



LINGUA TREK

Handboek Spelscenario en Bijbehorende Leermaterialen

*Het vreemdetalenonderwijs in Europa transformeren
Door digitaal spelgebaseerd leren*

Een reis waarin Engels een doel heeft

Leerlingen verkennen zes Europese omgevingen, lossen uitdagingen op, communiceren in betekenisvolle situaties en brengen de ervaring terug naar het klaslokaal via kant-en-klare lessen.

Erasmus+ Samenwerkingspartnerschap in het schoolonderwijs
Projectnummer: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000161886

Dit werk en alle daaraan gekoppelde materialen zijn in 2026 ontwikkeld door het team van het Lingua Trek-project 2023-1-ES01-KA220-SCH-000161886 en vallen onder een Creative Commons Naamsvermelding 4.0 Internationaal-licentie.



Co-funded by
the European Union

Gefinancierd door de Europese Unie. De geuite standpunten en meningen zijn echter uitsluitend die van de auteur(s) en weerspiegelen niet noodzakelijkerwijs die van de Europese Unie of het Europees Uitvoerend Agentschap onderwijs en cultuur (EACEA). Noch de Europese Unie, noch EACEA kan ervoor aansprakelijk worden gesteld.

Dit document gebruiken

Dit document beschrijft het onderwijsconcept, het spelscenario, de leerarchitectuur en het gebruik in de klas van het Handboek Spelscenario en Bijbehorende Leermaterialen van Lingua Trek. Het is zowel bedoeld als formeel projectresultaat als als uitnodigende gids voor leraren die de digitale Lingua Trek-game willen combineren met doelgerichte lessen Engels. De volledige set bewerkbare en printbare materialen is beschikbaar via de materialenlink in hoofdstuk 14.

Als u...	Begin hier	Ga vervolgens naar...
Lingua Trek voor het eerst verkent	Hoofdstukken 1-4	Hoofdstuk 13 voor een snelle route naar gebruik in de klas
Een lessenreeks plant	Hoofdstukken 7-10	Hoofdstuk 14 voor de volledige materialenbank
Verschillende leerlingen ondersteunt	Hoofdstuk 11	De aanpassingsnotities in elk lesplan
Collega's traint	Hoofdstuk 12	R3 e-learningcursus en platformcommunity

Belofte aan de leraar

U hoeft uw curriculum niet opnieuw te ontwerpen. Kies een scenario, speel het bijbehorende deel van de game, kies de lessen die aansluiten bij uw doelen en pas het ondersteuningsniveau aan uw leerlingen aan.

Inhoud

1. Samenvatting	4
2. Projectcontext en doel van het Handboek Spelscenario en Bijbehorende Leermaterialen	4
3. Van behoeftenanalyse tot definitief ontwerp	5
4. Pedagogische uitgangspunten	5
5. De Lingua Trek-ervaring	7
6. Leerdoelen en competenties	7
7. Het leertraject met zes scenario's	8
7.1 Scenario 1: Turkije - De Grote Bazaar	8
7.2 Scenario 2: Nederland - Zaanse Schans	9
7.3 Scenario 3: Griekenland - De Akropolis	9
7.4 Scenario 4: Portugal - Toren van Belém en eetcontexten	9
7.5 Scenario 5: Spanje - Burgos	9
7.6 Scenario 6: Polen - Warschau	9
8. Leerarchitectuur van game naar klas	10
9. Bijbehorende leermaterialen	10
10. Begeleiding en beoordeling door de leraar	11
11. Inclusie, differentiatie en toegankelijkheid	12
12. Leerplatform en samenhang tussen de projectresultaten	13
13. Voorgestelde implementatieroutes voor de klas	14
14. Toegang tot alle materialen en de game	15
15. Kwaliteitsborging, pilots en verfijning	16
16. Duurzaamheid, overdraagbaarheid en Europese meerwaarde	16
17. Conclusie en slotreflectie	17
Bijlage A. Planningschecklist voor leraren	18
Bijlage B. Lesobservatie- en reflectieformulier	18

1. Samenvatting

Het Handboek Spelscenario en Bijbehorende Leermaterialen van Lingua Trek bestaat uit een gedetailleerd, scenariogebaseerd kader voor taalverwerving en een bijbehorende verzameling klasmaterialen die de Lingua Trek-game uitbreiden naar gestructureerd Engels leren. Het resultaat verbindt de motiverende kracht van een digitale reis met communicatieve, taakgerichte en interculturele onderwijspraktijk. Leerlingen ervaren Engels niet als een lijst losse onderdelen, maar als een middel om te begrijpen, te kiezen, te onderhandelen, te vragen, uit te leggen, samen te werken en problemen op te lossen.

De materialen zijn voornamelijk ontworpen rond leerdoelen op B1-niveau en georganiseerd als samenhangende scenarioreeksen. Elke reeks sluit direct of thematisch aan bij de plaatsen, personages, situaties en taal uit de game. De lesplannen combineren receptieve en productieve vaardigheden, herhalen woordenschat en functionele taal en begeleiden leerlingen naar steeds zelfstandiger communicatie. Printbare werkbladen, presentaties, luisterteksten, rolkaarten, samenwerkingsopdrachten, herhalingsgames en lerarennotities ondersteunen praktisch gebruik in de klas.

De leermaterialen zijn ontwikkeld op basis van een behoeftenanalyse met leraren in de consortiumlanden en verfijnd via pilots met leerlingen en leraren. Hun feedback droeg bij aan een uiteindelijke leerervaring die helderheid, culturele rijkdom, betekenisvolle communicatie, actieve participatie en de verbinding tussen de digitale game en face-to-face leren centraal stelt. Het resultaat is bewust flexibel: een leraar kan een volledig scenario van vier lessen uitvoeren, afzonderlijke lessen kiezen, de digitale game als motiverend vertrekpunt gebruiken of ernaar terugkeren als context voor herhaling en transfer.

