

## Taal en Sinterklaas

# Hij bestaat echt ...

Sinterklaas vieren: daar kun je in geen enkele onderbouwgroep om heen. Dit artikel gaat over de talrijke mogelijkheden om taalonderwijs te verbinden aan Sinterklaas – vanuit het perspectief dat kinderen spelverhalen opbouwen.

Bea Pompert is nascholer bij De Activiteit, Landelijk Centrum voor Ontwikkelingsgericht Onderwijs maar/'s-Hertogenbosch

Sinterklaas is het universele verhaal van 'wie goed doet, goed ontmoet'. Daarom kan elk kind meespelen, ook als er thuis geen Sinterklaas gevierd wordt. En dat Zwarte Piet zwart is en de goedheiligman wit, valt geen kind op.

### Wat speelt er in de groep?

Rond Sinterklaas en Zwarte Piet ontstaat al snel een gezamenlijke betrokkenheid, omdat elk kind er direct mee te maken heeft. Het *Sinterklaasjournaal* komt op de buis, de liedjes komen tevoorschijn, de warenhuizen pakken uit met verkleedkleden en attributen.

Het thema onder de aandacht brengen is dus niet ingewikkeld, daar wordt wel voor gezorgd. Voor leerkrachten ligt de uitdaging op een ander vlak. Hoe zorgen zij ervoor dat het thema diepgang krijgt en de kinderen meer gaan doen dan drie weken lang verkleed als sint en piet door het lokaal lopen en roe en zak hanteren?

Spel blijft uiteraard, ook als het om taalverwerving en taalonderwijs gaat, de insteek. Kinderen spelen niet alleen graag, ze hebben er ook het meest aan voor hun ontwik-

keling. Spel moet dan wel aan een aantal kenmerken voldoen. Eerst komt het erop aan dat de deelnemers er helemaal in op gaan en er een gedeelde betrokkenheid en gezamenlijke aandacht ontstaat.

In groep 1/2/3 is een inpaktafel ingericht. In de groep is eerst een illustratie bekeken van de inpaktafel in het kasteel van Sinterklaas. In kleine groepjes hebben de kinderen daarna lijstjes gemaakt van alle benodigdheden en inpakideeën voor de inpakpieten. De inpakpieten hebben een keuze uit verschillende soorten papier, zakjes, stickers, lint, labels en plakband. Diverse cadeautjes in een grote mand staan klaar om ingepakt te worden. Fabio, Troy en Tygo zijn de inpakpieten en zijn

samen bezig cadeaus in te pakken voor de kinderen in de huishoek. De drie jongens zijn intensief bezig om een probleem op te lossen. Het inpakpapier is te krap afgeknipt. Fabio heeft een extra reep papier geknipt, die eraan geplakt moet worden. Maar hoe precies?

Tygo hanteert het plakbandapparaat. Elke keer als hij het plakband eraf ritst, plakt het direct dubbel. De twee andere inpakpieten kijken gespannen toe en na enkele mislukte pogingen stelt Troy voor dat hij zal ritsen en dat Tygo dan het plakband vast houdt.

Na meer dan een kwartier ingespannen spel is het cadeau ingepakt. Nu alleen nog de juiste naam en een sintsticker erop.

Dit spel aan de inpaktafel brengt nog twee kenmerken van spel aan het licht. Spel is vrij en gebonden tegelijkertijd. De deelnemers houden zich aan bepaalde regels 'zo gaat dat, sintcadeautjes inpakken' én zij doen dat op hun eigen manier. Er ontstaan eigen invullingen van de handelingen. Uiteindelijk is het cadeau voor de huishoek verpakt in een wirwar van verschillende stukjes papier en veel plakband. Maar wel helemaal tot tevredenheid van de drie pieten.

### Spelverhalen spelen

Spelverhalen zijn door leerlingen opgebouwde narratieven met een 'kop en een staart', die verbonden blijven aan de rollen die ze op zich nemen en die bij uitstek geschikt zijn de kracht van hun spel te koppelen aan taal en geletterdheid, wereldkennis en sociale vaardigheden.

In het kasteel van Sinterklaas in de bouwhoek van groep 1/2 worden diverse spelverhalen gespeeld, zoals:

- de verzorging van de schimmel in de stal;
- het voorbereiden van de reis naar Nederland in de werkkamer van Sint;
- het opleiden van jonge pietjes in het Pieterles-lokaal.

