

Hoofdstukken

Handleiding Dyslexiespel versie 1

Het is een spel waarbij de spelers opdrachten moeten uitvoeren als ze op een speciaal gekleurd vakje terechtkomen. Soms hebben ze geluk en soms pech. Soms kunnen ze 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 en zet daarna zijn/haar pion evenveel vakjes vooruit als er ogen zijn gegooid. Als er zes gegooid wordt, mag je nog één keer gooien. De volgende 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 jij 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. Als je op een gekleurd vakje komt, krijg je een opdracht. Als je die goed hebt uitgevoerd, mag je de volgende beurt weer gewoon verder. Raadpleeg voor de betekenis van de vakjes de volgende spelregels:

Nr 3 – Herkansing. Je hebt een toets niet gehaald en moet hem overdoen. Ga terug naar start.

Nr 5 – Vraag. Noem drie kenmerken van dyslexie. Als het antwoord goed is, mag de speler de volgende beurt weer gewoon verdergaan.

Nr 8 – Goed cijfer! Je hebt een 8 voor Nederlands gehaald. Je mag nu 3 vakjes vooruit.

Nr 13 – Vraag. Je hebt een berg huiswerk en je moeder zegt dat het allemaal wel goed komt. Je denkt: ‘ze snapt er helemaal niks van!’ en je raakt nog verder in de put. Is er een andere gedachte mogelijk?

Nr 15 – Balen. Je moet hardop in de klas een tekst voorlezen. Je komt er niet uit en je baalt. Ga 3 vakjes terug om dit gevoel kwijt te raken.

Nr 18 – Dyslexie. Je wilt graag expert worden van je eigen dyslexie, zodat je er beter mee kunt omgaan in het dagelijks leven. Op Lijn:10 (naam instelling) kun je deze training volgen. Ga direct naar vakje 20.

Nr 20 – Training. 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! Wanneer je besluit deze training te volgen, moet je in één van de volgende beurten 4, 5 of 6 gooien met de dobbelsteen. Als dit is gelukt, heb je de training op zak. Je mag direct nog een keer gooien en verdergaan met het spel. 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 om minder last te hebben van je dyslexie.
Als het antwoord goed is, mag de speler de volgende beurt gewoon verdergaan.

Nr 25 – Rapport. Je hebt een voldoende op je rapport voor Nederlands. Knap gedaan! Je mag nog een keer gooien.

Nr 30 – Stop! Om een expert te worden van je eigen dyslexie zou je een training kunnen volgen. Heb je deze nog niet afgerond (vakje 20), dan heb je twee keuzes: óf naar vakje 20 gaan om de training te volgen, óf één beurt overslaan. Heb je de training al gevolgd, dan mag je meteen nog een keer gooien.

Nr 33 – Vraag. Noem twee voordelen van het gebruiken van een daisy-speler.
Als het antwoord goed is, mag de speler de volgende beurt gewoon verdergaan.

Nr 35 – Toets. Je moet een belangrijke toets leren. Hier heb jij net even wat meer tijd voor nodig. Sla dus één beurt over.

Nr 37 – Engels. Omdat je de Engelse woordjes zo goed hebt geleerd, mag je nog een keer gooien.

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

Nr 44 – Goed cijfer! Je hebt een 7 voor Engels gehaald. Je mag nu 3 vakjes vooruit.

Nr 48 – Stop! Op dit vakje heb je 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. Heb je deze training al wel gevolgd, dan mag je verder en mag je meteen 4 plaatsen vooruit.

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

Als het antwoord goed is, mag de speler de volgende beurt gewoon verdergaan.

Nr 53 – Bioscoop. Je gaat met vrienden naar een film kijken in de bioscoop, maar je kunt de ondertiteling niet volgen! Hier word je zo verdrietig van, dat je een beurt moet overslaan om weer bij te komen.

Nr 57 – Ontspanningsoefeningen. Sla een beurt over om je ontspanningsoefeningen te doen, zodat je minder gespannen bent voor de toets.

Nr 61 – Bijles. Je krijgt bijles Nederlands. Sla een beurt over.

Nr 64 – Je bent er bijna... Maar nog niet helemaal! Om over de finish te mogen moet je een dyslexietraining hebben gevolgd. Ga direct naar vakje 20 om deze alsnog te volgen. Heb je de training al wel gevolgd, dan mag je blijven staan en wachten op de volgende beurt om uit te gooien.

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