euro.
			Oef, geen dt- fouten. Je krijgt 20 euro.
			Oef, geen dt- fouten. Je krijgt 10 euro.
			Oef, geen dt- fouten. Je krijgt 10 euro.
			Oef, geen fouten Ga 2 stappen vooruit




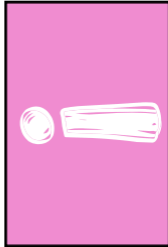
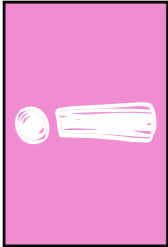
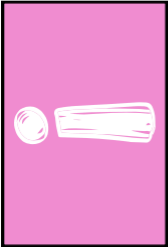












					
					
					
Oef, geen dt-fouten. Je krijgt 30 euro.	DT-boete! Betaal 30 euro aan de bank.	DT-verzekerin, je kan deze kaart 1 keer gebruiken om geenboete te betalen.	Oef, geen dt-fouten. Je krijgt 50 euro.	DT-kaart weet je het antwoord echt niet? Deze kaart kan je 1 keer vrijspelen.	DT-kaart weet je het antwoord echt niet? Deze kaart kan je 1 keer vrijspelen.
Oef, geen dt-fouten. Je krijgt 30 euro.	DT-boete! Betaal 30 euro aan de bank.	DT-verzekerin, je kan deze kaart 1 keer gebruiken om geenboete te betalen.	Oef, geen dt-fouten. Je krijgt 10 euro.	DT-verzekerin, je kan deze kaart 1 keer gebruiken om geenboete te betalen.	
Oef, geen dt-fouten. Je krijgt 30 euro.	DT-boete! Betaal 30 euro aan de bank.	DT-verzekerin, je kan deze kaart 1 keer gebruiken om geenboete te betalen.			

- Bijlage 10.8. uitroepingsteken kaarten (roze groep)

1 Werken: Mijn mama heeft daar gewerk..	2 Voetballen. Meester Koen heeft lang gevoetbal..	3 Uithongeren: Na lang zwemmen zijn we echt uitgehonger..			
4 Maken: We hebben een lange strandwandeling gemaakt.	5 parkeren: Die auto staat fout geparkeerd..	6 verdwalen: Mijn buurlinggen was verdwaaald..			
7 Uitputten: Heel wat kinderen zijn uitgeput..	8 Veranderen: Tom heeft zijn naam veranderd..	9 Vragen Alle leerstof wordt op de toets bevroegd..			
10 Teleurstellen: Mieke was enorm teleurgesteld, in haar kleinkinderen.	11 bestellen: Ik heb te veel frieten besteld..	12 veroorzaken: De brand heeft geen problemen veroorzaakt..			
13 Oplossen: Wij hebben dat probleem samen opgelost..	14 Praten: Ze hebben eindelijk met elkaar gepraat..	15 Vullen: De dozen werden gevuld, zodat de verhuiss vlot zou verlopen.			
16 Sparen Hij heeft lang gespaard, voor die fiets.	17 Bellen: Ik heb Mart gebeld, maar ik kreeg geen antwoord.	18 Uitleggen: Hij krijgt het altijd uitgelegd..			

					
					
					
<p>21 Verhuizen: Ze zijn in de vakantie verhuis..</p>	<p>24 Verhuren: Ons strandhuis wordt in de zomer verhuur..</p>	<p>27 Wedden: Mijn opa heeft op paard 10 gewe.</p>	<p>30 Bestellen: Ik heb een pasta bestel.</p>	<p>33 Antwoorden: Waarom heb je mijn bericht nooit beantwoord?!</p>	
<p>20 Voetballen: Shakra en Leon hebben de hele middag gevoetbal..</p>	<p>23 Uitleggen: De juf heeft alle werkwoordsvormen uitgeleg.</p>	<p>26 Hechten: Hij is enorm gehech. aan die knuffel.</p>	<p>29 Schoppen: Die voetballer heeft het heel ver geschop. .</p>	<p>32 Reageren: Jij hebt wel heel erg onbeleefd gereageer. !</p>	
<p>19 Kopen: Oma heeft veel snoep gekoch..</p>	<p>22 Slingeren: Tarzan geeft aan een liaan geslinger..</p>	<p>25 Leren: Heeft iedereen genoeg geleer. voor zijn toets?</p>	<p>28 Koken: Karim heeft een heel lekker ontbijt gekook. .</p>	<p>31 Oprichten: Malou en Odette hebben een schaaqgroep opgericht..</p>	<p>34 Maken: Wie heeft deze taartjes gemaakt?!</p>

