

*Grandes  
Lignes* 

# Breng uw lessen nog meer tot leven 2.0

*Nationaal Congres Frans  
22 maart 2019*

Jouke Brouwer

★ *C'est  
magnifique!*

Noordhoff Uitgevers

Iedereen leert





## Programma

- Wat is eigenlijk een goed spel?
- Spelvormen met woordkaartjes.
- Estafettes.
- Hindernisbanen.
- Zinnen maken met een bal ... die ontploft!

## Wat is eigenlijk een goed spel?

Bij een goed spel worden zoveel mogelijk van de volgende criteria behaald.

De leerlingen...

- zijn actief met de taal bezig.
- worden uitgedaagd de stof te leren.
- overhoren en controleren elkaar op kwaliteit.
- bedenken uitdagingen voor elkaar.
- zijn in beweging.
- kunnen aan het eind van de activiteit aangeven wat ze geleerd hebben.

# Woordmeppen

Benodigdheden/vooraf:

- Een stapel woordkaartjes van minstens 1 woordenlijst.
- Een werkboek om op te meppen.
- Groepen van 3 of 4 die rondom een tafel zitten.

Tip: Kan zowel Frans-Nederlands, als Nederlands-Frans



# Woordmeppen

## Spelregels:

- Stapel kaartjes wordt goed geschud.
- Stapel kaartjes wordt doorgegeven.
- Leerlingen leggen om beurten een kaartje op het boek.
- Wie de betekenis weet mept met de platte hand op het boek.
- Wie het eerste gemept heeft, mag het zeggen.
- Als het antwoord klopt, krijg je het kaartje.
- Klopt het antwoord niet, dan gaat het kaartje onderop de stapel.
- Wie de meeste kaartjes heeft, wint.



## Schrijf het op

Benodigdheden/vooraf:

- Een stapel woordkaartjes van minstens 1 woordenlijst, meer kan.
- Een leeg vel papier of een uitwisbaar whitebordje.
- Groepen van minimaal 6 leerlingen die rondom een tafel zitten.
- Leerlingen vormen per groep 3 teams van 2 of 3 leerlingen.



# Schrijf het op

## Spelregels:

- Stapel kaartjes wordt goed geschud, Nederlandse kant naar boven!
- Een team heeft de kaartjes.
- Dit team kiest uit de stapel een moeilijk woord en zegt dit in het Nederlands.
- De andere twee teams schrijven het woord op hun blad en houden het omhoog zodra het klaar is.
- Het team dat het woord als eerste opgeschreven heeft wordt gecontroleerd door de groep die het woord opgegeven heeft.





## Schrijf het op

### Spelregels:

- Als het antwoord klopt, krijgt dit team het kaartje.
- Klopt het antwoord niet, dan kijkt het team dat het woord opgegeven heeft naar het antwoord van het andere team. Klopt dit? Dat krijgen zij het kaartje. Ook nu weer fout? Kaartje onderop de stapel.
- Stapel kaartjes wordt naar links doorgegeven.
- Het spel eindigt als de kaartjes op zijn.
- Het team dat de meeste kaartjes heeft, wint.





## Variant: Schrijf het op

- De leerlingen die de stapel met woordkaartjes hebben kiezen een woordje uit.
- Daarnaast is er ook een stapeltje met werkwoorden (bron G/Référence).
- De leerlingen met de stapel kiezen ook een werkwoord uit en geven aan in welke tijd de zin moet staan.
- De andere twee teams moeten een correcte zin maken met deze twee / drie woordjes en het werkwoord daarin in de juiste tijd vervoegd hebben.

Vooraf geschikt vanaf de derde klas.



## 7 moeilijke woorden voor ...

Benodigdheden/vooraf:

- Een stapel woordkaartjes van zoveel woordenlijsten als er leerlingen zijn.
- Per persoon een leeg vel papier of een uitwisbaar whitebordje.
- Mobiel met timer.
- Groepen van 3 à 4 leerlingen die rondom een tafel zitten.
- Elke leerling heeft een andere woordenlijst.





## 7 moeilijke woorden voor ...

### Spelregels:

- Elke leerling kiest 7 moeilijke woordkaartjes uit de woordenlijst Nederlands-Frans en maakt daar een stapeltje van.
- Stapeltje kaartjes wordt naar links doorgegeven.
- Kaartjes liggen met de Nederlandse kant naar boven.
- De timer gaat lopen en wordt op 30 seconden gezet.
- De leerlingen schrijven allemaal zoveel mogelijk woorden die op de kaartjes staan op hun blad.



## 7 moeilijke woorden voor ...

Spelregels:

- Zodra de timer gaat worden de kaartjes weer verder doorgegeven.
- Spel eindigt zodra iedereen zijn eigen kaartjes weer terug heeft.
- Iedereen controleert zijn eigen woorden bij de andere spelers.
- De leerling die de meeste woordjes correct opgeschreven heeft, wint.





## Variant op: 7 moeilijke woorden voor ...

- Leerlingen kiezen allemaal een ander werkwoord uit de lijst achterin het boek.
- Leerlingen maken 7 kaartjes met vervoegde vormen van het werkwoord.
- Op de voorkant schrijven ze de Nederlandse vertaling van de vervoegde vorm, op de achterkant de Franse vorm.

voorkant: wij zijn gegaan

achterkant: nous sommes allé(e)s

Verder zelfde spelregels.



