

ALGEMENE TAALSPELLETJES OM WOORDENSCHAT IN TE OEFENEN



1) HERKENNINGSSPELEN

LOOP-HERKENNINGSSPEL

- Toon de flashcards van de net aangebrachte woorden en vraag aan de groep wat het is.
- Het kind dat het juist raadde mag de flashcard gaan zetten / plakken op een door jou aangeduide plaats. Zorg ervoor de de flashcards op gunstige loop- én hoorafstand staan/hangen.
- Laat iedereen bij jou komen. Het liedje "venez-ici dépêchez-vous" is hiervoor uiterst geschikt.
- Maak een zinnetje met een object erin vermeld. De kinderen lopen nu naar het vermelde object.
- Als de kinderen de woorden goed onder de knie hebben en goed weten staan, zeg je: le dernier/la dernière est éliminé/e.
- Het kind dat laatst was, mag nu bij jou gaan staan en vermeldt nu (met jouw hulp) een object.

- De winnaar is degene die overblijft !
- Laat de kinderen op het einde zélf opruimen. Zeg wélk kind wélke flashcard "mag" gaan terughalen.

EMILIA-SPEL

- De kinderen staan op naast elkaar achter een lijn. Voor de lijn liggen 4 flashcards. De kinderen draaien zich om en jij neemt één kaart weg. Achteraan in de zaal liggen ook flashcards op een lijn. Bij het fluitsignaal lopen de kinderen naar de prent die vooraan verdween.
- Daar blijven ze staan totdat ze allen mooi op een rijtje een high five gegeven hebben aan jou, zeggende: "c'est une armoire". Ze gaan opnieuw achter de beginlijn staan.

TREINTJE

- Laat de kinderen in een treintje naar een flashcard tjokken, bv. c'est une armoire. Wijs/laat de machinist wijzen naar welke flashcard ze moeten rijden, zodat ze zeker de juiste richting uitgaan. Als ze aan de kaart passeren, moeten alle passiegers de kaart aantikken, zeggende "c'est une armoire".

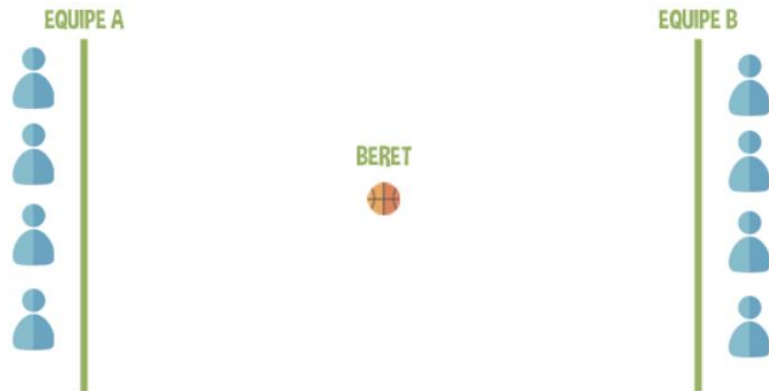
PRENEZ LES BONNES CARTES (met dank aan Emilia)

- Geef elk kind een setje kaartjes van de nieuwe woordenschat (of per 2). Zeg bv.: "c'est un pantalon, c'est une jupe, ce sont des chaussures". De kindjes moeten dan de juiste kaartjes voor zich leggen. Wie wil mag nu zelf drie woorden zeggen.
- Je kan er een actief element aan toe voegen: wie klaar is, moet de muur achteraan in de zaal gaan tikken. Wie eerst terug op zijn plaats zit, én de juiste volgorde heeft, is gewonnen !

JEU DU BÉRET

- Twee ploegen staan over elkaar, achter een lijn. (zie foto). De spelers worden per team genummerd.

In het geval van de foto krijgt elke ploeg een nummer van 1 t.e.m. 4.



- In het midden liggen verschillende voorwerpen of kaartjes.
- De spelleider vermeldt een object en nummer. De twee spelers met dit nummer moeten het afgeroepen object gaan halen en naar hun kamp brengen zonder getikt te worden door hun tegenstander.
- Een punt is behaald als:
Een speler zonder getikt te worden met zijn voorwerp terug in zijn kamp geraakt
Een speler zijn tegenspeler tikt die met het object in zijn hand loopt.
- Tip 1: voor kleuters doe je er in eerste instantie geen getik bij (tenzij het spel al kennen).

Tip 2: je kan de kinderen één hand op de rug laten houden, om te vermijden dat er te hard aan de objecten wordt getrokken.

Tip 3: laat de kinderen van elke ploeg elkaar helpen, zodat het aangeduide kind zeker weet welk object hij/zij moet gaan halen.

TOUCHEZ LE CÔNE

- Estafette-opstelling. Stel in het terrein voor elke ploeg een rij kegels op (zie foto). Op elke kegel kleef je een flashcard.
- Vermeld 2 of 3 verschillende flashcards. In een zin.
- Het kind gaat de desbetreffende kegels tikken. Na één kegel op het terrein te hebben getikt, loopt hij/zij telkens terug naar de beginkegel om die te tikken.
- Iets moeilijker: laat het kind zeggen wat hij tikt.