2. Projectcontext en doel van het Handboek Spelscenario en Bijbehorende Leermaterialen

Lingua Trek is ontwikkeld om de kwaliteit van het Engelse taalonderwijs te verbeteren door het gebruik van Engels in authentieke en cultureel betekenisvolle contexten te bevorderen. Binnen de projectarchitectuur biedt het Handboek Spelscenario en Bijbehorende Leermaterialen de pedagogische inhoud die de digitale game onderbouwt en het gebruik ervan buiten het scherm mogelijk maakt. Het vertaalt de projectvisie naar scenariodoelen, taalfuncties, culturele inhoud, lessenreeksen en praktische leermiddelen.

Het Handboek Spelscenario en Bijbehorende Leermaterialen (Resultaat 1) hangt nauw samen met twee andere projectresultaten. Resultaat 2 is de functionele mobiele game waarmee leerlingen de reis door zes scenario's beleven. Resultaat 3 is de hybride professionaliseringscursus die leraren helpt digitaal spelgebaseerd taalleren te begrijpen en Lingua Trek in hun onderwijs te integreren. Samen vormen de drie resultaten een samenhangend ecosysteem: inhoud en pedagogiek, digitale ervaring en docentcapaciteit.

Resultaat	Primaire bijdrage	Koppeling met R1
R1	Document met spelscenario en leermaterialen	Bepaalt wat leerlingen oefenen en hoe de ervaring in de klas wordt voortgezet.

	Resultaat	Primaire bijdrage	Koppeling met R1
R2		Mobiele game	Plaatst leerlingen midden in het verhaal, de locaties en de uitdagingen.
R3		Hybride professionalisering van leraren	Versterkt het vertrouwen van leraren om spelgebaseerd leren te selecteren, begeleiden, aanpassen en beoordelen.

3. Van behoeftenanalyse tot definitief ontwerp

Het ontwerp begon met een behoeftenanalyse waarin perspectieven van leraren uit Turkije, Polen, Griekenland, Nederland, Spanje en Portugal werden verzameld. De deelnemende onderwijsprofessionals noemden communicatief taalonderwijs, taakgericht leren, groepswork, rollenspel, gamificatie, digitale toepassingen en door leraren ontwikkelde materialen als belangrijke onderdelen van hun praktijk. Zij benoemden ook terugkerende uitdagingen in de klas: motivatie vasthouden, omgaan met gemengde taalniveaus, leerlingen met vertrouwen laten spreken, woordenschat en grammatica in betekenisvolle contexten onderwijzen, beperkte tijd beheren en werken met verschillen in technologische toegang.

Deze behoeften leidden tot een praktische ontwerprespons: scenariogebaseerd taalgebruik; korte, duidelijk gefaseerde lessen; uiteenlopende participatievormen; herhaald hergebruik van taal; culturele inhoud; gezamenlijk problemen oplossen; printbare alternatieven; en begeleiding voor leraren. Het doel was niet de leraar of het lesboek te vervangen, maar een flexibele brug te bieden tussen curriculumdoelen en een boeiende digitale ervaring.

Geïdentificeerde behoefte	Ontwerprespons R1
Motivatie en blijvende aandacht	Een reis, terugkerende personages, doelgerichte uitdagingen, minigames en herhalingsgames voor in de klas.
Spreekvertrouwen	Opdrachten in duo's en groepen, rollenspellen, voorbereidingstijd en laagdrempelig oefenen vóór een presentatie voor anderen.
Verschillende taalniveaus	Optionele steunstructuren, woordenschatvoorbereiding, visuele ondersteuning, groepskeuzes en verdiepingsopdrachten.
Relevantie voor het echte leven	Winkelen, de weg vragen, eten bestellen, een reis plannen, onderhandelen en keuzes toelichten.
Cultureel leren	Zes Europese contexten, bezienswaardigheden, verhalen, gewoonten, eten en lokale interactie.
Werkdruk en tijd van de leraar	Kant-en-klare lesplannen, werkbladen, presentaties, scripts, antwoord-/ondersteuningsmaterialen en notities over te verwachten problemen.

4. Pedagogische uitgangspunten

Lingua Trek is gebaseerd op digitaal spelgebaseerd taalleren: het doelbewuste gebruik van een digitale spelomgeving om taaldoelen, interactie, feedback, experimenteren en betrokkenheid van leerlingen te ondersteunen. De game wordt niet beschouwd als een beloning na het "echte leren". Zij biedt juist de context die taalgebruik in de klas een doel geeft.

Principe	Zo ziet dit eruit in Lingua Trek
Betekenis vóór afzonderlijke onderdelen	Woordenschat en grammatica worden eerst aangeboden binnen situaties, verhalen en taken en daarna expliciet geconsolideerd.
Doelgerichte communicatie	Leerlingen gebruiken Engels om een resultaat te bereiken: informatie verkrijgen, beslissen, onderhandelen, oplossen, adviseren of presenteren.
Stapsgewijze uitdaging	Activiteiten gaan van ondersteund begrip naar productie, samenwerking en herhaling.
Veilig experimenteren	De game en klasopdrachten laten leerlingen proberen, feedback ontvangen, opnieuw proberen en verbeteren.
Narratieve continuïteit	Plaatsen, personages en gebeurtenissen keren terug in game en lessen en ondersteunen geheugen en samenhang.
Eigenaarschap en keuze	Leerlingen nemen beslissingen en lichten die toe in plaats van alleen vooraf bepaalde antwoorden te geven.
Culturele nieuwsgierigheid	Taalverwerving wordt verbonden met lokale verhalen, praktijken en perspectieven in heel Europa.
Begeleiding door de leraar	Leraren maken leren zichtbaar via voorbereiding, vragen, feedback, reflectie en aanpassing.

