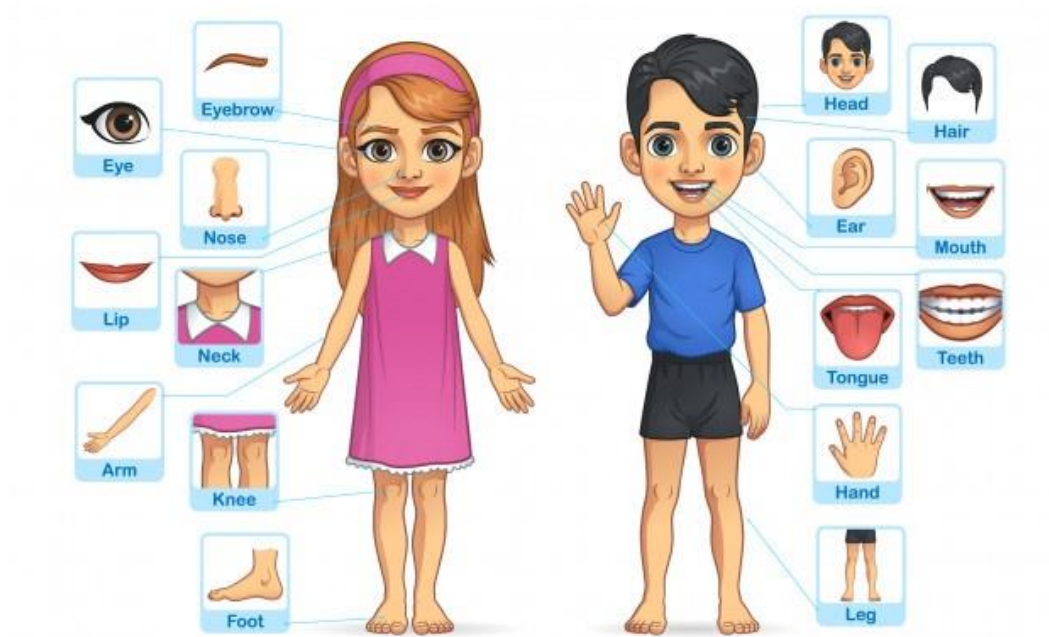


LES 3 – LES PARTIES DU CORPS



AANBRENG

- Neurie het alom bekende deuntje van 'hoofd, schouders, knie en teen'. Iemand zal het ongetwijfeld herkennen. Zing het liedje een paar keer voor.
"Tête, bras, jambes, pieds – jambes, pieds (x2). J'ai deux yeux, deux oreilles, une bouche et un nez. Tête, bras, jambes, pieds – jambes, pieds."
- Toon altijd opnieuw duidelijk om welk lichaamsdeel het gaat. Schouders en knieën uit de oorspronkelijke versie werden vervangen door meer relevante lichaamsdelen. Let op dat de kinderen niet gaan denken dat 'bras' en 'jambes' de Franse woorden zijn voor 'schouders' en 'knieën'.
- Laat de kids zo snel mogelijk actief meedoen met de bewegingen en ga zeker na of ze de woorden goed uitspreken. Laat hen een paar keer klassikaal herhalen waar nodig. Leg de activiteit even stil als je fouten bemerkt en laat wederom een paar keer luid en duidelijk herhalen.
- Varianten om een ludiek effect in de activiteit te stoppen: chanter à voix grave (zeg het met een lage stem), chanter lentement (zeg het traag), chanter à voix aiguë (zeg het met een hoge stem), chanter vite (zeg het snel).

GAMMA AAN SPELLETJES

RITMISCH BEWEGEN

- Zet een ritmisch liedje op. Noem een lichaamsdeel dat de kinderen moeten bewegen. Begin met de vier meest voorkomende lichaamsdelen uit de aanbreng. Als het vlot gaat, kan je de delen van het gezicht toevoegen. Je kan ook een stapelend effect aan de activiteit geven door steeds meer lichaamsdelen toe te voegen.