BAKJESSTAFETTE

- Deel de groep op in twee ploegen. Op loopafstand zet je voor elke ploeg een bakje met kaartjes in. Vermeld in een zin welk kaartje het eerste kind van elke ploeg moet gaan halen. Bv. où est x ? / Prends x. Wie het snelst is én het juiste kaartje 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.

TAPETTE-A- MOUCHE ESTAFETTE

- Deel de groep op in twee ploegen. Geef de beide kinderen vooaan in de rij een vlliegenmepper. Hang op de muur verderop verschillende flashcards. Vermeld in een zin op welke flashcard het kind moet slaan. Bv. où est x ? Wie het snelst op de vermelde flashcard heeft geslagen, is gewonnen.
- Tip 1: laat de kinderen met hun ploeg overleggen welke flashcard geviseerd moet worden.
- Tip 2: laat de kinderen die bijna aan de beurt zijn op een stoeltje zitten.

JEU DE REFLEXES AVEC LA TAPETTE À MOUCHE



- Etaleer de flashcards. Vermeld een woord van de flashcards in een zin. 2 kinderen slaan met een vliegenmepper op de juiste kaart.
- Hebben de kinderen nog wat moeilijkheden? Begin dan eerst met 3 flashcards en leg er geleidelijk aan bij.
- Zijn ze er goed mee weg? Dan mogen ze zelf woorden (in zinnen) vermelden voor hun groepsgeenootjes.

TIKKERTJE 1:

- Elk kind krijgt een kaartje opgeplakt, bv. van etenswaren. De kinderen zijn goed verspreid. Vraag: "où est la carotte ?" en het kind dat als eerste het kind met het kaartje "la carotte" tikt, krijgt een punt (bv. een stip op zijn hand). Wie heeft op het einde de meeste punten?

BILLENKLETS

- Alle deelnemers zitten in een cirkel met hun beide handen op de rug. Een speler roept de naam van een andere speler. De burens van deze laatste moeten hun handen op hun benen leggen, als ze dit niet op tijd doen, mag de genoemde speler hen op de billen kletsen. Nadien mag de genoemde speler weer een nieuwe naam roepen,...

SPELLETJE VAN TUUR

- De kinderen zitten allemaal neer. De juf zegt allemaal bekende woorden. Als het een dier is, moeten alle kinderen 1x in de handen klappen.
- Voor kinderen van 2^{de}, 3^{de} en 4^{de} leerjaar: wie het fout doet, moet gaan rechtstaan.

QUEL OBJET MANQUE ??

- Leg 4 voorwerpen op een rij en vernoem er maar 3.

CHASSE DES CARTES

- Plaats de kaarten verspreid in de ruimte met de tekening omgedraaid. Als jij zegt: "c'est une tomate", moeten de kinderen de kaart van "la tomate" zoeken. Let erop dat de kinderen de foutieve kaarten netjes terugzetten.

PERROQUET INTELLIGENT

- De kinderen zitten op de grond. Toon een prent en zeg er een zin bij, bv. c'est une pomme. Als dit met het plaatje klopt, moeten de kinderen het woord nazeggen.
- Tip 1: ipv de spelregels uit te leggen kan je dit voordoen met de handpop.

- Tip 2: je kan er ook een beweging aan koppelen, bv. rechtstaan en in de handen klappen
- Tip 3: je kan een tegencompensatie vragen aan diegene die zich vergist heeft: hij/zij moet drie keer de juiste zin herhalen of een fysieke opdracht uitvoeren : faire 5 pompes, ..

STATUE

- Alleen als de juf een afgesproken woord zegt (of bv. een kledingstuk, een fruitje .. mogen de kinderen lopen. Anders blijven ze in standbeeld staan. Je kan één of twee kinderen de objecten die jij vermeldt laten tonen.

JEU DU GOBELET

- Onder drie bekertjes verberg je drie voorwerpen. Je laat aan de kinderen zien wat er onder welk bekertje zit. Je beweegt de bekertjes (sneller en sneller) en vraagt dan: "où est le/la ... ?"
- Dit kan je ook doen met flashcards. Draai ze om en beweeg ze snel.

KASPER-spel

- De kinderen zitten in een cirkel en ze leggen een flashkaart goed zichtbaar voor hen op de grond (bv. van de vertrekken van het huis), behalve 1 kind, dat zit in het midden van een cirkel. Juf zegt: je suis dans la salle de bains. En het kind in het midden gooit de bal naar het kind dat "la salle de bains" heeft. Het kind gooit de bal terug naar de persoon in het midden. Na bv. 5 worpen wordt het kind in het midden vervangen (spreek goed op voorhand af met de kinderen).
- Je kan er voor de ouderen EVENTUEEL een "puntensysteem" aan koppelen. Als de bal valt, dan krijgen zowel gooier als vanger een "min-punt" (streepje op hun hand).
- Moeilijker: de juf maakt andere zinnnetjes, bv. je me lave dans la salle de bains. Je mange mon petit-déjeuner dans la cuisine, ... of ze laat een ander kindje de zinnnetjes zeggen.