4.1 Communicatief taalonderwijs

De leerling gebruikt Engels om betekenis uit te wisselen. Nauwkeurigheid blijft belangrijk, maar staat in dienst van succesvolle communicatie. Rollenspellen, informatie-uitwisseling in duo's, discussie, probleemoplossing en presentatietaken creëren redenen om te luisteren en te reageren.

4.2 Taakgericht taalonderwijs

Veel lessen monden uit in een resultaat dat los van één grammaticaal antwoord kan worden beoordeeld: een geschikt souvenir kiezen, de weg uitleggen, een route plannen, een maaltijd bestellen of anderen overtuigen. Taalondersteuning wordt vóór en tijdens de taak geboden, gevolgd door reflectie of herhaling.

4.3 Ervaringsgericht en intercultureel leren

De reis nodigt leerlingen uit om op te merken hoe communicatie wordt gevormd door plaats en cultuur. Zij ontmoeten bezienswaardigheden, legendes, markten, eten, reizen en alledaagse interactie. Klasopdrachten stimuleren hen om te vergelijken, respectvolle vragen te stellen en nieuwe kennis te verbinden met hun eigen context.

4.4 Onderzoeksgeïntformeerd leren van leraren

De vier onderzoeksartikelen die voor Lingua Trek zijn aangeleverd, dienen niet alleen als achtergrondreferenties voor dit resultaat. Ze zijn aangewezen als verplichte literatuur binnen het leerplatform en de R3-e-learningcursus voor leraren. Hun doel is onderwijsprofessionals te helpen beslissingen in de klas te verbinden met onderzoek naar digitaal spelgebaseerd taalleren, waaronder het belang van pedagogische afstemming, betrokkenheid van leerlingen, begeleiding door de leraar en de integratie van game-ervaringen met ondersteunende activiteiten.

5. De Lingua Trek-ervaring

Lingua Trek is opgezet als een Europese taalreis. Leerlingen doorlopen zes scenario's die zijn gekoppeld aan de contexten van de partnerlanden. Elk scenario combineert een eigen setting met taaluitdagingen, culturele informatie, dialoog, besluitvorming en minigames. De game

bevat een introductiegebied en startmenu, gevolgd door de scenario's en terugkerende interactieve uitdagingen, zoals vragen, puzzels, woordzoekers en geheugenspellen.

5.1 Kernervaring van de speler

- Betreed een nieuwe culturele omgeving en observeer visuele en verbale aanwijzingen.
- Volg het scenario en communiceer met personages of taakprompts.
- Begrijp kerninformatie in gesproken of geschreven Engels.
- Pas woordenschat en functionele taal toe om verder te komen.
- Los korte uitdagingen en minigames op.
- Breng ervaringen uit de game over naar opdrachten in duo's, groepen en met de hele klas.
- Reflecteer op wat de communicatie hielp en welke taal het waard is opnieuw te gebruiken.

5.2 Waarom de game en de materialen bij elkaar horen

De digitale game creëert aanwezigheid, nieuwsgierigheid en een memorabele context. De klasmaterialen vertragen, hernemen en verdiepen die ervaring. Ze stellen leraren in staat kernwoorden vooraf aan te bieden of opnieuw op te halen, culturele inhoud expliciet te maken, authentieke interactie te organiseren, formatieve feedback te geven en de moeilijkheid aan te passen. Dit tweedelige ontwerp helpt leerlingen van de reis te genieten en tegelijk het Engels te herkennen dat zij leren.

6. Leerdoelen en competenties

Door met de game en de bijbehorende materialen te werken, worden leerlingen geacht de volgende onderling verbonden resultaten te ontwikkelen. Leraren kunnen deze selecteren en prioriteren op basis van curriculum, leeftijd, beschikbare tijd en leerbereidheid.

Gebied	Leerlingen zullen...
Luisteren	hoofdzaken en relevante details herkennen in korte scenariogebaseerde input; instructies volgen; bekende uitdrukkingen in context herkennen.
Lezen	korte informatieve, narratieve en functionele teksten begrijpen; betekenis afleiden uit context en visuele ondersteuning.
Spreeken en interactie	vragen stellen en beantwoorden; informatie vragen en geven; onderhandelen; bestellen; adviseren; keuzes onderbouwen; samenwerken.
Schrijven	informatie noteren, dialoog of aantekeningen voorbereiden, ideeën ordenen en korte functionele of beschrijvende teksten produceren.
Woordenschat en grammatica	taal rond reizen, cultuur, locaties, winkelen, eten en interactie opmerken, oefenen en hergebruiken.
Interculturele competentie	geselecteerde culturele kenmerken herkennen, perspectieven vergelijken en respectvol omgaan met culturele inhoud.
Digitale competentie	een leergame navigeren, multimodale informatie interpreteren en digitale bronnen doelgericht gebruiken.
Persoonlijke en sociale competentie	volhouden, rollen verdelen, meningsverschillen hanteren, medeleerlingen ondersteunen, reflecteren en leren van feedback.

7. Het leertraject met zes scenario's

De leermaterialen bevatten zes samenhangende scenarioreeksen die aan de game zijn gekoppeld. Elk scenario is meer dan een locatie of gameniveau: het combineert een culturele setting, een communicatief doel en een lessenreeks van vier lessen. De digitale game creëert de situatie en motivatie; de bijbehorende materialen bereiden essentiële taal voor, breiden interactie uit en consolideren wat leerlingen hebben ervaren. Het onderstaande overzicht helpt lezers de rol van elk scenario te begrijpen voordat zij de volledige materialenbank raadplegen voor de precieze lesbestanden.