- Bijlage 10.9. uitroepingsteken kaarten (gele groep)

1 Werken: Mijn mama heeft daar ...	2 Voetballen. Meester Koen heeft lang ...	3 Uithongeren: Na lang zwemmen zijn we echt ...			
4 Maken: We hebben een lange strandwandeling ...	5 parkeren: Die auto staat fout ...	6 verdwalen: Mijn buurjongen was ...			
7 Uitputten: Heel wat kinderen zijn ...	8 Veranderen: Tom heeft zijn naam ...	9 Vragen Alle leerstof wordt op de toets ...			
10 Teleurstellen: Mieke was enorm ... in haar kleinkinderen.	11 bestellen: Ik heb te veel frieten ...	12 veroorzaken: De brand heeft geen problemen ...			
13 Oplossen: Wij hebben dat probleem samen ...	14 Praten: Ze hebben eindelijk met elkaar ...	15 Vullen: De dozen werden gevul, zodat de verhuus vlot zou ...			
16 Sparen Hij heeft lang ... voor die fiets.	17 Bellen: Ik heb Mart ... maar ik kreeg geen antwoord.	18 Uitleggen: Hij krijgt het altijd ...			

- Bijlage 10.10. antwoordkaarten van de uitroepingstekenkaarten (roze en gele groep)

1 Werken: Mijn mama heeft daar gewerkt .	2 Voetballen. Meester Koen heeft lang gevoetbald .	3 Uithongeren: Na lang zwemmen zijn we echt uitgehongerd .	ANTWOORDEN 1	ANTWOORDEN 2	ANTWOORDEN 3
4 Maken: We hebben een lange strandwandeling gemaakt .	5 parkeren: Die auto staat fout geparkeerd .	6 verdwalen: Mijn buurjongen was verdwaald .	ANTWOORDEN 4	ANTWOORDEN 5	ANTWOORDEN 6
7 Uitputten: Heel wat kinderen zijn uitgeput .	8 Veranderen: Tom heeft zijn naam veranderd .	9 Vragen Alle leerstof wordt op de toets bevraagd .	ANTWOORDEN 7	ANTWOORDEN 8	ANTWOORDEN 9
10 Teleurstellen: Mieke was enorm teleurgesteld in haar kleinkinderen.	11 bestellen: Ik heb te veel frieten besteld .	12 veroorzaken: De brand heeft geen problemen veroorzaakt .	ANTWOORDEN 10	ANTWOORDEN 11	ANTWOORDEN 12
13 Oplossen: Wij hebben dat probleem samen opgelost .	14 Praten: Ze hebben eindelijk met elkaar gepraat .	15 Vullen: De dozen werden gevuld zodat de verhuis vlot zou verlopen.	ANTWOORDEN 13	ANTWOORDEN 14	ANTWOORDEN 15
16 Sparen Hij heeft lang gespaard voor die fiets.	17 Bellen: Ik heb Marit gebeld , maar ik kreeg geen antwoord.	18 Uitleggen: Hij krijgt het altijd uitgelegd .	ANTWOORDEN 16	ANTWOORDEN 17	ANTWOORDEN 18

	ANTWOORDEN 21	ANTWOORDEN 24	ANTWOORDEN 27	ANTWOORDEN 30	ANTWOORDEN 33	
	ANTWOORDEN 20	ANTWOORDEN 23	ANTWOORDEN 26	ANTWOORDEN 29	ANTWOORDEN 32	
	ANTWOORDEN 19	ANTWOORDEN 22	ANTWOORDEN 25	ANTWOORDEN 28	ANTWOORDEN 31	ANTWOORDEN 34
21 Verhuizen: Ze zijn in de vakantie verhuisd .	24 Verhuren: Ons strandhuis wordt in de zomer verhuurd .	27 Wedden: Mijn opa heeft op paard 10 gewed .	30 Bestellen: Ik heb een pasta besteld .	33 Antwoorden: Waarom heb je mijn bericht nooit beantwoord ?		
20 Voetballen: Shakra en Leon hebben de hele middag gevoetbald .	23 Uitleggen: De juf heeft alle werkwoordsvormen uitlegegd .	26 Hechten: Hij is enorm gehecht aan die knuffel.	29 Schoppen: Die voetballer heeft het heel ver geschopt .	32 Reageren: Jij hebt wel heel erg onbeleefd gereageerd !		
19 Kopen: Oma heeft veel snoep gekocht .	22 Slingeren: Tarzan geeft aan een liaan geslingerd .	25 Leren: Heeft iedereen genoeg geleerd voor zijn toets?	28 Koken: Karim heeft een heel lekker ontbijt gekookt .	31 Oprichten: Malou en Odette hebben een schaaegroep opgericht .		34 Maken: Wie heeft deze taartjes gemaakt ?