TWISTER

- Op de gekleurde rondjes van het Twister-spel plak je de woorden die je de kinderen wil laten inoefenen. Je kan ook enkele setjes flashcards gewoon op de grond leggen.
- Eén kind draait aan de schijf en zegt "mettez le pied/la main gauche/droit(e) sur .."
- Een ander kind trekt uit een dubbel exemplaar van de flashcards die op de grond liggen, een kaart en vult aan "... sur la crocodile".
- Wie het eerst van zijn flashcards valt, valt af.
- Zie ook GAME BANK 33.

UN DEUX TROIS QUATRE CHOISIS TON CAMP

- Nummer de 4 hoeken in je zaal. Of neem 4 genummerde kegels. Ga met je groep in het midden van de zaal staan en zeg met gesloten ogen: "un deux trois quatre, choisis ton camp !" . De kinderen kiezen een hoek waar ze in gaan staan. Zeg – nog steeds met je ogen gesloten – een nummer. Wie op die nummer staat, ligt eruit. Speel opnieuw totdat er een winnaar overblijft.
- Dit spel kan je ook spelen met 4 nieuwe woorden die je wil inoefenen.

LEVEZ-VOUS

- De kinderen zitten in een grote ruime cirkel. Van elk kaartje zijn er minimum twee in het spel. Geef aan elk kind minimum 1 kaartje. De kinderen moeten rond de cirkel lopen als hun kaartje vermeld wordt. Ze proberen hierbij het andere kind/de andere kinderen die rond de cirkel loopt/lopen te tikken.

COUREZ SI VOUS AVEZ ...

- Zet de kinderen op hun poep achter een lijn. Voorzie kleine kaartjes van de in te oefenen woordenschat. Voorzie van elk kaartje 2 exemplaren. (bv. 2 hoeden, 2 broeken, etc.)
- Geef aan elk kind **verschillende** (niet 2x dezelfde) kaartjes. Deze moeten ze voor hen leggen.

- Als jij zegt: "courez si vous avez "un chapeau", dan lopen de 2 kinderen die een kaartje met een hoed hebben, naar achteraan in de zaal en nemen daar zo snel mogelijk een kegeltje. Wie eerste is, mag het kegeltje houden. Op het einde tellen we de punten.

CARTES MUSICALES:

- Als je met elf kinderen speelt, leg je van elke kaart 5 exemplaren op de grond. Zet muziek op. Als de muziek stopt, roep je (altijd in zinsvorm !) twee woorden. Het kind dat geen kaart kan bemachtigen (door erop te gaan staan), is een rondje uit.

CHAISES MUSICALES 2:

- Plaats zoveel stoelen in een cirkel als je flashcards hebt. Leg op elke stoel een flashcard. Zet de muziek op. Roep willekeurig een woord af (steeds in een eenvoudige zin !) en de kinderen moeten in een rijtje achter de stoel met de desbetreffende flashcard gaan staan. Wie als laatste in de rij staat, valt een rondje uit.

CHAISES MUSICALES 3:

- Leg verschillende flashcards op de grond. Zet vrolijke(en uiteraard Franse !) muziek op zodat de kinderen van hier naar daar kunnen dansen. Als de muziek stopt, moeten de kinderen op een willekeurige flashcard gaan staan. De juf roept met haar ogen dicht (steeds in een eenvoudige zin !) een flashcard af.
- Wie op de flashcard staat, is een rondje uit.

2) REPRODUCTIESPELEN

DOORFLUISTERESTAFETTE

- Zet de spelers van elke ploeg in een rijtje met wat afstand tussen. Fluister een woord in bij het achterste kind. Hij/zij fluistert dit door tot vooraan. De eerste speler neemt het juiste kaartje en steekt dit op.

CHAÎNE SONORE (DOORFLUISTERSPEL)

- De spelers van een groep staan verspreid over de ruimte/grasveld, in een denkbeeldige cirkelvorm.
- Fluister een woord in het oor van speler 1. Zorg er zeker voor dat het kind de betekenis van het woord kent (laat een prentje zien). Speler 1 gaat dit woord in het oor van speler 2 (die een eind verderop staat) fluisteren. Hij blijft op de plaats van speler 2 staan. Speler 2 loopt naar speler 3 en fluistert hetzelfde woord opnieuw door. Totdat we aan het einde van de cirkel zijn. Welk woord heeft de laatste speler ingefluisterd gekregen? Het laatste kind neemt het juiste prentje. Is dit hetzelfde als het woord dat juf influisterde in het oor van speler 1? Dan krijgt de groep 1 punt. Bravo !
- Nu krijgt de laatste speler een woord ingefluisterd. Die loopt nu naar speler 1, fluistert het woord door en blijft daar staan. Etc.
- Tip: bij een groep van 12 of meer: groep opsplitsen in 2 groepen. Je kan eventueel één groep in wijzerzin laten lopen, en een andere groep in tegenwijzerzin. Goed onthouden wie bij welke groep zit, doe ze eventueel een kleurensjaaltje aan of geef ze een gekleurd nummertje of ... (gebruik je fantasie). Of: je kan de kindjes ook per twee laten lopen, zo kunnen ze met twee proberen het woord te onthouden.
- Bij kleutertjes: woorden influisteren, bij ouderen: na een aantal woorden kan je al eens een zin proberen. Neem altijd woorden/zinnen die ze kennen !
- Je kan dit spel ook gewoon als kringspel spelen (zittend op de grond). Voordeel is dat je je dan zelf gemakkelijk kan verplaatsen, meeluisteren én corrigeren waar het mis gaat.

