

Hoofdstukken

Handleiding Dyslexiespel versie 2

Het spel gaat ongeveer hetzelfde als de vorige keer. Alleen de opdrachten die uitgevoerd moeten worden zijn iets anders. Soms hebben ze geluk en soms pech. Soms kunnen ze zelf hun kennis inzetten zodat ze snel weer verder kunnen. Iedere deelnemer krijgt een pion. Het doel is om zo snel mogelijk de finish te bereiken. Het spel kan met één dobbelsteen gespeeld worden. Als het te langzaam gaat kan eventueel een tweede dobbelsteen toegevoegd worden. De jongste speler mag beginnen met het spel. Hij/zij gooit met de dobbelsteen, waarna die speler zijn/haar pion evenveel vakjes vooruitzet als er ogen zijn gegooid. De onderstaande spelregels moeten echter goed in acht worden genomen.

Stel, je komt met je pion op een vakje waar al een pion van een andere speler staat. Je moet deze speler helpen met het maken van zijn huiswerk. Omdat je die speler zo goed hebt geholpen mag die andere speler bij de volgende beurt 2 vakjes extra doorlopen. Let op: dit geldt niet voor vakje 20!

De gekleurde vakjes hebben een bijzondere betekenis. Op sommige vakjes moet je iets doen om verder te kunnen, op andere vakjes hoef je alleen een vraag te beantwoorden. Raadpleeg voor de betekenis van de vakjes de volgende spelregels:

Nr 3 – SO Frans. Je hebt voor je SO Franse woordjes een onvoldoende gehaald. De betekenis wist je wel, maar je hebt de woorden te vaak verkeerd geschreven. Volgende keer wil je echt een hoger cijfer halen, dus je gaat je manier van leren aanpassen. Welke manier van leren past bij jou?
Bij goed antwoord nog één keer gooien.

Nr 5 – Vraag. Noem twee denkfouten en geef van alle twee een voorbeeld.
Bij goed antwoord nog een keer gooien.

Nr 8 – Voldoende! Je hebt een voldoende voor Engels gehaald! Hoe komt dit?
Aan jezelf toeschrijven: je mag 3 vakjes vooruit.
Niet aan jezelf toeschrijven: blijf hier staan (je moet oog krijgen voor je eigen aandeel in succes).

Nr 13 – Vraag. Je hebt een berg huiswerk en je denkt dat het nooit lukt om alles af te krijgen. Je voelt je wanhopig. Hoe kun je jezelf oppeppen?
Bij goed antwoord nog een keer gooien.

Nr 15 – Frustratie! Je hebt een aantal Franse woorden verkeerd uitgesproken en wordt in de klas uitgelachen. Wat denk je?

Positief (constructief) antwoord: 3 vakjes vooruit.

Negatief antwoord: 3 vakjes achteruit.

Nr 18 – Dyslexie. Door je dyslexie heb je problemen op school. Welke problemen wil je eerst aanpakken?

Je bent je bewust van je problemen en mag daarom direct naar vakje 20.

Nr 20 – Dyslexietraining. Om goed om te kunnen gaan met je dyslexie, kun je hier een training volgen, die je verderop in het spel nog veel voordelen op kan leveren! Bij de volgende drie beurten mag je twee keer gooien!

Let op: je hoeft de training niet te volgen als je denkt dat het onvoldoende voordelen voor je oplevert.

Nr 23 – Vraag. Noem drie hulpmiddelen die je kunt gebruiken voor je dyslexie.

Nr 25 – Proefwerk Engels. Je krijgt je proefwerk Engels terug en hebt een 3 gehaald. Je baalt als een stekker. Wat doe je: blijf je balen of doe je er iets aan? Hoe doe je dat?

Blijven balen: 3 plaatsen terug.

Iets eraan doen: 3 plaatsen vooruit.

Nr 30 – Stop! Om beter met je dyslexie om te leren gaan zou je een training kunnen volgen. Heb je deze nog niet gevolgd (vakje 20), dan heb je twee keuzes: óf naar vakje 20 gaan om de training te volgen, óf één beurt overslaan.

Nr 33 – Vraag. Noem twee voordelen van het gebruik van een daisy-speler, of – indien van toepassing bij deze groep – een bepaald computerprogramma.

Nr 35 – Werkstuk. Je moet volgende week een werkstuk inleveren. Volgens je planning moet je er nu aan werken. Omdat je je zo goed aan je planning houdt, krijg je een extraatje. Je mag 1 plaats vooruit.

Nr 37 – Engels. Je hebt ontzettend veel moeite gedaan om je Engelse woordjes goed te leren. Je bent tevreden en gunt jezelf iets extra's. Gooi daarom nog een keer.

Nr 40 – Leerkracht. Je weet niet goed hoe je aan deze leerkracht moet uitleggen dat je extra tijd nodig hebt in verband met je dyslexie. Dit kun je leren op de dyslexietraining. Ga direct naar vakje 20 om deze training te volgen. Heb je de training al gevolgd, dan heb jij hier geen problemen mee en mag je bij de volgende beurt het aantal gegooide ogen verdubbelen.

Nr 44 – Cijfer! Voor jouw doen een goed cijfer! Je hebt een 5,2 gehaald en je weet dat het komt door de goede manier waarop je het hebt geleerd. Je mag nu 3 vakjes vooruit.

Nr 48 – Stop! Je kunt niet goed genoeg voor jezelf opkomen, want je leerkracht heeft toch de spellingsfouten geteld. Hoe moet je dit oplossen? Je hebt een dyslexietraining nodig om voor jezelf op te komen. Heb je deze nog niet gevolgd, dan heb je twee keuzes: óf naar vakje 20 om een dyslexietraining te volgen óf 10 plaatsen terug. Als je deze training al wel hebt gevolgd kun je het toch nog niet goed genoeg. Vraag aan een groepsgenoot die het wel goed kan advies. Daarna mag je 4 plaatsen vooruit.

Nr 51 – Vraag. Wat is voor jou het belangrijkste wat je (tot nu toe) in deze training hebt geleerd?
Bij elk antwoord 3 plaatsen vooruit.

Nr 53 – Tekst. Je moet een stuk tekst doorlezen en de moed zinkt je al in de schoenen. Je herinnert je dat je het ‘tekst naar spraak’-programma kunt gebruiken. Dat schiet op: 3 plaatsen vooruit!

Nr 57 – Toets Nederlands. Je hebt een toets Nederlands. Als je de vragen doorleest schiet je vreselijk in de stress. Hoe ga je hiermee om?
Bij een antwoord gericht op stresshantering 2 plaatsen vooruit.

Nr 61 – Bijles. Je krijgt bijles Nederlands. Omdat je veel harder werkt dan andere leerlingen krijg je een klein extraatje. Je mag 1 plaats vooruit.

Nr 65 – Finish! De eerste die dit vakje bereikt of passeert, is de winnaar van het spel. Gefeliciteerd!