Zo leest u de scenario's

Over de zes omgevingen heen is de terugkerende opbouw: context begrijpen → bruikbare taal voorbereiden → communiceren met een doel → toepassen of oplossen → herhalen en reflecteren. Leraren kunnen de game vóór, tijdens of na de lessenreeks gebruiken, zolang de verbinding expliciet wordt gemaakt.

Scenario	Setting / narratief anker	Communicatieve en culturele focus	Ontwikkeling van het leren
1. Turkije	De Grote Bazaar	Geschiedenis en cultuur; luisteren; winkelen en onderhandelen; souvenirkeuzes.	Context en woordenschat → onderhandelen → souvenirbeslissing → gezamenlijke herhaling met bordspel.
2. Nederland	Zaanse Schans	De weg vragen/uitleggen; beleefde interactie; aankopen; culturele details.	Setting en input → praktische navigatie/interactie → taal voor aankopen → lezen en gamegebaseerde herhaling.
3. Griekenland	De Akropolis	Routebeschrijvingen; plaatsgebonden communicatie; culturele kennis.	Herinner de game en werk met de context van de bezienswaardigheid; raadpleeg de materialenbank voor de geverifieerde opbouw per les.
4. Portugal	Toren van Belém en Portugese eetcontexten	Historische/culturele input; routebeschrijvingen; aanbevelingen; ingrediënten; restaurantinteractie.	Cultureel lezen → praktische taal → rollenspel in een restaurant → hergebruik van taal rond traditioneel eten en bezoekers.
5. Spanje	Burgos en zijn kathedraal	Geschiedenis en kunst; routebeschrijvingen; regels; souvenir kopen; advies.	Navigeer door de locatie → verkrijg informatie → voer transacties uit → vraag en geef advies.
6. Polen	Warschau	Legendes; bezienswaardigheden; narratief begrip; reisplanning; overtuigen.	Basilisk-/Zeemeerminverhalen → cultureel en taalwerk → rollenspel met reisbureau-route → herhaling in Jeopardy-stijl.

7.1 Scenario 1: Turkije - De Grote Bazaar

Het scenario van de Grote Bazaar gebruikt een historische marktsetting om Engels direct een communicatief doel te geven. Leerlingen bouwen eerst context op via luisteren en woordenschat rond de geschiedenis en culturele betekenis van de Grote Bazaar. Daarna gaan zij over op functionele taal voor onderhandelen tijdens het winkelen. In de volgende fase wordt taal een beslisopdracht: leerlingen kiezen een passend souvenir voor een Lingua Trek-personage en leggen hun keuze uit. De reeks van vier lessen sluit af met een bordspel waarin culturele en taalkundige inhoud via spreken en luisteren wordt herhaald. Voor de lezer is het kernpunt dat dit scenario bewust van culturele oriëntatie en begrip naar onderhandelen, beargumenteerde keuze en gezamenlijke herhaling gaat, in plaats van winkeltaal als losse woordenschat te behandelen.

7.2 Scenario 2: Nederland - Zaanse Schans

Het scenario van de Zaanse Schans is opgebouwd rond het navigeren op een locatie en beleefde interactie in een bezoekerscontext. Leerlingen ontwikkelen praktische taal om de weg te vragen en te wijzen, aankopen te doen en passend te reageren in korte interacties, terwijl luisteren, woordenschat en culturele kennis door de hele reeks zijn geïntegreerd. Een afsluitende lees- en gamegebaseerde herhaling verbindt details over de

omgeving opnieuw met eerder geoefende taal. Het scenario illustreert daarmee een terugkerend Lingua Trek-principe: de locatie geeft een reden om te communiceren, en de klasmaterialen helpen leerlingen te vertragen, te oefenen en de uitdrukkingen opnieuw te gebruiken die nodig zijn om de ervaring succesvol af te ronden.

7.3 Scenario 3: Griekenland - De Akropolis

Het Griekse scenario is verankerd in de Akropolis en gebruikt deze bezienswaardigheid als context voor routebeschrijvingen, plaatsgebonden taal, culturele kennis en interactie in de klas. De beschikbare materialen nodigen leerlingen expliciet uit de game-ervaring terug te halen terwijl zij werken met taal die verband houdt met navigeren en het begrijpen van de omgeving. Het handboek claimt geen volledig verhaal per les wanneer dit niet uit de huidige materiaalset kan worden geverifieerd; leraren dienen de gekoppelde materialenbank te raadplegen voor de precieze doelen, scripts, werkbladen en presentaties. Voor lezers kan dit scenario worden gezien als een cultureel-locatiegebonden reeks waarin de Akropolis ruimtelijke taal en communicatie doelgericht maakt in plaats van abstract.

7.4 Scenario 4: Portugal - Toren van Belém en eetcontexten

Het Portugese scenario combineert culturele verkenning met praktische alledaagse interactie. Leerlingen werken met historische en culturele inhoud rond de Toren van Belém via interactieve leesactiviteiten en gaan vervolgens over op taal voor restaurantsituaties. De communicatieve focus omvat aanbevelingen vragen, informeren naar ingrediënten, eten bestellen en om de rekening vragen, terwijl zij kennismaken met traditionele gerechten. Deze opbouw laat zien hoe Lingua Trek culturele kennis aan handelen koppelt: leerlingen begrijpen eerst een plaats en zijn context en gebruiken daarna Engels om deel te nemen aan realistische interacties als bezoeker en rond eten. Rollenspel geeft de lessenreeks een duidelijk resultaat en stelt leraren in staat dezelfde functionele taal met verschillende ondersteuningsniveaus te oefenen.