DOORFLUISTERESTAFETTE:

- Maak twee groepen en zet de kinderen van elke groep in een rij. Laat een beetje ruimte tussen de kinderen.
- Fluister/toon een woord/zin aan de achterste speler van elke groep. Deze fluistert een woord/zin in het oor van de speler voor hem. Deze fluistert het door naar de speler voor hem etc. Als het woord tot de voorste speler is geraakt, tekent die het/haalt hij het uit een hoop flashcards.
- De ploeg die het eerste het juiste woord heeft getekend/getoond, is gewonnen.
- De voorste speler komt nu naar achteren en het spel gaat verder.

BRULMUUR:

- Er worden 2 ploegjes gevormd. (verdeelspelletje: in een kring, 1 - 2, 1 - 2,...)
- De ene ploeg gaat op een lijn staan en vaardigt iemand af die aan de overkant gaat staan. De andere ploeg zet zich tussen deze 2 lijnen. De ploeg die op de lijn staat, krijgt een woord/zin die ze moeten brullen, zodat de persoon die aan de andere kant staat, hem kan verstaan. De ploeg die in het midden staat, moet die verhinderen door zoveel mogelijk lawaai te maken.
- Hierna worden de rollen gewisseld.

TIP voor de ouderen:

- Om werkwoorden (vervoegingen) in te oefenen of aan te brengen, kan je doen alsof je de zin niet goed verstaan hebt. Bv. als de zin was "je vais à la boulangerie" kan je zowel aan het "brulkind" als diens ploeg een vraag stellen, respectievelijk "tu vas où?" of "il/elle va où".
- Hetzelfde voor meervoud en laat 2 kinderen brullen.
- Maak een mooi bordschema en oefen nadien in.

VERBERG-ONTHOUSPEL:

- Leg tesamen met de kinderen verschillende objecten klaar. Leg er een laken over. Om het wat leuker te maken laat je de kinderen een doe-alsof foto nemen van elk object. *Une photo de la gomme – tshic! - une photo du cahier – tchic! – etc.* Leg er een laken over en neem er één van weg.
- Neem één object weg.
- Variante bij etenswaar: eten in een winkelwagentje leggen met doek erover. Of flashcards in een pan leggen. Handpop eet één etenswaar op.

QUI EST LE VOLEUR?

- Les enfants sont assis en cercle. Dans le cercle on a mis des cartes-images. La prof bouge autour du cercle et elle donne le temps aux enfants d'étudier/mémoriser les noms des images. Si nécessaire, elle parcourt le nom des objets.
- Puis les enfants ferment les yeux. La prof marche autour du cercle et indique un voleur. Ce voleur prend une carte-image et la cache.
- Puis les enfants ouvrent leurs yeux. La prof demande: "qu'est-ce qui manque?" Les enfants répondent et la prof continue: "Qui est le voleur???"

CITROEN – CITROEN

- De spelers zitten in een kring: op een stoel, of op een stip die op de grond geplakt is. Iemand staat in het midden. De spelleider roept twee namen: deze 2 personen proberen van plaats te veranderen, zonder dat de persoon in het midden op hun plaats kan komen zitten. De persoon in het midden mag nl. tijdens het wisselen proberen één van de plaatsen in te nemen door erop te gaan zitten. Degene die daarna geen plaats heeft, blijft in het midden staan en probeert een stoel te bemachtigen wanneer de volgende namen worden geroepen. De spelleider kan ook meer dan 2 namen noemen. Als de spelleider "citron citron" roept, moet iedereen van plaats verwisselen.
- Als "namen" gebruik je themawoorden. Geef elk kind een kaartje als geheugensteun en herhaal hierbij tesamen alle woorden.

