

GAME BANK – WHATTSENGLISH



De spelletjes die hieronder beschreven staan kan je bekijken op Youtube.
Zoekterm: GAME BANK.

De nummers refereren aan de spelletjesnummers.

PS: De spelletjes zijn super leuk ! 😊

En eventueel ook nog: <https://www.facebook.com/WattsEnglish/>

CATEGORIES – GAME BANK 1

- Les enfants sont assis par terre en cercle. Tout le monde dit à tour de rôle une couleur différente. Il ne faut pas dire successivement la même couleur "bleu", "bleu", "bleu "..., mais plutôt, "bleu", "rouge", "jaune" Quand l'enfant dit une couleur, il passe le minuteur à son voisin. Celui qui tient le minuteur lorsqu'il sonne, doit accomplir une tâche, par exemple. rester sur un pied pendant 10 sec, faire 5 pompes, etc.

PASSE L'ENVELOPPE – GAME BANK 7

- Les enfants sont assis en cercle. Avant de commencer, on insiste auprès d'eux pour faire des phrases complètes, on répétant ensemble quelques phrases types. On met à leur disposition une enveloppe dans laquelle se trouvent des cartes de couleur ou des cartes contenant une tâche bien précise à exécuter par la classe toute entière. Pour commencer, on met de la musique et les enfants se passe assez rapidement l'enveloppe. Au moment où l'on arrête la musique, l'enfant qui a l'enveloppe prend une carte. On l'aide en lui posant la question suivante : "C'est quelle couleur ?" L'enfant doit répondre : " C'est vert.". Si l'on constate qu'il a tiré une carte contenant une tâche, on lui pose la question ; "Que doit-on faire ?" et selon le niveau, soit l'enfant lit la tâche ou on la lit à sa place, par expemple "Faites des pompes ! ", "Pliez 5 fois les jambes ! ", "Levez vos bras et sautez !"...

DRAGUEUR DE MINES – GAME BANK 9

- Les enfants sont assis par terre en cercle. Au milieu de ce cercle, on dispose des cartes avec les dessins retournés vers le sol. Quelques-unes de ces cartes contiennent une croix rouge au lieu d'un dessin. Les enfants reçoivent des pions ronds du jeu de dames. A tour de rôle, ils retournent une carte et disent ce qu'ils voient. L'enfant qui retourne une carte avec une croix rouge, doit nous remettre un pion.

JOUEZ BIEN VOS CARTES – GAME BANK 12

- Tous les enfants sont assis autour des cartes. Ils regardent les 8 cartes qu'on dépose par terre en ligne. Ils doivent bien les mémoriser avant qu'on ne les retourne, face cachée. A deux, les enfants essaient de se rappeler ce qui était marqué sur la première carte. On retourne la carte pour vérifier. Si c'est correct, les deux enfants continuent avec la deuxième carte. Si ce nest pas correct, ce sont les deux suivants qui prennent la relève...

PIERRE FEUILLE CISEAUX - GAME BANK 16

- Les dessins sont placés par terre en ligne. Deux enfants se placent de part et d'autre de la ligne. A tour de rôle, l'enfant saute vers le dessin et le nomme. Lorsqu'ils se

croisent, ils jouent à pierre feuille ciseaux. L'enfant qui perd quitte le jeu et c'est un autre enfant de la même équipe qui le remplace. Celui-ci commence à sauter à partir du premier dessin de son côté.

QUI MANQUE? – GAME BANK 17

- Lorsqu'on met la musique, les enfants doivent courir en cercle. Quand la musique s'arrête, ils s'accroupissent et mettent le front contre le sol en fermant les yeux . Tout en leur rappelant de ne pas tricher, on couvre un enfant au choix à l'aide d'un drap. Par la suite, on leur donne la consigne d'ouvrir les yeux et de ne certainement pas toucher le drap. Puis, on leur demande de regarder autour d'eux et de deviner qui manque. Ils doivent répondre par une phrase complète: "Je pense que c'est ...". On les aide en mimant la phrase.

FRAPPEZ DES MAINS SI C'EST CORRECT – GAME BANK 18

- Les enfants sont assis par terre. On leur montre un dessin tout en disant une phrase. Si la phrase ne correspond pas à l'image, les enfants restent assis. Si elle correspond au dessin, ils se lèvent et tapent dans les mains tout en tournant sur eux-même.

BINGO – GAME BANK 25

- Zittend in cirkel met in het midden set meubelkaarten omgedraaid op een stapel. Elk kind heeft voor zich ook een kaart van de set met tekening naar boven. Met aftelrijmpje kind aanduiden: eerste kind mag een kaart vd stapel nemen. En er wordt gevraagd: "qu'est-ce que c'est?". L'enfant qui a pris la carte répond: "c'est une armoire". Et l'enfant qui a la carte "c'est une armoire" devant lui, doit la tourner (face cachée). Il est éliminé. Il peut rester dans le cercle.

JIGSAW PUZZLE – GAME BANK 28

- Knip 3 flashcards in stukjes en steek ze in een stoffen zak. Om beurten (wie is er stil ?) mogen de kinderen een puzzelstuk eruit halen en drie puzzels proberen maken.