7.5 Scenario 5: Spanje - Burgos

Het Spaanse scenario plaatst leerlingen in Burgos, met de kathedraal als centrale culturele setting. Samen met een jonge toerist oefenen leerlingen een keten van kleine maar betekenisvolle communicatieve doelen: de weg vragen en volgen, informatie over regels verkrijgen, souvenirs kopen en om advies vragen. De culturele dimensie is verbonden met de geschiedenis en kunst van de locatie. In plaats van één lange oefening biedt het scenario leerlingen een reeks redenen om Engels te gebruiken terwijl zij door de locatie bewegen. De bijbehorende klasmaterialen kunnen deze taalfuncties vervolgens opnieuw oppakken, kernuitdrukkingen zichtbaar maken en leerlingen extra kansen geven om de interacties vóór of na het spelen van het bijbehorende gamesegment te oefenen.

7.6 Scenario 6: Polen - Warschau

Het Warschau-scenario gebruikt culturele verhalen en bezienswaardigheden om luisteren, woordenschat, narratief begrip en spreken te ontwikkelen. Leerlingen maken kennis met de legendes van de Basilisk en de Zeemeermin en zetten culturele kennis daarna om in een rollenspel van een reisbureau waarin zij een route samenstellen en promoten. Dit maakt het scenario bijzonder geschikt om de ontwikkeling te laten zien van het begrijpen van een verhaal naar het selecteren en ordenen van informatie en het overtuigen van anderen. Een afsluitend teamspel in Jeopardy-stijl consolideert taal, culturele inhoud, besluitvorming en samenwerking. Het scenario laat daarmee zien hoe Lingua Trek verhaal, reisplanning en doelgericht spreken combineert binnen één samenhangende leerreeks.

8. Leerarchitectuur van game naar klas

Hoewel afzonderlijke lessen verschillen, gebruiken de materialen een terugkerend ritme dat leraren helpt plannen en leerlingen duidelijk maakt wat wordt verwacht. De game kan vóór, tijdens of na de lessenreeks komen, mits de leraar de verbinding expliciet maakt.

Fase	Doel	Typische handelingen van de leraar	Typische activiteit van de leerling
Verbinden	Geheugen en nieuwsgierigheid activeren	Toon een afbeelding of prompt; vraag wat leerlingen zich van de game herinneren.	Voorspellen, terughalen, ervaring delen.
Voorbereiden	Onnodige taalbelasting verminderen	Bied sleutelwoorden vooraf aan; modelleer een functionele uitdrukking; controleer instructies.	Opmerken, oefenen, vragen stellen.
Ervaren	Werken met betekenisvolle input	Speel of herbekijk een gamesegment; gebruik audio, tekst of presentatie.	Luisteren, lezen, navigeren, aanwijzingen herkennen.
Communiceren	Engels gebruiken voor een resultaat	Zet een rollenspel of taak uit; observeer; geef prompts zonder het over te nemen.	Onderhandelen, beslissen, oplossen, uitleggen.
Consolideren	Herhalen en leren zichtbaar maken	Gebruik een herhalingsgame, ophaaltaak of korte uitvoering.	Terughalen, vergelijken, zelf corrigeren.
Reflecteren en transfereren	Ervaring verbinden met toekomstig gebruik	Vraag wat gemakkelijker werd en waar de taal gebruikt kan worden.	Strategieën benoemen, een volgende stap bepalen.

Flexibele volgorde

Als er weinig apparaten zijn, gebruik de game dan als klassikale, door de leraar geleide prikkel en laat kleine groepen rouleren. Als de verbinding onbetrouwbaar is, gebruik dan gedownloade of printbare klasmaterialen terwijl het scenario en de communicatieve uitdaging behouden blijven.

9. Bijbehorende leermaterialen

De leermaterialen zetten elk scenario om in een onderwijsbare reeks. Ze zijn ontworpen om voorbereidingstijd te verminderen en tegelijk keuzevrijheid voor de leraar te behouden. De beschikbaarheid van bestanden verschilt per les, maar de materialenbank bevat de volgende typen materialen.

Type materiaal	Functie voor onderwijs en leren
Scenario-overzichten	Leggen de samenhang van elke reeks van vier lessen uit en de relatie met de game.
Gedetailleerde lesplannen	Vermelden niveau, tijd, hoofd- en nevendoelen, plaats in de lesplanning, procedures, verwachte problemen en oplossingen.
Presentaties	Bieden visuele prompts, gefaseerde instructies, culturele informatie en ondersteuning bij activiteiten.
Luisterteksten en scripts	Bieden scenariogekoppelde input en een praktisch alternatief als audio niet kan worden afgespeeld.
Werkbladen voor leerlingen	Ondersteunen begrip, woordenschat, planning, koppelen, noteren en samenwerkingsopdrachten.
Rolkaarten en taakprompts	Creëren doelgerichte interactie in duo's of groepen met gedifferentieerde informatie en doelen.

Type materiaal	Functie voor onderwijs en leren
Herhalingsgames	Herhalen taal en culturele kennis via bordspellen, trivia, quizen of teamuitdagingen.
Reflectienotities voor leraren	Nodigen professionals uit om timing, reacties van leerlingen, succesvolle aanpassingen en aanbevelingen te registreren.

9.1 Een samenhangende opbouw van vier lessen

- Les 1 introduceert doorgaans de setting via receptief werk, culturele input en kernwoordenschat.
- Les 2 ontwikkelt functionele taal en ondersteunde interactie.
- Les 3 laat leerlingen taal toepassen via een communicatieve of probleemoplossende taak.
- Les 4 consolideert de reeks via gezamenlijke herhaling, ophalen uit het geheugen en speelse uitdaging.

9.2 Curriculumintegratie

Elke les kan door leraren aan het eigen curriculum worden gekoppeld op basis van de vermelde doelen, taalfuncties, vaardigheden en beoordelingsbewijzen. Een scenario kan intensief worden gegeven, over meerdere weken worden verspreid of als verrijking worden gebruikt naast een eenheid over reizen, cultuur, winkelen, eten, routebeschrijvingen of verhalen. De volgorde moet samenhangend blijven wanneer latere taken afhankelijk zijn van taal die eerder is geïntroduceerd.