Tips:

- Vermeld zelf eerst 2 namen die van plaats moeten verwisselen, om het spel in te oefenen. Vooral voor de kleinere kinderen is de productie (het zelf zeggen) nog moeilijk.
- Nadien kan het kind in het midden twee namen laten zeggen.
- Gebruik een zin, zodat de kinderen niet alleen woorden leren, maar de klanken horen van een volledige zin in de vreemde taal. Bv. j'aime les ... oranges et les pommes. Of voor schoolmateriaal: je prends une gomme et un cartable. Bij de Kerstman bv. : Père Noël, je voudrais ... et
- Variante: blinddoek de speler in het midden. Geef dan aan iedereen namen. De twee vernoemde spelers uit de kring verwisselen stilletjes van plaats terwijl de speler in het midden één van hen probeert te tikken. Eén keer zijn/haar plaats verlaten, mogen de spelers uit de kring niet meer terugkeren. Ze zijn veilig als ze terug in de cirkel zitten.

ZWEMWORST-TIK:

- Alle spelers zitten in een kring, op één speler na. Deze speler staat in het midden van de kring met een krantenrol/zwemworst. De spelers in de kring krijgen bv. de naam van een dier. De speler in het midden noemt de naam van een dier uit de kring. De speler wiens naam is genoemd, roept een andere dierennaam vóór de speler in het midden hem een tik kan geven met de krantenrol/zwemworst. Als hij een tik krijgt, vooraleer hij een andere naam kan roepen, moet hij met de krantenrol/zwemworst in het midden gaan staan. De speler die in het midden stond, neemt dan zijn plaats (en dierennaam) in.

CHIEN -CHIEN – CHAT

- (duck duch goose: <https://www.youtube.com/watch?v=1G656BZsWoE>)

LEVENDE MEMORY

- Net als bij echt memory is het doel van dit spel om twee van dezelfde te vinden.
- De twee memory spelers gaan buiten het zicht van de rest van de groep staan. De rest van de groep maakt tweetallen. Geef aan elk koppeltje telkens hetzelfde kaartje.

- De memory spelers komen nu weer terug en beginnen het spel. Een speler wijst twee leden van de groep aan. Die zeggen wat er op hun kaartje staat. Zijn het twee dezelfde woorden, dan heeft de speler een memory en mag nog een keer. Het tweetal geeft hun kaartje aan de memoryspeler. Zijn de woorden anders, dan is de andere speler aan de beurt. De memory speler die het meeste tweetallen heeft gevonden, is gewonnen.

Tip 1: Neem niet je beste vriendje als je tweetallen maakt, want dat is voorspelbaar.

Tip 2: Als je geen kaartje meer hebt, ga je op de grond zitten met gestrekte benen, zo kunnen de memory-spelers zien dat je niet meer in het spel zit.

MEMORY

- Het klassieke kaartjesspel

KAT EN HOND

- Maak twee speelborden uit karton of stevig papier. Ieder speelbord bestaat uit 10 vakjes. Knip uit stevig papier 30 kaartjes. Teken op 10 kaartjes een kat en op 10 kaartjes een hond. 10 kaartjes blijven leeg. Spreek onder elkaar af wie kat en wie hond speelt. Schud de 30 kaartjes en leg ze met de rug naar boven op tafel. Iedere speler krijgt een speelbord. De spelers draaien nu om beurten een kaartje om. Vindt de kat een kaartje met een kat, dan mag hij het op zijn speelbord leggen. Neemt hij een kaartje met een hond of een leeg kaartje, dan moet hij het weer met de rug naar boven terug leggen. Wie als eerste zijn speelbord gevuld heeft, is de winnaar.
- Extra: je kan het moeilijker maken door 10 verschillende plaatjes te nemen ipv 10x de kat en 10x de hond.

TIKKERTJE 2:

- Gewoon tikkertje, maar als de tikker jou wil tikken, moet je vlug een diernaam zeggen. Ben je te laat en heeft de tikker jou al getikt voordat je een diernaam hebt gezegd, dan word jij de tikker.
- Om het moeilijker te maken kan je zeggen dat er geen dubbele diernamen mogen gezegd worden. Of diernamen met een bepaalde letter.



LEVENDE BINGO:

- Estafettespel.
- Bij elke ploeg ligt er aan de vertrekplaats een bingo-bord.
- Achteraan liggen kaartjes omgedraaid, face cachée. Elk kind haalt om beurt een kaartje. Staat de afbeelding op het bingo-bord, dan legt hij/zij het kaartje op het corresponderende vakje. Staat de afbeelding niet op het bingo-bord? Dan moet de volgende loper het kaartje gaan terugleggen.
- Vervolgens loopt de volgende speler.
- De ploeg die als eerste een rijtje vol heeft, roept BINGO ! en is pas gewonnen als hij alle woorden correct kan benoemen.

