

LES 5 – LES ANIMAUX DE LA FERME



AANBRENG

- Plaats de grote 6 dierenkartonnen op voorhand in de ruimte. C'est un chat, chien, cochon, mouton, une poule et une vache. Laat 1 kindje een dier uit de ruimte nemen. Dit woord wordt tesamen ingeoeffend. 10 x laten nazeggen en Bumba-vraagstelling.
- Zo ook voor de andere dieren. De voorgaande dieren worden ook telkens herhaald.
- Besteed extra aandacht aan "un" vs. "une". Betekent "een". Sommige woorden zijn mannelijk in Frans (un), sommige zijn vrouwelijk (une). In het Nederlands zeggen we ook niet: "de bord" en "het stoel".
- Wijs de kinderen erop dat ze dit er vanaf het begin bij **moeten** leren.
- Betrek de kinderen erbij: wie kent er nóg dieren in het Frans? Wie heeft er een dier op zijn trui/T-shirt? Wie heeft er een dier thuis?
- Introduceer maar zoveel dieren, als de kinderen kunnen slikken. In een eerste fase zijn dit over het algemeen "c'est un chat, un chien, une poule, une vache, un



mouton, un cochon". Hiervan hebben we grote dierenkartons, flashcards en opsteekkaartjes.

- In een tweede fase kan je er ook enkele van "c'est un lapin, un canard, un cheval, un âne, une souris et un coq" aan toevoegen. Van deze laatste dieren hebben we geen grote dierenkartons.

UITSpraak "CHIEN" EN "CHAT" INOEFENEN:

Dit kan je doen ahv 1 van deze spelletjes.

TOUCHE TOUCHE CHIEN ET CHAT

- 1 speler krijgt een poesmasker/is "chat" genoemd, een andere is "chien" genoemd en gedraagt zich daarna. De twee proberen zoveel mogelijk andere kindjes te tikken. Deze kindjes moeten ook op handen en voeten kruipen als ze getikt zijn en roepen "(je suis un) chat" of "(je suis un) chien". Als iedereen getikt is wordt geteld hoeveel "chats" en "chiens" er zijn. Zijn de aantallen ongeveer hetzelfde? Dan kan je deze 2 groepen als gebruiken om het volgende spel (RAVEN EN RATTEN) te spelen.

RATTEN EN RAVEN

- Het klassieke jeugdbewegingsspel dat je nu kan spelen met "un chien" en "un chat".
- De kinderen staan in een rij, met de rug tegen elkaar... De ene rij zijn de ratten, de andere de raven. De bedoeling is dat als je 'ratten' zegt, de ratten weglopen en dat de raven deze moeten proberen te tikken. De ratten zijn veilig als ze over een bepaalde grens zijn gelopen. En omgekeerd. Maak er een mooi verhaal van.

DUCK DUCK GOOSE

- Het klassieke Engelse spel dat je met "un chien" en "un chat" kan spelen. <https://www.youtube.com/watch?v=1G656BZsWoE>
- Iedereen zit in een cirkel, behalve kind X. Hij/zij stapt rond de cirkel, en tikt zacht op het hoofd van elk kind, terwijl het "chien" zegt. Als kind X beslist om "chat " te

zeggen, springt de kat recht en loopt achter kind X. Als kind X de kat's plaats kan bereiken, is de kat aan de beurt.

GAMMA AAN SPELLETJES

MASKERSPEL:

- Juf toont 1 van de grote dierenkartonnen: c'est quel animal? En ze zet het vooraan op een tafel.
- Alle kindjes liggen met gezicht naar beneden en ogen toe op grond. Niemand kijkt!! Juf tikt één kindje, dat stilletjes achter het dierenkarton gaat staan. Ook diens lijf wordt helemaal verstopt. Je kan hiervoor een laken gebruiken of de tafel platleggen. Let dan wel op uitstekende tafelpoten. De klasgroep zou dus alleen een dierenkarton mogen zien. Geef teken dat de kinderen mogen kijken en dreun tesamen op: vache, vache, qui es-tu? (als het een koekarton is). Het kindje achter het karton doet een koe na. De klasgroep raadt wie de "vache" is.
- Grotere kinderen gaan bij dit spel rondkijken en detecteren wie er uit de klasgroep verdwenen is. Als oplossing hiervoor kan je de kinderen blinddoeken, ze op een stoel zetten en een kind aantikken. Zeg hierbij "toi tu es la vache". Dat kind doet het dierengeluid na van de koe en de anderen raden wie het was.