- Bijlage 10.11. spelregels (roos en geel)

Spelregels

Het spel in het kort

DT-monopoly is een spel waarbij je zo veel mogelijk straten moet kopen. Maar let goed op je geld, want de rijkste speler wordt uiteindelijk de winnaar!

Het spel spelen

Iedereen begin bij start. De jongste speler mag beginnen met gooien. Verplaats jouw pion daarna met het aantal gesmeten ogen van de dobbelsteen in de richting van de pijl. Kijk bij betekenis van de hokjes wat je moet doen bij de hokjes.

Startwaarde

Aan het begin van het spel krijgt iedereen:
 2 van € 500 4 van € 100 1 van € 50 1 van € 20
 2 van € 10 1 van € 5 5 van € 1

Belangrijke weetjes

- Paseer je bij start? Dan krijg je 200 euro
- Op bezoek in de gevangenis? Er gebeurt niets.
- Moet je naar de gevangenis? 1 beurt overslaan. Na deze beurt betaal je 100 euro om vrij te komen.
- Gooi je een 6? Dan mag je een tweede keer gooien.
- Heb je geen geld meer? Je kan je straten verkopen aan de bank.
- Sta je op vrij parkeren? Er gebeurt niets.
- Betaal je belastingen als je op de dt-belastingkaart staat.

(paars)

Spelregels

Het spel in het kort

DT-monopoly is een spel waarbij je zo veel mogelijk straten moet kopen. Maar let goed op je geld, want de rijkste speler wordt uiteindelijk de winnaar!

Het spel spelen

Iedereen begin bij start. De jongste speler mag beginnen met gooien. Verplaats jouw pion daarna met het aantal gesmeten ogen van de dobbelsteen in de richting van de pijl. Kijk bij betekenis van de hokjes wat je moet doen bij de hokjes.

Startwaarde

Aan het begin van het spel krijgt iedereen:
 2 van € 500 4 van € 100 1 van € 50 1 van € 20
 2 van € 10 1 van € 5 5 van € 1

Belangrijke weetjes

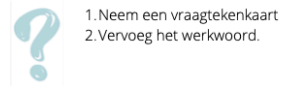
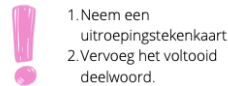
- Paseer je bij start? Dan krijg je 200 euro
- Op bezoek in de gevangenis? Er gebeurt niets.
- Moet je naar de gevangenis? 1 beurt overslaan. Na deze beurt betaal je 100 euro om vrij te komen.
- Gooi je een 6? Dan mag je een tweede keer gooien.
- Heb je geen geld meer? Je kan je straten verkopen aan de bank.
- Sta je op vrij parkeren? Er gebeurt niets.
- Betaal je belastingen als je op de dt-belastingkaart staat.

Betekenis van de kaarten:

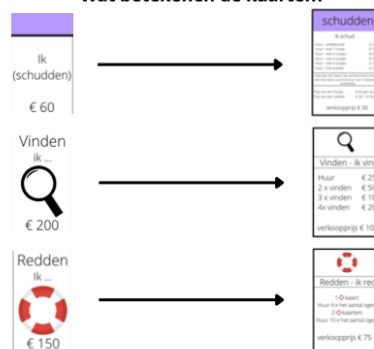
Wat doe je als je op deze kaart staat?



1. Vervoeg het werkwoord
2. Indien het nog niet gekocht is maak de keuze om de kaart al dan niet te kopen.
3. Betaal de huur aan persoon X indien de grond al verkocht is.

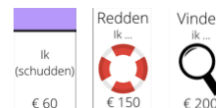


Wat betekenen de kaarten?