3) PRODUCTIESPELEN

RASTERSPEL:

- Niet geschikt voor 3K en 1L
- 2 groepen, estafette-opstelling. Verderop ligt per ploeg een raster met afbeeldingen. Dezelfde prentjes liggen in kaartvorm (dus apart verknipt) aan het beginpunt van de 2 groepen. Vermeld al aan de twee ploegen wat het eerste kaartje is. De eerste speler moet dit kaartje aan het startpunt op de lege rooster leggen en naar het volle rooster verderop gaan kijken wat het tweede prentje is en dit vermelden aan de tweede speler v zijn ploeg. Die neemt dat kaartje en legt dat op het lege rooster vooraan. De tweede speler loopt op zijn beurt, etc.
- NOOT: voor het thema "faire des courses" bestaan er roosters en aparte prentjes, met leuke velcro's om te plakken 😊

PIERRE FEUILLE CISEAUX:

- Leg een 8 à 10 flashcards op een lijn op de grond. Overloop met je kinderen de woorden, terwijl je ze op de grond legt.
- Verdeel de klas in 2 groepen. Speler 1 van groep 1 springt op de flashcard van het ene uiteinde en benoemt die. Speler 1 van groep 2 springt op de flashcard aan de het andere uiteinde en benoemt die. Zo springen ze naar elkaar toe. Als de 2 spelers tegenover elkaar staan, doen ze "pierre feuille ciseaux". Wie verliest, moet van het spel. De andere blijft staan.
- Speler 2 van de verloren ploeg moet nu opnieuw beginnen: hij springt op de flashcard van zijn uiteinde en benoemt die.
- De speler die gewonnen is met "pierre feuille ciseaux" bleef staan en springt nu naar de volgende flashcard. Totdat hij tegenover speler 2 van zijn tegenploeg staat. Dan wordt er opnieuw "pierre feuille ciseaux" gedaan. De ploeg die eerst overgestoken is, krijgt een punt.
- TIP: zet stoeltjes waar de spelers van elke ploeg netjes kunnen wachten op hun beurt. Ze schuiven door als het aan hun beurt is.
- TIP 2: zet deze stoeltjes zo, dat de kinderen goed de flashcards kunnen zien. Zij kunnen hun ploeggenoot helpen bij het benoemen van de flashcards.

EZELTJE

- Op het grasveld/in de turnzaal verspreid je vooraf een aantal stoelen/stippen op grond. Het aantal is het aantal spelers min 1 stoel. Maak het speelterrein niet te groot. Alle spelers krijgen een dieren naam (behalve de naam " ezel ") en als geheugensteun een kaartje met het dier afgebeeld. Vervolgens wordt er een kind aangeduid. Dit is ons ezeltje. De andere kinderen zetten zich elk op een stoel/stip. Ons ezeltje stapt rond en roept de ene dieren naam na de andere, idealiter in een korte zin. Als een kind zijn of haar naam hoort, gaat het achter het ezeltje stappen. Zo vormt er zich een rij achter het ezeltje. Als het ezeltje opeens "Ezeltje!" roept, moeten alle kinderen terug een stoel/stip proberen te bemachtigen, maar het ezeltje vanvoor wil ook een stoel. De speler die overblijft wordt het nieuwe ezeltje.
- Variaties;
- Speel dit tijdens het thema voeding met een winkelwagentje: "je vais au magasin et j'achète ... "

JE PARS EN VACANCES ET J'EMPORTE

- Le premier joueur annonce "Je pars en voyage et j'emporte"... puis il dit et mime l'objet qu'il emporte (une brosse à dents, un pantalon, etc). Le second joueur annonce "Je pars en voyage et j'emporte"... puis il dit et mime l'objet du premier joueur et l'objet qu'il emporte. Le troisième joueur annonce "Je pars en voyage et j'emporte"... puis il dit et mime l'objet du premier joueur, celui du deuxième joueur et le sien. Ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des joueurs se trompe et soit éliminé. Le gagnant est celui qui reste.

Variante pour les plus petits :

- Pour les plus petits on peut jouer à ce jeu pour exercer leur mémoire visuelle en prenant réellement une valise et en mettant les objets dedans au fur et à mesure. À chaque fois on referme la valise et on demande: "qu'est-ce que j'ai emporté dans ma valise?".

Tous ensemble les joueurs doivent retrouver tous les objets de la valise que l'on ressort pendant l'énumération, pour vérifier.

- Sur ce même principe on peut aussi jouer à "Au marché j'ai acheté...", avec un panier ou encore à "je suis allé au zoo et j'ai pris en photo..." avec une boîte qui sert d'appareil de photo dans laquelle on range au fur et à mesure les images des animaux qu'on a pris en photo.

ZWARTE PIETEN

- Zwartepieten is een kaartspel. Van elke kaart zijn er twee in het spel, behalve van de zwarte piet.
- De kaarten worden geschud en uitgedeeld onder alle spelers. Als iemand twee dezelfde kaarten heeft, legt hij deze open op tafel. Als iedereen dit gedaan heeft, dan moet de linkerbuurman van de geveer bij hem ongezien een kaart trekken. Als dit dezelfde kaart is als één van zijn eigen kaarten, dan moet hij deze ook open voor zich op tafel leggen. Als het een andere kaart is, moet hij deze bij zijn andere kaarten stoppen. Vervolgens moet hij zijn linkerbuurman bij hem een kaart laten trekken. Zo wordt er doorgespeeld totdat er nog maar één kaart over is. De speler die de zwarte piet overhoudt, verliest het spel.