LOOP-HERKENNINGSSPEL:

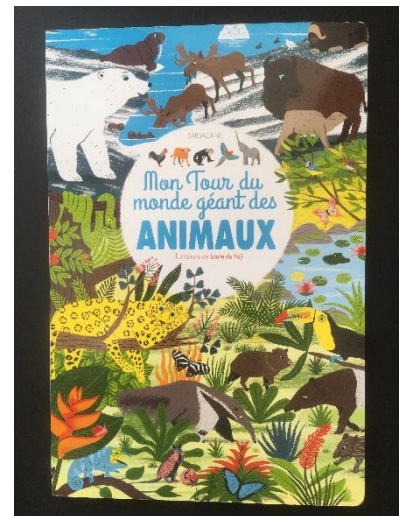
- Toon een prent. Wie nog weet hoe het dier heet, mag dit goed zichtbaar in de ruimte zetten. Zorg ervoor dat de prenten zich op mooie afstand van elkaar bevinden, door goede instructies aan de kinderen te geven.
- Bij aanvang van het spel laat je iedereen bij jou komen. Het liedje "venez-ici dépêchez-vous" is hiervoor uiterst geschikt.
- Vermeld de dieren in een zin, bv. "où est .. ?" en de kinderen lopen naar het juiste dier.
- Als ze de dieren onder de knie krijgen introduceer je "le dernier/la dernière est éliminé/e". Wie dan als laatste bij het vermelde dier komt, mag bij de juf gaan staan en een dier vermelden. Is er twijfel? Vermeld dan nog een dier.
- De winnaar is degene die overblijft !

ANIMAUX, FAITES VOUS ENTENDRE ! :

- Elk kind krijgt één dierkaartje. Ieder kind mag enkel naar zijn/haar kaartje kijken. Zorg ervoor dat je van elk dier minimum 2 kaartjes in het spel brengt.
- Op het teken "animaux, faites vous entendre!" doen alle kinderen SAMEN het geluid na van dier op hun kaartje. Ze gaan samen staan met soortgenoot.
- Vraag: où sont les chiens? Faites vous entendre !
- Voor de ouderen: geef het een naamkaartje van de dieren. De uitspraak oefen je best vooraf tesamen in.

PLAATJES ZOEKEN IN BOEKJES:

- Stel vragen bij de dierenprent(en): Où est la vache? Vois-tu la vache? Combien de vaches vois-tu?
- Opgelet: eerst verifiëren of de kinderen van 1 tot 10 kunnen tellen in het Frans



LIEDJE:

Dans la ferme Mathurin:

https://www.youtube.com/watch?v=DWqTzssm3Uw&ab_channel=LesPatapons

- Geef per 2 kindjes een enveloppe met 12 dierkaartjes. De kinderen steken het prentje van het dier op dat ze horen in het liedje. Zing zelf: *Dans la ferme du fermier, yia yia o, il y a des centaines de VACHES, yia yia o. Il y a des vaches par ici, des vaches par là, des vaches, vaches, vaches, vaches, vaches.*



En toon een dikke duim als de kinderen het juiste prentje omhoog steken.

- We zingen "du fermier" zodat de kinderen nog een nieuw woord bijleren. Laat "chacun son refrain" weg. Toon een prent van "une ferme" en "un fermier".

LIEVELINGSDIER:

- De kinderen tekenen hun lievelingsdier. De ouderen kunnen hier het woord bijschrijven, met jouw hulp.
- De kinderen vertellen over hun tekening: je m'appelle x et j'aime (les chats). J'ai un chat. Il s'appelle ...

STICKERS KLEVEN HEMA

- Dit is een gezamenlijke activiteit. Geef instructies welk dier waar gekleefd moet worden.



KAARTJESESTAFETTE

- Deel de groep op in twee ploegen. Op loopafstand zet je voor elke ploeg een bakje met 12 dierenkaartjes in. Vermeld in een zin welk dier het eerste kind van elke ploeg moet gaan halen. Bv. où est le chat? / Prends le chat. Wie het snelst is én het juiste dier bijheeft is gewonnen.
- De allerkleinsten kan je per twee laten lopen.
- TIP: om de score bij te houden kan je een kaartje per gewonnen punt in één van je twee achterzakken van je broek steken. Op het einde van het spel laat je de groepen de punten tellen.