10. Begeleiding en beoordeling door de leraar

De leraar vormt de brug tussen plezierige activiteit en zichtbaar leren. Effectieve begeleiding vraagt niet om voortdurende uitleg. Ze vraagt om zorgvuldig gekozen voorbereiding, duidelijke taakframing, observatie, tijdige ondersteuning en reflectie.

Voor	Tijdens	Na
Bekijk het gamesegment en de lesdoelen. Selecteer essentiële woordenschat. Bepaal groeps- en apparaatindeling. Bereid een alternatief zonder technologie voor.	Houd het doel zichtbaar. Stimuleer het gebruik van Engels. Bied prompts of modellen. Noteer succesvol taalgebruik en terugkerende behoeften. Bescherm tijd voor de hoofdtaak.	Haal op wat is geleerd. Geef gerichte feedback. Gebruik een korte afsluitende opdracht. Noteer aanpassingen en bepaal of herhaling of verdieping nodig is.

10.1 Formatieve beoordeling

Beoordeling is ingebed in het leerproces en moet focussen op bewijs dat leerlingen taal in context kunnen begrijpen en gebruiken. Leraren kunnen taakuitvoering, verstaanbaarheid, passend functioneel taalgebruik, samenwerking, cultureel begrip en bereidheid om communicatie te herstellen observeren. Feedback moet één succesvolle strategie en één haalbare volgende stap benoemen.

Bewijsbron	Mogelijke focus
Interactie in de game	Begrip van prompts, volharding, gebruik van aanwijzingen en vermogen om verder te komen.
Rollenspel	Passende uitdrukkingen, reactie op een partner, vloeïendheid en herstelstrategieën.
Gezamenlijke beslissing	Bijdrage, onderbouwing, respectvol meningsverschil en eindresultaat.
Werkblad of aantekeningen	Relevante informatie, ordening en bruikbare taal.

Bewijsbron	Mogelijke focus
Herhalingsgame	Ophalen, uitleggen en corrigeren, niet alleen snelheid of eindscore.
Reflectie van de leerling	Bewustzijn van leren, moeilijkheid en strategieën voor verbetering.

10.2 Eenvoudige succescriteria voor leerlingen

- Ik kan de hoofdsituatie begrijpen en de informatie vinden die ik nodig heb.
- Ik kan sleuteluitdrukkingen gebruiken om de taak uit te voeren.
- Ik kan in het Engels om hulp of verduidelijking vragen.
- Ik kan bijdragen aan mijn duo of team.
- Ik kan één cultureel kenmerk uit het scenario uitleggen.
- Ik kan één ding benoemen dat na het oefenen gemakkelijker werd.

11. Inclusie, differentiatie en toegankelijkheid

De materialen zijn bedoeld voor echte klaslokalen waarin leerlingen verschillen in taalniveau, zelfvertrouwen, voorkennis, tempo, geletterdheid, aandacht en toegang tot technologie. Inclusie wordt daarom behandeld als geplande flexibiliteit, niet als een bijzaak.

Dimensie	Ondersteuningsopties	Verdiepingsopties
Taalbelasting	Bied minder essentiële items vooraf aan; geef woordenbanken, zinsstarters, modeldialogen en waar passend een tweetalige woordenlijst.	Verwijder sommige prompts; vraag om uitwerking, parafrase of preciezere woordenschat.
Input	Speel audio opnieuw af of in delen; geef het script na de eerste luisteronde; combineer tekst met afbeeldingen; lees instructies voor.	Laat leerlingen afleiden, samenvatten of bronnen vergelijken.
Output	Sta oefenen, aantekeningen, partnersteun of keuze tussen mondeling en kort schriftelijk antwoord toe.	Voeg een nieuwe voorwaarde, doelgroep of overtuigingsis toe.
Groepering	Gebruik doelgerichte duo's, wisselende rollen en peerondersteuning zonder één leerling permanent verantwoordelijk te maken voor een ander.	Wijs rollen toe voor facilitering, taalmonitoring of bewijsverzameling.
Tijd	Verdeel taken in zichtbare fasen; gebruik een timer; prioriteer het communicatieve resultaat.	Bied een optionele creatieve of onderzoeksgesichte vervolgtak.
Technologie	Bied alternatieven met gedeelde apparaten, door de leraar geleid, offline en printbaar.	Laat leerlingen strategieën documenteren of een gerelateerde digitale uitdaging maken.

Inclusieve praktijk

Koppel gamesnelheid niet aan taalvaardigheid. Waardeer bruikbare communicatie, strategisch denken, samenwerking, verbetering en bereidheid om opnieuw te proberen.

12. Leerplatform en samenhang tussen de projectresultaten

Het Lingua Trek-leerplatform is de professionele leeromgeving die projectbronnen verbindt met de ontwikkeling van leraren. Het huisvest de R3-e-learningcursus en ondersteunt leraren bij de stap van eerste kennismaking met Lingua Trek naar geïnformeerde integratie in de klas. Het platform bevat modulaire leerinhoud, speciaal opgenomen video's, toepassingsgerichte activiteiten, beoordelingselementen en mogelijkheden voor discussie en uitwisseling.