RITME-KLAAR: TAPPE TAPPE

- De kinderen zitten in een cirkel, handen op de billen. Bv. in diamanthouding (zie afbeelding).
- Geef aan elk een kaartje van een woord dat ze leerden.
- Het eerste kind slaat 2x op zijn billen en vermeldt hierbij zijn woord. Dan klapt hij 2x in zijn handen en vermeldt hierbij het woord van iemand anders in de cirkel. Bv. un chien un coq. De haan doet nu verder etc.
- Zorg ervoor dat het ritme goed behouden blijft !!
- Je kan er een wedstrijdje aan koppelen: wie een fout maakt/niet in het ritme blijft, ligt uit.



Al iets moeilijker (het échte spel !):

- De kinderen zitten in een "U". De handen op de billen. Geef aan elk kind een kaartje van een woord dat ze leerden, bv. een dier.
- Alle kinderen slaan tesamen 1x op de billen, 1x in de handen. Zze raken vervolgens hun rechterschouder aan met hun rechterduim (door de elleboog te buigen) en nadien hun linkerschouder met hun linkerduim (door de elleboog te buigen). Oefen een paar keer tesamen.
- Het kind dat de poes heeft begint: **je veux avoir** (en doe tegelijkertijd de bewegingen 1 en 2) **un chat** (op beweging 3) **et un chien** (op beweging 4).
- Nu is het de beurt aan het kind die de hond heeft. De bewegingen worden nog wel gedaan door heel de groep, maar de hond vermeldt alleen eerst zijn eigen naam, vervolgens de naam van iemand anders. Totdat er een kind niet meer reageert. Die moet zich achteraan zetten. De kinderen die achter hem zaten, komen zo een stapje vooruit. Het doel is om vooraan in de "U" komen te zitten.
- Je kan het nóg moeilijker maken door de kaartjes te laten op een vaste plaats, zo krijgt elk kind regelmatig een nieuwe dieren naam.

PICTIONARY

- Dit spel behoeft weinig uitleg. Let erop: niet geschikt voor kinderen van 3K en 1L (tenzij je zelf tekent 😊). De ouderen kan je bv. met hun neus laten verven.
- Je kan dit spel in twee ploegen spelen. Toon een kaart aan ploeg 1 die aan tafeltjes met papier en stift mag zitten. Zij hebben 10 seconden om hun tekening te maken. Raadt groep 2 het juiste woord?

ÉÉN TEGEN ALLEN:

- Dit is een leuke oefening om de woordenschat te herhalen.
- Toon de flashcards. Als de kinderen (in groep) zich nog herinneren hoe het woord genoemd wordt in het Frans, krijgt de groep een punt. Indien niet, is het punt voor jou. Wie wint?

QUIZ

- De kinderen zijn verdeeld in 3 of 4 groepen van 3 à 4 kinderen. Loulou neemt een kaartje uit een boekentas/een leuke pot/muts/ ... en groep 1 moet antwoorden op de vraag: "qu'est-ce que c'est?". Als ze het antwoord niet kennen, gaat de beurt naar groep 2. Etc. Als de groep het antwoord wel kent, krijgen ze het kaartje.
- Begin voor het volgende woord bij groep 2.

CHAISES MUSICALES :

- Met de liedjes die de kinderen kennen.
- Variante: dans cette variante, toute la classe marche autour des chaises tant qu'il y a de la musique. Une fois le son coupé, il faut trouver une place libre et la personne qui reste sans chaise doit répondre à une question facile, nommer une image, trouver une couleur etc . Si elle arrive à le faire de manière correcte, elle continue le jeu; dans le cas contraire, elle doit attendre, mais un tour seulement, assise sur une chaise.

BINGO met kleren, lichaamsdelen, ..

VOCABULAIRE BASE-BALL

- Leg flashcards op de grond in één lange rij van 8 kaarten. Kind 1 zal op de kaarten moeten springen en de flashcards benoemen. Maar voor hij/zij daaraan begint, moet hij/zij een bal wegtrappen. Kind 2 moet die bal gaan halen en terugbrengen naar de juf. Doel: kind 1 moet de flashcards benoemen VOOR dat de bal terug is.
- Varianten mogelijk.

INHAALKOERS

- Verdeel de groep in twee. Zet 2 kegels op 10 m van elkaar. Een kind van ploeg A vertrekt aan kegel 1, een kind van ploeg B vertrekt aan kegel 2. De kinderen moeten rond de kegels lopen en elkaar proberen in te halen. Positioneer je aan kegel 1 en laat flashcards zien. De kinderen mogen pas doorlopen als ze de kaart goed benoemen. De rest van de ploeg moet/mag helpen.

- Variante voor oudere kinderen:
- Positioneer 4 kegels op mooie afstand van elkaar. Aan elke kegel staat een kind van een verschillende ploeg. Voorzie aan elke kegel kaartjes die een paartje vormen. Bv. "une jupe" (geschreven woord) en "een rok" (afbeelding).
- De kinderen staan op hun vertrekpost, ieder in een hoek. Als het startsignaal gegeven wordt, loopt iedereen rond de kegels. Jij of de spelers van de andere ploeg controleert/controleren. Wie haalt eerst een ander kind in?
- Als er genoeg moni's zijn, kan je het ook met flashcards spelen (zie initieel spel).