JEAN-PETIT QUI DANSE (<https://www.youtube.com/watch?v=M4FAz16x8Us>)

- Dit liedje is interessant voor oudere groepen. Het laat een heel gamma aan lichaamsdelen de revue passeren: doigt – main – bras – pied – jambe – ventre – fesse – épaule – tête – coeur.
- Teken een mannetje aan bord en benoem de delen terwijl ze gaandeweg in de video aan bod komen. Laat de kinderen achter de banken uitkomen en het lichaamsdeel bewegen wanneer het vermeld wordt. De video kan in een eerste fase ondersteunen. Het visuele kan beslist wegvallen naarmate de woordenschat beter gekend is.
- Voor jongere groepen kan je het liedje zelf zingen en de woorden vervangen door die lichaamsdelen die ze kennen. Het lied breidt bij elke strofe met een regel uit, gezien je de vorige lichaamsdelen steeds herhaalt:



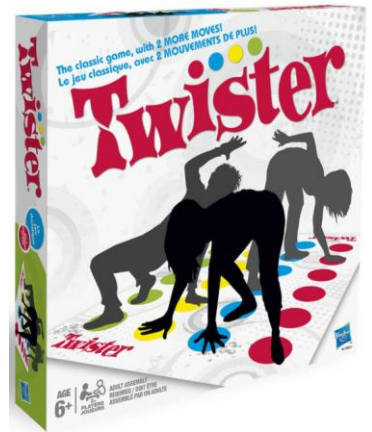
<i>Jean-Petit qui danse (x2)</i>	<i>Jean-Petit qui danse (x2)</i>	<i>Jean-Petit qui danse (x2)</i>
<i>De son bras il danse (x2)</i>	<i>De son pied il danse (x2)</i>	<i>De sa tête il danse (x2)</i>
<i>De son bras, bras, bras</i>	<i>De son pied, pied, pied</i>	<i>De sa tête, tête, tête</i>
<i>Hé, ainsi danse Jean-Petit</i>	<i>Et de son bras, bras, bras</i>	<i>De son pied, pied, pied</i>
	<i>Hé, ainsi danse Jean-Petit</i>	<i>Et de son bras, bras, bras</i>
		<i>Hé, ainsi danse Jean-Petit</i>

ESPACE CHANSONS

- J'ai un grand nez rouge
- Le boogie woogie

TWISTER

- Deze activiteit combineert mooi de lichaamsdelen met de kleuren en slaat dus een prima brug naar een eerdere les. Alvorens je start, dien je ook het woord "main" aan te brengen. Jonge kinderen durven nogal eens moeite hebben met links en rechts, dus houd de zinnnetjes simpel: "*Mets un pied sur le rouge.*" Bij oudere kids voeg je "gauche" of "droit(e)" toe: "*Mets la main droite sur le jaune.*" Controleer of de instructies goed worden nageleefd.
- Je kan de kinderen ook de instructies laten geven. Differentieer in moeilijkheidsgraad afhankelijk van de groep voor je: van "*main - vert*" tot "*mets la main gauche sur le vert*". Er zijn een drietal exemplaren van het spel in de doos te vinden, dus je kan met je ganse groep tegelijk oefenen.



DESSINER UN MONSTRE

- Je geeft de kinderen een blanco blad of gaat buiten met hen aan de slag met stoepkrijt. Het doel van de oefening is een monster beschrijven met toch wel een merkwaardig aantal lichaamsdelen. Gebruik bij die beschrijving altijd volzinnen, maar leg goed de nadruk op de lichaamsdelen en de getallen. In jongere groepen, waar de getallen misschien nog niet gekend blijken, kan je je woorden ondersteunen door het juiste aantal vingers op te steken.
- Een voorbeeld: "*J'ai vu un bonhomme très bizarre, un peu comme un monstre. Il avait une grande tête, 4 yeux, 6 oreilles, 2 nez, 1 bouche, 3 jambes, 7 bras, ...*".
- Geef de kids tussen de verschillende lichaamsdelen telkens voldoende tijd om na te denken en hun creatie vorm te geven. Herhaal de instructie van elk lichaamsdeel meermaals en ondersteun waar nodig met handgebaren.
- Als de creatie op papier gebeurt, kan je de kleuren herhalen door sommige lichaamsdelen in een bepaalde kleur te laten inkleuren. Geef klassikaal instructies en controleer of de uitvoering klopt.

TOUCHE TOUCHE – VERSION LOUP ET FÉE

- Benoem één kindje tot tikker. Hij wordt *le loup* en moet de anderen tikken, precies op dat lichaamsdeel dat door de moni wordt vermeld. Verander voortdurend van lichaamsdeel. Een ander kindje duid je aan als *fée*: die kan de getikte kinderen uit hun bevroren positie bevrijden door bij hen hetzelfde lichaamsdeel aan te raken. Vergeet niet om na enkele keren van *loup* en *fée* te switchen.