Van Oers (2013) geeft aan dat als leerlingen in spel rollen op zich nemen en de spanning gaan voelen tussen regels en eigen vormgeving, de leerkracht

Spelverhalen zijn door leerlingen opgebouwde narratieven met een 'kop en een staart'

aandacht kan geven aan beide aspecten: aan de ene kant ondersteuning bieden aan de eigen creatieve processen en aan de andere kant begeleiden op de verschillende typen regels. Van Oers onderscheidt er vier:

- **Sociale regels**, die aangeven hoe we met elkaar omgaan, hoe wij communiceren met elkaar, hoe we problemen oplossen, delen en verdelen van spelmaterialen.
- **Technische regels**, die over het hanteren en gebruiken van materialen en middelen gaan, zoals de telefoon, weegschaal, spelmaterialen, computer en kant-en-klaar lettermateriaal.
- **Conceptuele regels**, die aangeven welke begrippen en inzichten aan de orde zijn, zoals tellen, meten, woordvelden, wereldkennis bij de inhoud van de rol. Bijvoorbeeld: de bakpiet moet wel weten welke ingrediënten er nodig zijn voor speculaas en hoe de oven werkt.
- **Strategische regels**, die het verloop van het spel ondersteunen, zoals een spelscript, gesprekje over het spel, rolverdeling en tekeningen bij teksten over het spel.

Taal blijft verbonden aan deze vier typen regels en kan zo steeds een geheel blijven met wat de kinderen het liefste doen. Een voorbeeld maakt dit duidelijk.

### Paniek in het paleis

In groep 3 van leerkracht Nadia wordt met Sint gecorrespondeerd (Fijma, 2010). Sint schrijft over wetenswaardigheden en kweslies, zoals zijn paard dat verdrietig is, omdat het nooit een mooi cadeau krijgt, of over zijn werkkamer die in Nederland nog moet worden ingericht.

Maar het is allemaal niets vergeleken met het alarmbericht ... dat de verlanglijstjes spoorloos zijn!

In de groep worden de brieven gelezen en steeds beantwoord. De consequenties worden besproken, plannen gemaakt en speel- en werkplekken ingericht om deze plannen te realiseren. Zo ontstaan onder andere een schrijfhoek, het kantoor van Sinterklaas en de speelgoedwinkel. In de schrijfhoek schrijven de kinderen hun brieven, verhaaltjes en verlanglijstjes aan Sinterklaas, Piet, het paard, juf en medeleerlingen.

De taaldoelen die bij deze activiteiten aan bod komen, kun je koppelen aan de regels:

- **Sociale regels**: mondelinge taalvaardigheid: praten met elkaar, luisteren, reageren, doorvragen; nieuwe woorden gebruiken in complexere zinnen; ervaringen, ideeën verwoorden en het toepassen van cognitieve taalfuncties.

- **Technische regels**: goed omgaan met pen en papier, kant-en-klaar lettermateriaal, computer; van woorden in gedachten naar zinnen op papier.
- **Conceptuele regels**; functies van gedrukte taal; tekstsoorten als lijstje, woordveld, verhaal en brief; inhoud geven aan woorden en begrippen; opbouw van zinnen en tekst; spellen van woorden.
- **Strategische regels**: van op verhaal komen naar coherente tekst; teruglezen, voorlezen; reviseren; passende illustratie bij de tekst. >>



Hoe zorgen leerkrachten ervoor dat de kinderen meer doen dan drie weken lang verkleed door het lokaal lopen?



• Hanneke Verkleij Fotografie

Vanuit het sinterklaasthema kun je kinderen heel veel soorten verhalen laten spelen

Voor alle activiteiten in de groep kan leerkracht Nadia een dergelijk overzicht maken. Duidelijk wordt dat zij met een gerust hart kan inzetten op deze activiteiten zonder haar taaldoelen uit 't oog te verliezen. In haar klas zijn verschillende spelverhalen ontstaan, zoals:

- Brieven posten en mailen: dat kan over de hele wereld!
- Weet de rondbrengpiet onze adressen en huizen te vinden?
- Welke cadeautjes krijgt het paard?
- Hoe houd je het kasteel en de stallen schoon?

Het gaat om **taaldoelen**, zoals ze in Basisontwikkeling aan bod komen en die ook genoemd worden in de taaldoelen van EN en SLO.

### Spelscripts

Veelal ontstaan er zichtbare scripts bij de spelverhalen in de groep. In deze scripts worden handelingen van personen in het spel duidelijk en ook de relaties die zij hebben met elkaar, waar het verhaal zich afspeelt en hoe de gebeurtenissen elkaar opvolgen, welke kwesties vragen om

een oplossing en welke oplossingen gezocht en gevonden worden.

In groep 1/2 van leerkracht Patty wordt een matrixposter gemaakt, waarop door tekeningen en tekst duidelijk wordt wat Sint, bakpiet, hoofdpiet, wegwijspiet en pakjespiet precies doen en welke kleren zij daarbij dragen. Ook worden plaatjesposter gemaakt, zodat alle handelingen nog eens goed in beeld komen (Roos & Van Baekel, 2004). Deze posters zorgen ervoor dat de kinderen op een functionele wijze kunnen lezen bij hun spelverhaal.