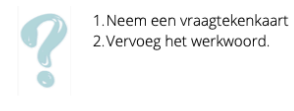
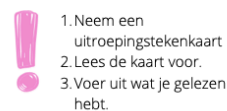


Betekenis van de kaarten:

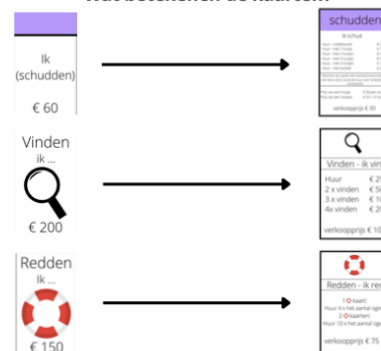
Wat doe je als je op deze kaart staat?



1. Vervoeg het werkwoord
2. Indien het nog niet gekocht is maak de keuze om de kaart al dan niet te kopen.
3. Betaal de huur aan persoon X indien de grond al verkocht is.



Wat betekenen de kaarten?



- Bijlage 10.12. antwoordblad ontwerp 2 vraagteken



Verbeterkaart

Werkwoorden



1. Jij **hebt** de oefeningen verkeerd opgelost.
2. Je **verbrandt** snel in dit weer.
3. Wanneer **breng** je de wafels?
4. Faïza **antwoordt** vaak.
5. De leerlingen **ontdekken** veel.
6. Waarom **wordt** jij zo snel boos?
7. Ik **vind** sneeuw niet zo leuk.
8. Zij **antwoordt** zonder na te denken.
9. **Kom** jij naar mijn feestje?
10. Wanneer **vertrekken** jullie op bosklassen?
11. Hij **vertrekt** morgen naar Spanje.
12. Jef en Lisa **kunnen** niet mee.
13. Één papa **vindt** de schoolreis te duur.
14. Ze **houdt** van Laura/ Ze **houden** van Laura
15. Ze **gaan** elke woensdag naar de balletles./ Ze **gaat** elke woensdag naar de balletles.
16. Tijdens de schoolreis **moet** iedereen boterhammen eten.
17. De juf **geeft** taken voor een volledige week.
18. Grappig **vind** ik dat niet!
19. Hij **stelt** enorm veel vragen.
20. De directeur **loopt** vaak.
21. De kat **verjaagt** alle vogels.
22. Onze juf **vertrekt** voor een jaar naar Afrika.
23. Qasime **speelt** graag FIFA.
24. Wie **brengt** mij morgen naar het station?
25. Kila **kan** heel goed surfen.
26. Mohamed **surft** vaak op het internet.
27. Die kaars **brandt** lang.
28. Dat pasgeboren schaapje **zet** zijn eerste stapjes.
29. De film **wordt** in Egypte opgenomen.
30. De juf **beantwoordt** de vraag.
31. Dat hondje **heeft** veel pijn.
32. Quinten **vertelt** graag griezelverhalen.
33. Over die vragen **moet** je heel goed nadenken.
34. Die auto **wordt** te zwaar!

- Bijlage 10.13. antwoordblad ontwerp 2 uitroepingsteken



Verbeterkaart

voltooid deelwoord



1. Mijn mama heeft daar **gewerkt**.
2. Meester Koen heeft lang **gevoetbald**.
3. Na lang zwemmen zijn we echt **uitgehongerd**.
4. We hebben een lange strandwandeling **gemaakt**.
5. Die auto staat fout **geparkeerd**.
6. Mijn buurjongen was **verdwaald**.
7. Heel wat kinderen zijn **uitgeput**.
8. Tom heeft zijn naam **veranderd**.
9. Alle leerstof wordt op de toets **bevraagd**.
10. Mieke was enorm **teleurgesteld** in haar kleinkinderen.
11. Ik heb te veel frieten **besteld**.
12. De brand heeft geen problemen **veroorzaakt**.
13. We hebben dat probleem samen **opgelost**.
14. Ze hebben eindelijk met elkaar **gepraat**.
15. De dozen werden **gevuld** zodat de verhuis vlot zou verlopen.
16. Hij heeft lang **gespaard** voor zijn fiets.
17. Ik heb Marit **gebeld**, maar ik kreeg geen antwoord.
18. Hij krijgt het altijd **uitgelegd**.
19. Oma heeft veel snoep **gekocht**.
20. Shakra en Leon hebben de hele middag **gevoetbald**.
21. Ze zijn in de vakantie **verhuisd**.
22. Tarzan geeft aan een lian **geslingerd**.
23. De juf heeft alle werkwoordsvormen **uitgelegd**.
24. Ons strandhuis wordt in de zomer **verhuurd**.
25. Heeft iedereen genoeg **geleerd** voor zijn toets?
26. Hij is enorm **gehecht** aan die knuffel.
27. Mijn opa heeft op paard 10 **gewed**.
28. Karim heeft een heel lekker ontbijt **gemaakt**.
29. Die voetballer heeft het heel ver **geschopt**.
30. Ik heb een pasta **besteld**.
31. Malou en Odette hebben een schaakgroep **opgericht**.
32. Jij hebt wel heel erg onbeleefd **gereageerd**!
33. Waarom heb je mijn bericht nooit **beantwoord**?
34. Wie heeft deze taartjes **gemaakt**?

