

LES 4 – LES VÊTEMENTS



AANBRENG

- Laat een kledingstuk zien. Vraag via ja-/nee-vragen voor welk lichaamsdeel het dient en houd het daarbij steeds op de juiste plaats voor je lichaam. In les 3 passeerden *les parties du corps* de revue, dus dit doet tevens dienst als mooie herhaling.

« Voici un pantalon. C'est pour la tête ?
Pour les bras ? Les jambes ? ... »

- Zo ga je te werk voor: c'est un pantalon – c'est un T-shirt – c'est un pull – c'est une jupe – c'est une robe – ce sont des chaussures – ce sont des chaussettes – c'est une casquette.
- Bij groepen die de woorden al goed kennen, kan je woordenschat toevoegen: c'est un short – c'est un bonnet – ce sont des bottes – c'est une écharpe – ce sont des gants/mouffles – ce sont des sandales. Overlaad de kids niet met woordenschat, maar zorg dat ze wel uitgedaagd worden als het van een leien dakje loopt.

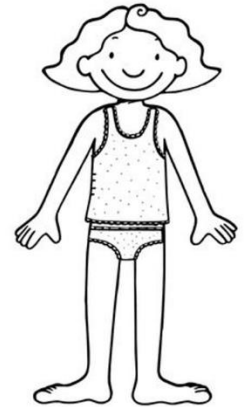


- Onderbreek de reeks kledingstukken regelmatig om terug te gaan naar een eerder geïntroduceerd item. Laat de Franse woorden voldoende in groep herhalen (in het zinnetje "c'est un/e (kledingstuk)" om ze te automatiseren.

GAMMA AAN SPELLETJES

LOOP-AANDUIDSPEL

- Groepjes van 2 of 3. Kinderen staan achter een lijn, wat verderop liggen de geplastificeerde kledingstukken op de grond.
- De moni noemt kledij in zinsverband. « *Aujourd'hui, je porte un pantalon.* » Het groepje overlegt even, de moni telt af en per groep racet iemand naar het genoemde kledingstuk om het aan te tikken. De winnaar krijgt een stip op de hand.
- Wanneer het spel is afgelopen, tellen we samen de stippen in het Frans. « *Combien de points avez-vous ?* »



MARIE

- Gebruik de grote tekening van Marie, het meisje in onderhemdje en onderbroekje. Noem een kledingstuk per keer en laat telkens een ander kindje de geplastificeerde versie op de juiste plaats leggen. « *Prends le pantalon et mets-le sur Marie.* »
- Nogmaals spelen? Een *coup de vent* blaast alle kleren uit. Marie krijgt het fris, opnieuw!
- Opruimen? Speel het spel in de omgekeerde richting en laat de kinderen Marie uitkleden. « *Enlève le pantalon.* »
- Kent je klasje de Franse woorden al? Laat hen ze zelf uitspreken tijdens de activiteit.



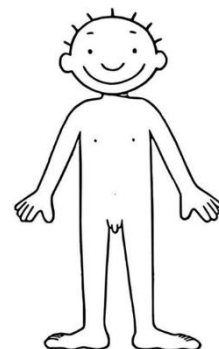
LE JEU DU BÉRET

- Deel de klas in twee en zet de groepen op twee lijnen tegenover elkaar. Geef binnen elke groep ieder kind een nummer van 1 tot x. Voor jongere kinderen is het misschien handig om hun nummer op een kaartje/hun hand te geven, vermits ze het nogal eens durven vergeten tijdens het spel. In het midden van het speelveld liggen de kledingsstukken.
- De moni roept een kledingsstuk en een nummer. De twee kinderen met dat nummer spurten naar het midden om het vermelde kledingstuk op te rapen en ermee naar hun kamp te spurten. Geef indien nodig wat tijd aan de ploeg om te overleggen welk kledingstuk ze moeten nemen, vooraleer je het nummer afroept.
- Differentiatie.

- Zijn de kinderen ouder dan 6 jaar? Dan kan je er een tik-element aan toevoegen. Als het kind dat naar zijn kamp terugrent met de buit, getikt wordt door de speler van de tegenploeg, gaat het kledingstuk/het punt naar de tegenploeg.
- Je kan ook hetzelfde soort kledingstuk meermaals neerleggen maar in verschillende kleuren en zo *les couleurs* aan de opdracht toevoegen.
- Op het einde kan je ook alle nummers tegelijk afroepen 😊

HABILLER JULES

- De moni geeft instructies over welke kledingstukken getekend moeten worden bij Jules en in welke kleur die dan in te kleuren. Jules (zie hiernaast) moet je wel zelf uitprinten (steekt niet in de bak).



PICTIONARY

LE PANIER À LINGE

- Een hele reeks kledingstukken gaan in een wasmand. De moni noemt een kledingstuk, waarop twee kinderen spurten naar de wasmand(en) en beginnen te zoeken. Wie het eerst de moni tikt met de gevraagde kledij in de hand, wint een punt. Tof in de turnzaal.
- Laat taalsterke kindjes zeker de plaats van de moni innemen bij deze activiteit.
- Je zou opnieuw met twee groepen (en twee wasmanden) kunnen werken om een competitief element in het spel te stoppen.

LA NAPPE

- Leg een vijftal (geplastificeerde) kledingstukken op de grond en geef de kinderen even tijd om ze te memoriseren. Vraag voor de zekerheid nog even luidop hoe alles heet. Zwier er dan een tafellaken over en neem één stuk weg. Wie weet wat er is weggenomen? Is het correct en het Franse woord, dan krijgt de groep een punt. Anders is het punt voor de moni.
- Differentiatie. Kan je het spel uitbreiden en moeilijker maken door gaandeweg meer kledij toe te voegen. Of door twee kledingstukken tegelijkertijd weg te nemen. Wees

wel zeker dat de kids de woorden (blijven) kennen. Las een herhaalmoment in wanneer dat nodig blijkt.

CHAUSSURES ET CHAUSSETTES

- Bekend in de versie "ratten en raven".

PETIT POISSON ROUGE

- Bekend in de versie "schipper mag ik overvaren?"
- Leer het zinnetje « *Petit poisson rouge, peut-on traverser ?* » aan.
- Leg even uit wat *petit* en *poisson* betekenen. Je kan daar zeker een prent van een goudvis voor gebruiken en toelichten dat goudvis noch *poisson rouge* eigenlijk de echte kleur van de vis zijn.

QU'EST-CE QUE TU PORTES ?

- Overloop de twee pagina's om iemand te beschrijven (uitgeprint en gelamineerd in de bak met kledij). Maak het verschil tussen *il* en *elle* goed duidelijk.
- De moni geeft het goede voorbeeld aan de hand van een paar voorbeeldzinnen. De kinderen gaan telkens op zoek naar hun klasgenootje dat beschreven wordt. Controleer hier of iedereen het verschil *il/elle* goed heeft begrepen.
- In sterke groepen kan je de kinderen zelf korte zinnen laten maken. Pas op: *l'accord de l'adjectif* is niet gekend en dus kunnen de zinnen nogal snel gedrochten worden... Laat de kinderen zich daarom beperken tot woorden als *t-shirt, pantalon, pull, short* waar het accord geen problemen kan opleveren.
- In oudere groepen (met vooral meisjes?) zou je een mini-modeshow kunnen houden waarbij ze elkaar beschrijven.

Qu'est-ce qu'il porte?



Il porte une chemise blanche

Il porte un pull vert

Il porte un pantalon marron

Il porte des chaussures noires

Qu'est-ce qu'elle porte?



Elle porte un pull rose

Elle porte une jupe violette

Elle porte des chaussures noires