12.1 Wat leraren op het platform vinden

- Een introductievideo gemaakt door leden van het projectteam, die het platform presenteert en gebruikers helpt begrijpen hoe de Lingua Trek-leeromgeving werkt.
- Cursusmodules over de fundamenteën van digitaal spelgebaseerd taalleren, de beoordeling van digitale games voor schoolinhoud, de integratie van digitale games in leren in de klas en het ontwerpen van een les met Lingua Trek.
- De twee aangewezen verplichte onderzoeksartikelen en twee aanvullende optionele artikelen, die de theoretische basis van de cursus en dit Handboek Spelscenario en Bijbehorende Leermaterialen ondersteunen.
- Video-inhoud van experts en het projectteam die theorie verbindt met praktische beslissingen.
- Toepassingsgerichte taken waarmee leraren ideeën testen, integratie plannen en reflecteren op gebruik in de klas.
- Discussie- en communityruimtes waar onderwijsprofessionals standpunten kunnen delen, activiteiten kunnen voorstellen na het testen van de game of materialen, voorbeelden en nuttige links kunnen uploaden en op collega's kunnen reageren.
- Een plek voor toegang tot de game en gekoppelde projectbronnen wanneer die via het platform worden gepubliceerd.

12.2 Voordelen van het platform

Voordeel	Waarde voor leraren
Flexibele toegang	Leraren kunnen aan professionele ontwikkeling werken onafhankelijk van één locatie of workshopschema.
Pedagogisch vertrouwen	De cursus legt uit waarom en wanneer spelgebaseerde benaderingen te gebruiken, niet alleen hoe een digitale tool te starten.
Directe toepassing	Activiteiten zetten theorie om in een concreet plan met de Lingua Trek-game en R1-materialen.
Professionele community	Leraren kunnen aanpassingen, bewijs uit de klas en suggesties uitwisselen tussen contexten.
Duurzaam hergebruik	De digitale locatie houdt training en bronnen beschikbaar voor introductie, workshops en toekomstig gebruik in de klas.
Samenhang tussen resultaten	Leraren ervaren onderzoek, game, materialen en implementatiebegeleiding als één verbonden leerecosysteem.



TOEGANG TOT HET PLATFORM

LINGUA TREK E-LEARNINGPLATFORM VOOR LERARENTRAINING

Aanbevolen startpunt

Bekijk eerst de introductievideo van het platform, voltooi de basismodule en verplichte literatuur, kies vervolgens één Lingua Trek-scenario en ontwerp een kort implementatieplan met hoofdstuk 13 van dit document.

13. Voorgestelde implementatieroutes voor de klas

De onderstaande routes zijn praktische suggesties, geen vaste voorschriften. Kies de route die past bij uw rooster, leerlingen en toegangsvoorwaarden.

Route	Voorgestelde volgorde	Het meest geschikt voor
Proefles	Korte game-introductie → geselecteerd gamesegment → één communicatieve klasopdracht → afsluitende reflectie.	Een eerste ervaring, workshop of beperkt rooster.
Brug van twee lessen	Les 1: scenario-input en game. Les 2: functionele taal, taak en herhaling.	Klassen die een compacte curriculumkoppeling nodig hebben.
Volledig scenario	Gameverbinding plus alle vier gekoppelde lessen, met formatieve checks en afsluitende herhaling.	Verdiepend cultureel en taalwerk binnen een korte eenheid.
Stationsmodel	Gamestation in kleine groep, station voor taalondersteuning, door de leraar begeleid interactiestation en reflectiestation.	Beperkte apparaten of klassen die baat hebben bij beweging en gevarieerde ondersteuning.
Projectuitbreiding	Voltooi het scenario, gevolgd door een door leerlingen gemaakte route, dialoog, gids, quiz of mini-uitdaging.	Langere eenheden, interdisciplinair werk of sterkere leerlingen.

13.1 Een startles van 50 minuten

Tijd	Fase	Actie van leraar en leerling
5 min	Opwarmer	Toon de scenariolocatie en nodig uit tot voorspellingen.
8 min	Taalvoorbereiding	Bied een kleine set essentiële uitdrukkingen aan of haal die terug.
12 min	Game-ervaring	Speel individueel, in duo's of klassikaal onder leiding van de leraar.
15 min	Communicatieve taak	Gebruik een gekoppeld rollenspel, beslissing of probleemoplossende activiteit.
7 min	Herhaling	Haal kernwoorden en -uitdrukkingen op via een korte uitdaging.
3 min	Reflectie	Leerlingen noteren één nieuwe uitdrukking en één strategie die hielp.

14. Toegang tot alle materialen en de game



VOLLEDIGE R1-MATERIALEN



UPLOAD HIER DE ANDROID- OF IOS-GAME

15. Kwaliteitsborging, pilots en verfijning

Kwaliteitsborging was gedurende de hele ontwikkeling ingebed. Ze begon met de behoeftenanalyse, liep door tijdens de gezamenlijke ontwikkeling van scenario's en materialen en omvatte formatieve pilots met de beoogde gebruikers. Leerlingen en leraren werkten in schoolcontexten met de game en de bijbehorende leermaterialen en gaven kwantitatieve en kwalitatieve feedback over bruikbaarheid, betrokkenheid, waarde voor taalverwerving, duidelijkheid, niveau, tempo, technische toegang en praktische toepasbaarheid in de klas.

De pilootgegevens lieten zien dat leerlingen vooral spelgebaseerde en interactieve activiteiten, culturele en reiscontexten, woordenschatverwerving en kansen om Engels betekenisvol te gebruiken waardeerden. Leraren waardeerden de interactieve aanpak, culturele elementen, de relatie tussen game en klasmaterialen en de praktische bruikbaarheid van ondersteunende bronnen. Deelnemers identificeerden ook aandachtspunten, waaronder duidelijkere instructies, ondersteuning bij woordenschat, differentiatie, realistische timing en verfijning van navigatie of techniek.

Beslissingen over de uiteindelijke leerervaring zijn genomen met leerlingen en leraren als actieve bijdragers. In een eerdere formatieve fase testten zij alternatieve gamebenaderingen en kozen de aanpak waaraan zij de voorkeur gaven, terwijl bruikbare kenmerken van de andere optie werden geïntegreerd. Latere uitvoering in de klas van zowel game als materialen leidde tot verdere verfijning. In dit document ligt de nadruk daarom op het participatieve pilotproces en de daaruit voortgekomen onderwijsbeslissingen, niet op het opnieuw weergeven van een afzonderlijke vergelijking van versies.