Spelverhalen kunnen op verschillende manieren op gang komen. Bijvoorbeeld na een ervaringsverhaal: bij een mand vol verschillende broodjes komen verhalen los over brood eten, soorten brood en bakken (Van Baekel & Van Duin, 2008). Of: na het lezen van het boek *De kleren van Sinterklas* (Biegel & Te Loo, Lemniscaat) komen de kinderen op allerlei ideeën over spel in de huishoek en slaapkamer. Ze ontbijten met Sinterklaas, de kleren van Sinterklaas komen in een grote koffer en er worden tekeningen voor Sint opgehangen. In de groep van leerkracht Lotte worden in de huishoek steeds sinterklaasliedjes gezongen en schoenen gezet. Kinderen spelen dat spel uit



zichzelf met elkaar. Ook tekeningen en verhalen van kinderen kunnen een spelverhaal uitlokken, net als kwesties die door de leerkracht worden ingebracht. Zo komt leerkracht Karin met het bericht dat het schip van Sinterklaas een lek heeft en gerepareerd moet worden. Kan dat in de haven van Den Helder?

Het **spelscript** hoort bij één specifieke rollenspelactiviteit (bijvoorbeeld hoe de inpakpieten de pakjes inpakken).

### Diepgang aanbrenge

Een spelverhaal kent een verloop met verbindingen naar allerlei activiteiten die het verhaal een wending geven en het spel nieuwe impulsen en diepgang. Steeds is daarbij aandacht voor mondelinge communicatie in de gesprekken, uitbreiding van de woordenschat en beginnende geletterdheid. Bijvoorbeeld: in het spelverhaal over het repareren van de stoomboot wordt duidelijk dat een schip op een helling getrokken moet worden. Hoe gaat dat eigenlijk? De kinderen kijken meerdere keren naar een filmpje waarop dat duidelijk

te zien is. In kleinere groepjes komen allerlei vervolgh verhalen op gang, zoals het maken van tekeningen van de werf en de helling, de helling bouwen in de bouwhoek, spel in de bouwhoek, een nieuw spelscript voor de bouwhoek over het repareren van het schip, boten maken van kosteloze materialen en in de watertafel experimenteren met drijven en zinken.

Kinderen die dat al kunnen, lezen zelf boekjes over deze onderwerpen. Deze boeken leveren zo weer allerlei kansen voor nieuw spel, andere gespreksonderwerpen en verhalen.

Bijvoorbeeld: Luna en Cloë lezen *De boot van Luuk en Lot* (Leene, Kluitman). In het verhaal maakt Luuk een verrekijker. Luna vertelt erover in de boekenkring. Leerkracht Tessa vraagt zich hardop af of de pieten ook verrekijkers aan boord hebben en waarvoor ze die gebruiken. En zo ontstaat er een nieuw spelverhaal over kijken en navigeren.

Spelverhalen worden dus voortdurend opgebouwd in samenspraak. De leerkracht creëert kansen en grijpt de ideeën, vragen en verhalen van kinderen met beide handen aan.

Haar rol is speciaal, omdat zij aansluit én initieert. In alle spelverhalen waarborgt zij aandacht voor ruimte en begrenzing, vrijheid en culturele input.

Aan alles komt een einde. Ook aan spelverhalen in de klas. Maar ze gaan nooit als een nachtkaars uit! De leerkracht zorgt voor een heus slot. Verhalen komen op papier of in een boek, zoals in de groep 2/3 van leerkracht Merel. Aan het einde van sinttijd maakt zij een mooi fotoboek over de Decemberbakkerij met foto's van alle kinderen erin.

Of in de 1/2 groep van leerkracht Dily, waar op vrijdagmiddag alle ouders en bekenden mogen meespelen in de Pietenwerkplaats en meedoen met het sintconcert.

Oh ... kom er eens kijken naar goed onderwijs het hele jaar door! ●

Een spelverhaal kent een verloop met verbindingen naar allerlei activiteiten die het verhaal een wending geven

## Literatuur

- Baekel-Kan, M. van & Duin, E. van (2008). Speel je mee. Het werken met een spelscript. *Zone* 7(1).
- Fijma, N. (red.) (2010). *O, kom er eens kijken*. Alkmaar: De Actieve
- Oers, B. van (2013). *Is it play*. EECERA-journal 21 (2), 2013.
- Roos, P. & Baekel-Kan, M. van (2004). Hoor wie klopt daar kinderen. Sinterklaas in een multiculturele leeromgeving. *Zone* 3(4)