IMITEZ L'ANIMAL

- Vertel een verhaal waarin verschillende dieren terugkomen. Bv. Is je "un chat" vermeldt, moeten de kinderen kopjes gaan geven bij elkaar, "une poule" gehurkt gaan zitten en "un cochon" moeten ze op hun buik (in de modder) gaan rollen. Wie mist gaat eruit.
- Pas het aantal dieren aan het niveau van de kinderen aan.

QUEL ANIMAL ES-TU ?

- Kleef op de helft van de kinderen een kaartje van een dier op de rug. Voor de kleinere is dat een kaartje met de afbeelding, voor de ouderen kan je een kaartje van het geschreven woord nemen. Overloop dan zeker voordien tesamen de uitspraak.
- Als je een afgesproken teken geeft, gaan de kinderen zonder kaartje achter een kind mét kaartje staan. De kinderen zonder kaartje doen om beurt het dierengeluid na, en het voorste kind raadt om welk dier het gaat. Is het juist? Dan mogen ze gaan zitten.

KLEURPLAAT 3K-1L:

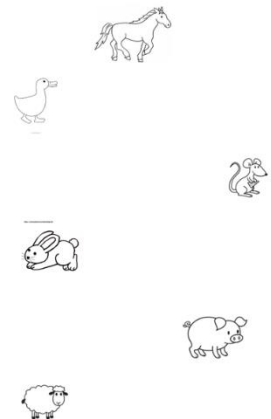
- Geef instructies bij het inkleuren: colorie le mouton en bleu, le cochon en rouge, etc. ... Zie website "kleurplaat dieren 3K-1L"



KLEURPLAAT EN GESCHREVEN WOORD 2L-3L-4L:

- Kinderen krijgen blad met 12 kleine kleurplaatjes van de dieren. Zie website "kleurplaat dieren 2L, 3L, 4L".
- De kinderen kleuren de tekeningen in volgens jouw instructies: colorie la vache en bleu, le canard en jaune etc. Vermeld de dieren in willekeurige orde.
- Overloop de uitspraak van de woorden op de stickers en vraag de kinderen waarom sommige stickers blauw zouden zijn, en andere roze. Vermeld nogmaals het belang van "un" en "une".
- Laat de kinderen de stickers bij het juiste dier kleven.

LES ANIMAUX DE LA FERME



- Stickers:

UNE VACHE	UN MOUTON	UN COCHON
UN CHEVAL	UN CANARD	UNE SOURIS
UN ÂNE	UNE POULE	UN CHAT
UN CHIEN	UN LAPIN	UN COQ

ANIMAL PARTY

- Dobbelsteenspel van Ravensburger. Dit is Yathzee voor kleinere kinderen.

Spelregels op volgende filmpje:



https://www.youtube.com/watch?v=tKLKFTUQ8Zc&ab_channel=Spellenwinkel

DIEREN IMITEREN:

- Probeer dit eens zonder dierengeluiden na te doen 😊
- Je kan dit door één kind te laten uitbeelden en de anderen raden. Maar je kan dit spel ook spelen door twee raders op een stoeltje te zetten. Achter hen toon je een flashcard. De andere kinderen imiteren het dier. Wie van de twee raders raadt het eerste juist?



- In dit filmpje van Game Bank 30 kan je dit goed zien:
https://www.youtube.com/watch?v=9FTcscFHL00&t=332s&ab_channel=WOWENGLISH

JE VAIS À LA FERME ET JE VOIS (ik ga op reis en ik neem mee)

FILMPJE

-

https://www.youtube.com/watch?v=gQl0Yarn9pM&ab_channel=FoufouChannel

C'est un âne, souris, poule, vache, chat, chien, mouton, cochon, canard, une abeille.

DIERENGELUIDEN:

	Frans
kuiken	piou
kip	cot
haan	cocorico
kalkoen	glou
duif	rou- coule
kat	miaou
hond	ouef
geit	bêê
lam	mee
koe	meuh
stier	muu

Cochon: groin – groin

Souris: couic

Oiseau: cui-cui