Feedback uit pilots	Ontwerp-/verfijningsrespons
Leerlingen genoten van games, puzzels en interactie.	Behoud speelse uitdaging en koppel die expliciet aan taalresultaten.
Culturele/reiscontexten waren motiverend.	Behoud zes onderscheidende Europese contexten en gebruik ze in game en lessen.
Sommige leerlingen hadden ondersteuning nodig bij woordenschat en instructies.	Gebruik taalvoorbereiding vóór de taak, scripts, visuals, modellen en gefaseerde instructies.
Verschillende niveaus beïnvloedden de taakmoeilijkheid.	Bied flexibele steunstructuren, groepering en verdiepingsopties.
Leraren waardeerden praktische klasmaterialen.	Behoud gedetailleerde plannen, benoemde materialen, verwachte problemen en printbare alternatieven.
Begeleiding door de leraar beïnvloedde de leerwaarde.	Versterk begeleiding, reflectie en de verbinding met het R3-platform.

16. Duurzaamheid, overdraagbaarheid en Europese meerwaarde

Dit Handboek Spelscenario en Bijbehorende Leermaterialen is ontworpen voor blijvend gebruik na één projectcyclus. De waarde ligt in de combinatie van een herbruikbare scenarioarchitectuur, aanpasbare klasmaterialen, een digitale game en professionele ontwikkeling van leraren. Scholen kunnen afzonderlijke lessen integreren in bestaande leerlijnen, volledige scenario-eenheden gebruiken, de materialen inzetten in workshops of de architectuur aanpassen aan nieuwe plaatsen, talen en leerlinggroepen.

- **Herbruikbaar:** leraren kunnen met nieuwe klassen terugkeren naar de materialen en andere scenario's kiezen.

- Aanpasbaar: taalondersteuning, timing, groepering en output kunnen worden aangepast zonder het doel van het scenario te verliezen.
- Overdraagbaar: de game-naar-klasreeks kan inspireren tot nieuwe lokaal ontwikkelde taken.
- Schaalbaar: R3 ondersteunt training van collega's, lerarengemeenschappen en workshops.
- Open en verbonden: de materialenlink, het projectplatform en de website maken bredere toegang tot onderwijs mogelijk.
- Europees: leerlingen maken kennis met meerdere culturele contexten die zijn ontwikkeld door samenwerking tussen partners uit zes landen.

17. Conclusie en slotreflectie

Het Document Spelscenario en Bijbehorende Leermaterialen van Lingua Trek biedt leraren meer dan een verzameling werkbladen en meer dan een digitale game. Het biedt een samenhangende manier om nieuwsgierigheid om te zetten in communicatie. De reis geeft Engels direct een doel; de klasmaterialen helpen leerlingen opmerken, oefenen en transfereren wat zij tegenkomen; en het leerplatform ondersteunt leraren bij het maken van geïnformeerde pedagogische keuzes.

Leraren kunnen eenvoudig beginnen: kies één scenario, bekijk de introductiebegeleiding, bereid een kleine hoeveelheid essentiële taal voor, laat leerlingen de uitdaging ervaren en maak tijd zodat zij kunnen praten, beslissen en reflecteren. De materialen zijn klaar om dit proces te ondersteunen en laten tegelijk ruimte voor professioneel oordeel. Leerlingen worden uitgenodigd van de reis te genieten, maar de diepere bestemming is vertrouwen: vertrouwen om te begrijpen, te proberen, te communiceren en Engels te blijven leren.

Klaar om te beginnen?

Open de volledige R1-materialen, kies een scenario dat aansluit bij uw huidige curriculum en gebruik de Planningschecklist voor leraren in Bijlage A.

Bijlage A. Planningschecklist voor leraren

- ☐ Ik heb het scenario en de les(sen) geselecteerd.
- ☐ Ik heb het relevante gamesegment gespeeld of bekeken.
- ☐ Ik kan het belangrijkste taal- en cultuurodoel formuleren in taal die leerlingen begrijpen.
- ☐ Ik heb alleen de woordenschat geselecteerd die leerlingen echt nodig hebben voor de taak.
- ☐ Ik heb apparaten, projectie en/of een offline alternatief voorbereid.
- ☐ Ik heb duo's/groepen en rollen bewust georganiseerd.
- ☐ Ik heb ondersteuning geselecteerd voor leerlingen die die nodig hebben en verdieping voor leerlingen die meer uitdaging aankunnen.
- ☐ Ik weet welk bewijs van leren ik zal observeren.
- ☐ Ik heb tijd gereserveerd voor de belangrijkste communicatieve taak.
- ☐ Ik heb een korte reflectie- of afsluitende opdracht gepland.

Bijlage B. Lesobservatie- en reflectieformulier

Prompt	Notities
Scenario / les / klas	
Wat boeide leerlingen het meest?	
Welk Engels begrepen of gebruikten leerlingen met succes?	
Waar waren instructies, woordenschat of tempo moeilijk?	
Welke leerlingen hadden extra ondersteuning nodig, en wat hielp?	
Hoe goed sloot de game aan op de klasopdracht?	
Wat behoud, pas of laat ik de volgende keer weg?	
Een suggestie om te delen met de Lingua Trek-community van leraren	

Gefinancierd door de Europese Unie. De geuite standpunten en meningen zijn echter uitsluitend die van de auteur(s) en weerspiegelen niet noodzakelijkerwijs die van de Europese Unie of het Europees Uitvoerend Agentschap onderwijs en cultuur (EACEA). Noch de Europese Unie, noch EACEA kan ervoor aansprakelijk worden gesteld.