FLASHCARD-SLANG

- Teken met krijt een slang op de grond en leg een flashcard in elk vakje. Laat de kinderen één voor één met de dobbelsteen gooien en het corresponderende aantal vakjes vooruit springen. Als de flashcard juist wordt benoemd, mag het kind een stapje naar voor, anders niet.

TU MENS !

- Een kind krijgt een reeks flashcards en zegt wat erop staat.
- Hij mag de kaart houden als: hij liegt en iemand zegt "c'est vrai". Of als hij niet liegt, en iemand zegt "c'est faux/ tu mens".
- Je kan om het leuker te maken opsteekbordjes maken: vrai / faux.
- Dit is ook een leuk spel bij de vertrekken van het huis: de kinderen maken dan korte zinnen, bv. je suis dans la salle de bains. Als hij/zij dan NIET de flashcard van "de badkamer" heeft, en iemand zegt "c'est vrai", dan moet hij de kaart afgeven.

LE CHAMPION DES MOTS:

- De kinderen zitten op een stoeltje op een rij. Gezicht naar voren.

- De twee meest linkse kinderen spelen. Ze krijgen een flashcard te zien. Wie de kaart kan benoemen rent naar een bekertje en geeft het antwoord. Juist ? Dan mag hij op het eerste stoeltje (blijven) zitten. De andere speler moet op de allerlaatste stoel gaan zitten. De andere kinderen schuiven één plaats door. Wie blijft het langst op de eerste stoel zitten ? M.a.w. qui sera notre champion des mots ?
- Tip: spreek goed af of de un/une ook correct moet zijn.

LEZEN (VANAF 3L)

STRANDBAL

- Schrijf op elk vak van een gekleurde strandbal een woord en laat de kinderen de bal naar elkaar overgooien. Het vak wat de kinderen met hun duimen aanraken, daar moeten ze het woord van voorlezen en de corresponderende beweging maken.

JEU DE LECTURE SUR LE DÉ

- Schrijf op elke zijde van een grote dobbelsteen een woord. Ga in een cirkel zitten. Om beurten gooit een kind een woord, leest het, en imiteert het woord terwijl het een toertje rond de cirkel loopt.

SCHRIJVEN (VOOR 5L EN 6L)

TEST JE GEHEUGEN

- Leg verschillende voorwerpen op tafel. Neem voorwerpen die de kinderen al kunnen benoemen in het Frans. Leg er ook telkens een kaartje met de schrijfwijze bij. De spelers mogen gedurende enkele minuten naar de voorwerpen op tafel kijken. Gooi een laken over de voorwerpen. Laat hen per groepje alle voorwerpen opschrijven die ze zich kunnen herinneren.
- Wanneer iedereen klaar is, wordt er geteld. De spelers krijgen 1 punt voor elk goed voorwerp, maar er worden twee punten afgetrokken voor elk voorwerp dat niet op de tafel lag.
- Variante: vul een zak met 10 verschillende voorwerpen. Laat hen per twee een minuut lang de voorwerpen betasten. Laat hen vernoemen wat er in de zak zat.

SCHRIJVERTJE

- Eén speler wordt geblinddoekt en heeft een potlood vast. De andere spelers schrijft met de hand van de geblinddoekte speler een woord op een blad papier. De geblinddoekte speler moet dan proberen te raden wat hij zelf geschreven heeft. Dat is niet zo gemakkelijk als je denkt! Probeer het maar eens!

LES MESSAGERS ET LE SCRIBE

- Verdeel de groep in 2 ploegen. In elke ploeg wordt een schrijver aangeduid. De anderen van de ploeg gaan om beurten kijken naar de woordkaartjes die een eind verderop liggen, en dicteren aan de schrijver wat ze gezien hebben. Als achter die woorden (op het blad van de schrijver) een corresponderende tekening wordt gemaakt, krijgt de groep een punt.

TIRELIRE

- Alle spelers staan in een rij naast elkaar. Voor hen staat de ballengooier. Die krijgt een kaartje met een woord op geschreven. Hij maakt de eerste letter van die naam bekend.
Vervolgens gooit hij de bal naar speler één. Die speler gooit de bal terug naar de

gooier en raadt eventueel ondertussen een woord dat met die letter begint. Als dat een foute gok is, gooit de gooier de bal naar speler 2 die mag raden en teruggooien. Dat gaat zo door tot iemand juist geraden heeft. Dan laat de ballengooier de bal vallen, roept "Tirelire !" en loopt snel weg. De speler die het woord geraden heeft, moet de bal zo snel mogelijk pakken en stop roepen. De gooier blijft staan. De speler moet dan proberen de gooier aan te gooien met de bal. (De ballengooier mag de bal niet ontwijken !). Lukt dat, dan wordt hij de nieuwe ballengooier.