TOUCHE TOUCHE – VERSION PROF

- Verdeel de groep in twee en stel de kinderen op in twee rijen. Laat hen plaatsnemen achter een doos waar ze de verzamelde punten in zullen bijhouden. Ga zelf op een 5-tal meter afstand staan met je armen en benen licht gespreid.
- De bedoeling is dat telkens twee kids om het snelst een lichaamsdelen van de moni komen tikken. Laat de kinderen in team overleggen, voordat je het startschot geeft. Laat ze eventueel beroep doen op het liedje "tête bras jambes pieds". De winnaar mag telkens een bal meenemen naar zijn team. Jij beslist welke kleur bal dat moet zijn. Druk op het hart dat de juf of meester tikken *doucement* moet gebeuren!
- Gebruik telkens dezelfde zinnestelsels om de kinderen de formuleringen goed eigen te maken: "Où sont mes bras/jambes/oreilles/... ?" – "1,2,3, c'est parti." – "Tu prends une balle rouge/jaune/..."
- Op het eind van het spel tel je samen de punten in het Frans.

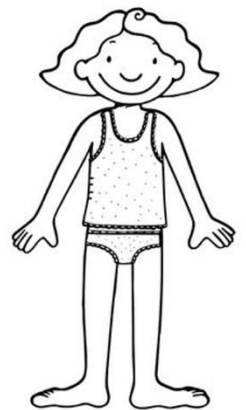
LEVENDE MEMORY

- Het doel van het spel is twee dezelfde lichaamsdelen vinden. Er wordt niet met kaartjes gespeeld (al is die versie wel te verkiezen als je een kleine groep voor je hebt), maar met bewegende personen (leuk met bijvoorbeeld twee klasgroepen tezamen).
- Laat twee kinderen even naar buiten gaan. Zet de rest van de groep in duo's en geef hen een kaartje met een lichaamsdeel erop. De kinderen gaan vervolgens door elkaar op de grond zitten terwijl ze hun kaartje goed verbergen. De twee spelers komen terug naar binnen en proberen om de beurt paren te vinden. Telkens wanneer iemand wordt aangeduid, toont die zijn kaartje en spreekt het lichaamsdeel dat erop prijkt luid en duidelijk uit. Als een paar gevonden wordt, dan krijgt de winnende speler de kaartjes in handen en mag hij nogmaals proberen.
- Tel aan het eind van het spel het aantal kaartjes samen in het Frans. Als je met twee klasgroepen tesamen speelt, kan je zeker het competitiegehalte uitspelen 😊



KAARTJES BIJ MARIE

- Neem de kaartjes met de lichaamsdelen erop erbij. Mannelijke woorden kregen een blauwe achtergrond, vrouwelijke woorden een roze. Laat de kinderen de woorden uitspreken op basis van de schrijfwijze. Ondersteun waar nodig en herhaal voldoende. Gebruik een beperkt aantal kaartjes en voeg, wanneer je eventueel op latere dagen de activiteit herhaalt, telkens een kaartje of twee toe bij wijze van uitbreiding.
- Leg je de tekening van Marie op de grond en laat de kinderen de kaarten op de juiste plaats leggen. Maak twee teams en laat ze het tegen elkaar opnemen. Eerst moet het woord correct worden uitgesproken, dan pas mag het bij de prent gelegd worden.
- Bij jongere klasgroepen kan je deze activiteit ook doen, maar in een versimpelde versie. Lees zelf het woordkaartje, geef het aan een kindje en kijk of het bij het juiste lichaamsdeel van Marie komt te liggen.
- Bij een sterke klasgroep kan je deze activiteit afronden met "schrijfpdracht Marie".



LEVENDE KETTING

- Maak groepjes van 5 à 6 kinderen en laat ze plaatsnemen in een cirkel. Geef elk kind om de beurt een instructie: "*A prend le genou de B, B prend l'oreille de C, C prend le pied de D, ...*". Ga gerust voor moeilijke posities! Wanneer iedereen een instructie heeft gekregen, kan je de hele groep gezamenlijk een rondje in de kring laten wandelen tot ze terug op hun oorspronkelijke plek staan, zonder daarbij de lichaamsdelen van de burens los te laten. Neem zeker een foto om ons te laten meegenieten achteraf 😊

PICTIONARY

- Haal iemand van de klas naar voren. Laat hem/haar in het geheim met de lichaamsdelendobbelsteen gooien achter een groot laken. Vervolgens moet hij/zij dat lichaamsdeel aan bord tekenen. Aan de anderen om te raden wat er gegooid werd. Je kan wederom met teams en punten werken, of je laat het kind dat het als eerste geraden heeft naar voren komen om het spel voort te zetten.

