

## Samenvatting

In woordenparcours worden minimaal twee parcours uitgezet op een oefenveld. In de parcours staan concrete voorwerpen. Verschillen tussen de parcours zitten in het aantal voorwerpen dat is opgenomen en de moeilijkheid en lengte van de parcours. Doel van het spel is om een parcours foutloos en zo snel mogelijk te doorlopen. Als een leerling een voorwerp passeert, moet de leerling het voorwerp aanraken en in het Engels benoemen. Voor elk goed antwoord krijgt een leerling punten.

## Tips

1. Kies een set woorden rondom een bepaald thema zoals kleuren, reizen, eten of vakantie. U kunt woordenparcours prima inzetten als herhalingsles.
2. Zet de verschillende parcours van tevoren klaar of doe dit samen met de leerlingen.
3. Neem de parcours en de spelregels goed met de leerlingen door.
4. Speel een oefenronde om de leerlingen kennis te laten maken met de parcours.
5. Als begeleider volgt u elke leerling als u echt punten gaat tellen. U bepaalt of de antwoorden juist zijn en u klokt de tijd. Terwijl u steeds met één leerling een parcours loopt, kunnen andere leerlingen eventueel op een ander parcours oefenen.
6. Bepaal vooraf de puntentelling. Geef bijvoorbeeld voor elk woord dat goed wordt benoemd een punt. De eindscore wordt bepaald door de tijden van de leerlingen die de meeste antwoorden goed hebben. Dus let op: eerst sorteert u op goede antwoorden, daarna op snelste tijd.
7. Motiveer de leerlingen om verschillende parcours te lopen.

## Tips voor het uitzetten van de parcours

1. Maak een korte route met 5-8 voorwerpen;
2. Maak een lange route met 8-12 voorwerpen;
3. Bouw in elk parcours een paar fysieke moeilijkheden in:
  - Door een hoepel heen kruipen;
  - Een bal in een mand gooien;
  - Slalommen;
  - Over een richel lopen;
  - Hinkelen.
4. Zorg voor duidelijke gemarkeerde voorwerpen, onderscheidend van gewone spelvoorwerpen:
  - Geef elk voorwerp een kaartje of gekleurd lintje;
  - In plaats van voorwerpen kunnen ook kaartjes met Nederlandse woorden (benoemen van abstracte of niet handzame voorwerpen) of bijvoorbeeld gekleurde linten worden gebruikt (benoemen kleuren). Ook in deze gevallen moet de leerling het juiste woord in het Engels benoemen;
5. Zorg voor krijgt om de looproute goed te kunnen markeren. Zorg in elk geval voor een start, een finish en richtingaanwijzingen.

## Spelregels

1. Elk parcours heeft een start en een finish, een duidelijke looproute en gemarkeerde voorwerpen;
2. Elk voorwerp moet worden aangeraakt en hardop en hoorbaar voor de begeleider worden benoemd;
3. Elke parcours moet volledig worden gelopen zoals de looproute aangeeft;
4. De begeleider geeft een startteken en houdt de tijd bij;
5. De begeleider geeft punten voor elk voorwerp dat op de juiste manier wordt gepasseerd;
6. Bespreek vooraf de puntentelling. De begeleider sorteert eerst op goede antwoorden, daarna op snelste tijd.
7. De begeleider bepaalt of de punten en tijden meteen worden verstrekt of dat dit na afloop van de gehele spelsessie plaatsvindt.

> *Scores*

Download een voorbeeld scoreformulier

> *Parcours*

Download een voorbeeld van een parcours