Bijlage 11: observatiedocument.

	Kennis dt-regel	Taalkennis (groep)
Leerling 1	Vervoegt de onthoudwerkwoorden zoals hebben verkeerd. (ik hebt). Veel dt-fouten.	Paars
Leerling 2	Vooraf fouten bij voltooid deelwoord.	Roos
Leerling 3	1 fout tijdens de vervoegingen.	Geel
Leerling 4	Enkele kleine foutjes, maar verbeterd zichzelf snel.	Roos
Leerling 5	Maakt nog veel fouten tijdens oefeningen met -dt, maar na remediëring heeft ze het beter onder de knie.	Roos
Leerling 6	Doet er heel lang over om de vragen te voltooien, maar heeft niet enorm veel fouten. (diagnose dyslexie)	Paars
Leerling 7	Alles juist tijdens de les.	Geel
Leerling 8	Vooraf fouten bij voltooid deelwoord.	Roos
Leerling 9	Enkele kleine foutjes, maar verbeterd zichzelf snel.	Roos
Leerling 10	Geen enkele fout tijdens de vervoegingen.	Geel
Leerling 11	Geen fouten bij de dt-regel. Wel enkele kleine foutjes bij het voltooid deelwoord.	Geel
Leerling 12	Vervoegt de onthoudwerkwoorden zoals hebben verkeerd. (ik hebt). Veel dt-fouten.	Paars
Leerling 13	Vooraf fouten bij voltooid deelwoord.	Roos

Leerling 14	Vervoegt de onthoudwerkwoorden zoals hebben verkeerd. (ik hebt). Veel dt-fouten.	Paars
Leerling 15	Maakt nog veel fouten tijdens oefeningen met -dt, maar na remediëring heeft hij het beter onder de knie.	Roos
Leerling 16	Enkele kleine foutjes, maar verbeterd zichzelf snel.	Roos
Leerling 17	Vooraf fouten bij voltooid deelwoord.	Roos
Leerling 18	Vooraf fouten bij voltooid deelwoord.	Roos
Leerling 19	Vervoegt de onthoudwerkwoorden zoals hebben verkeerd. (ik hebt). Veel dt-fouten.	Paars
Leerling 20	Alles juist tijdens de les.	Geel

- De regel werd aangeleerd aan de hand van volop taal:

1 Zo schrijf je werkwoorden in de tegenwoordige tijd

Is het een pv?

ja

nee

Zoek het onderwerp en de pv.

Tegenwoordige tijd (t.t.)				Verleden tijd (v.t.)	
1e persoon enkelvoud	2e persoon enkelvoud	3e persoon enkelvoud	1e/2e/3e persoon meervoud	Geen klankverandering	Klankverandering
ik STAM	jij STAM + t MAAR ... jij/je na pv: STAM	hij / zij / het / ... STAM + t	wij / jullie / zij / ... STAM + en	STAM + de(n) STAM + te(n)	Schrijf wat je hoort. Let op! Hoor je d/t achteraan? Luister naar de wij-vorm.

Schrijf wat je hoort. Vergeet de spellingwetters niet!
Bv. de vergróte foto, de verbrónde vinger, gelópen, de uitgeputte jongen ...

Hoor je d/t achteraan? Verleng. **OF** Luister naar de laatste klank voor de -en van de infinitief.

trilt → d
trilt niet → t
Bv. gespeeld, geplaatst

Twijfel je? Denk aan het werkwoord *spelen* of *werken*. Daar hoor je wat je moet schrijven.

ik speel	jij speelt speel jij	hij speelt	wij spelen	ik speelde
ik werk	jij werkt werk jij	zij werkt	jullie werken	zij werkten

spellingweter 31