LES DEUX CHAISES – GAME BANK 30

- Deux enfants se mettent chacun sur 1 chaise, visage tourné vers le public (les autres enfants). Dos vers le tableau. La prof met une carte sur le rebords du tableau. Ainsi les deux enfants sur les deux chaises ne voient pas la carte, mais le public. Les autres enfants miment ce qu'il y a sur la carte. Les deux enfants sur les chaises devinent ce que les autres miment.

TWISTER DES FLASHCARDS – GAME BANK 33

- Les cartes se trouvent dispersées sur le sol, pas trop loin l'une de l'autre. La prof dit: mets ta main droite sur la soeur de Loulou. Mets ton pied gauche sur ... Mets ta main gauche sur ...
- Les enfants font cet exercice à tour de rôle, ou mieux: on doit prévoir 2 paires de cartes. On désigne les enfants avec une formulette apprise à l'avance. La prof fait donner les instructions par un enfant: "met ton pied droit sur la grand-mère de Loulou".

GAME BANK 35

- Dit is een loop-herkenningsspel maar als startpositie staan de kinderen in een cirkel en houden elkaars schouders vast. Vernoem een flashcard die ergens in de ruimte hangt. De kinderen rennen naar de vernoemde flashcard. Om ze nadien snel terug in startpositie te krijgen, tel je af: 5 – 4 – 3 – 2 – 1 !

GAME BANK 36

- Herkenningsspel.
- Kinderen zitten naast elkaar op een lijn met de handen op het hoofd. Voor elk kind ligt een flashcard. Van elke flashcard zijn er twee exemplaren. Twee kinderen hebben dus dezelfde flashcard. Jij zit op mooie en gelijke afstand van alle kinderen. Vermeld een flashcard – uiteraard in een zin. De twee kinderen die de flashcard hebben, lopen om het snelst tot bij jou en tikken je hand.

GAME BANK 37

- Herkenningsspel
- Zit met de kinderen in een cirkel. Leg de flashcards op de grond. Doe je ogen dicht en stel een vraag: "où est ... ?" Beweeg met je vinger over de kaarten totdat de kinderen "stop" zeggen. Dan mag je je ogen opendoen en kijken of het correct is !

QUELLE CARTE MANQUE? – GAME BANK 40

- Leg de flashcards tesamen met de kinderen omgekeerd op de grond en dek ze af met een doek. Alle kinderen sluiten de ogen behalve 1 kind. Dat neemt één kaart vanonder het doek. Hij/zij zegt vervolgens: "ouvrez les yeux!". De anderen draaien de kaarten om en proberen te achterhalen welke kaart ontbreekt.
- Om het iets moeilijker te maken kan je ook twee kaarten laten wegnemen.

ENTRANCE GAME – GAME BANK 42

- Zet de kinderen op een lijn aan de deur. Gebruik hiervoor het liedje "mettez-vous en ligne". Ga aan de ingang staan en hou de flashcards omgedraaid vast. Laat elk kind de bovenste kaart nemen: "prends la première carte". Stel de vraag "Qu'est-ce que c'est?" en laat het kind met een volledige zin antwoorden. Het kind mag op de bank gaan zitten.
- Je kan de kinderen ook iets laten doen. Bv. met de kleuren flashcards: "cours et trouve quelque chose de vert". (GAME BANK 5)

FIRST PHONIC STATIONS – GAME BANK 43

- De flashcards liggen in een cirkel met tekening naar boven. Geef de instructie om naar een woord te lopen dat met een bepaalde letter begint. Vraag dan: "qu'est-ce que c'est?" Laat de kinderen dit (ook) tegelijkertijd zeggen. Deel de groep best op in kleinere groepjes.

RIVER RUN – GAME BANK 47

- Leg de flashcards op de grond in 4 rijen van 4 kaarten. Deze kaarten liggen zogezegd in de rivier. De kinderen zitten op de oever op een bank. Aan de overkant van de rivier staat nog een bank.

- Vermeld van elke rij flashcards 1 kaart en laat de kinderen – na het horen van de reeks van 4 kaarten – naar de juiste 4 kaarten springen. Vermeld voor elke kind een andere reeks.
- Aan goede spelers vraag je om de kaart te benoemen als hij/zij erop springt.

ENFANT PUZZLE – GAME BANK 49

- Maak op een groot blad een tekening van contouren van het lichaam: het hoofd van het ene kind, de schouders van een ander kind etc.
- Schrijf er de naam van de lichaamsdelen bij

PASSEZ LE BALLON – GAME BANK 89

- De kinderen zitten in een cirkel. Als de muziek op staat, wordt de bal doorgegeven. Als de muziek stopt, moet diegene die de bal vasthoudt een opdracht uitvoeren.
- Tip: je kan een zak maken met papiertjes. Daarop staat een opdracht of een vraag. Als het kind het antwoordt niet weet, moet hij/zij er een rondje uit.

MEMORY CHANT – GAME BANK 97

- Hang 6 flashcards op bord. Overloop tesamen met de kinderen alle kaarten. "C'est un crayon, c'est un livre, ce sont des ciseaux, c'est une trousse, c'est un taille-crayon, c'est une gomme". Neem dan de eerste kaart weg. Duid de lege plaats aan, terwijl de kinderen nog steeds zeggen: "c'est un crayon" en duid ook de andere 5 kaarten in volgorde aan. Dan doe je er nog één weg.