## Werkwoordenestafette

Benodigdheden/vooraf:

- Leerlingen zijn in teams van 5 of 6 leden verdeeld.
- Elk team wijst een controleur aan.
- Kies een ruimte waar gerend/gelopen kan worden.
- Per team een gelijke stapel kaartjes met daarop een werkwoord (indefinitief) en een tijd (in ieder geval zoveel kaartjes als er leerlingen zijn).
- Een boek met daarin de werkwoorden voor het team.
- Een boek met daarin de werkwoorden voor de controleurs.
- De controleurs staan bij een andere groep.





## Werkwoordenestafette

### Spelregels:

- Ieder team legt dezelfde afstand af.
- Alle kaartjes moeten naar de overkant.
- Alle teamleden mogen om beurten met een werkwoord naar de overkant lopen/rennen.
- Ze moeten het werkwoord in de aangegeven tijd opzeggen.



## Werkwoordenestafette

### Spelregels:

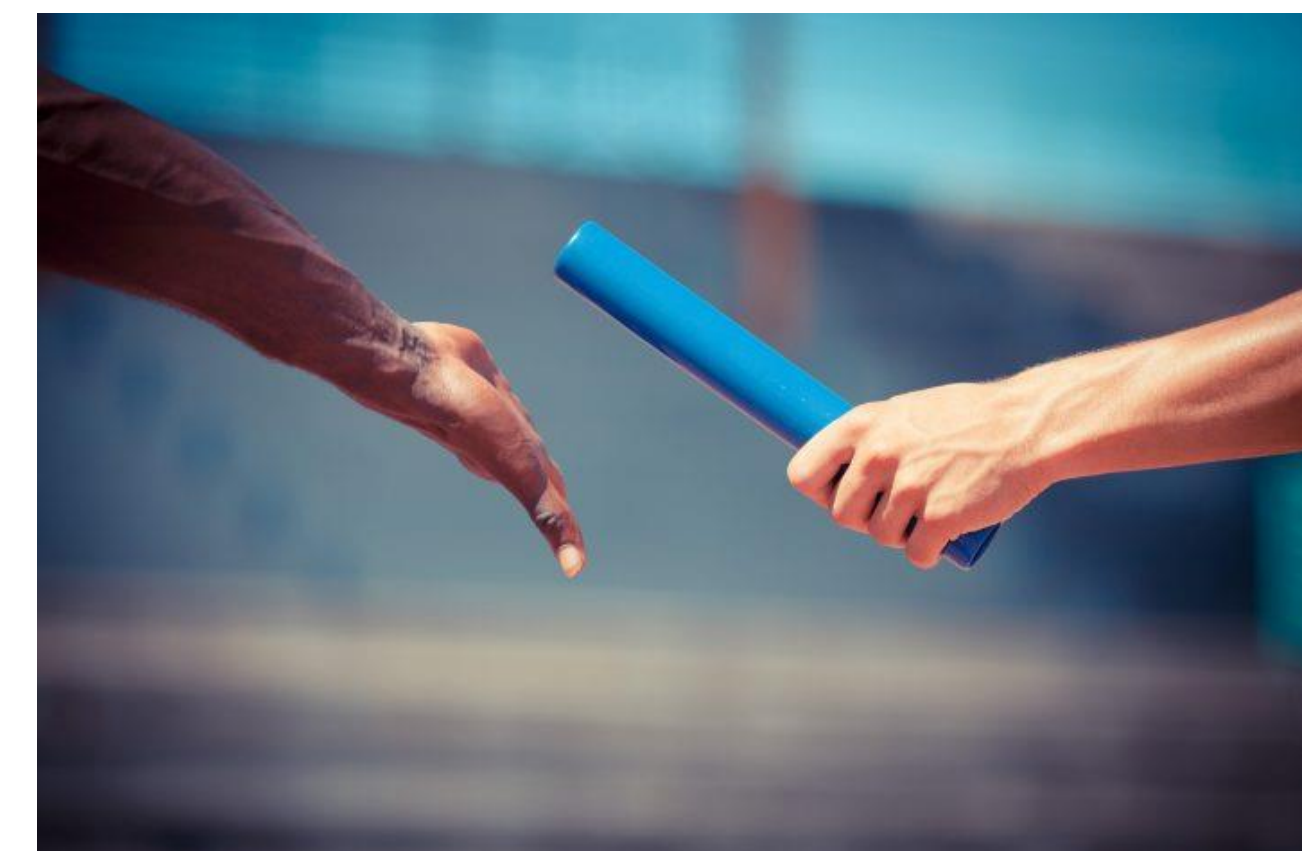
- De controleur controleert of het werkwoord goed opgezegd is.
- Is het werkwoord goed opgezegd, dan mag het kaartje daar blijven. Is het fout dan moet het kaartje mee terug en moet een ander teamlid het proberen.
- De controleur controleert ook of de teamleden elkaar afwisselen en niet alle kaartjes door de beste leerling laten opzeggen.
- Het team dat als eerste alle kaartjes aan de overkant heeft, wint.



## Zinnenestafette

Benodigdheden/vooraf:

- Leerlingen zijn in teams van 5 of 6 leden verdeeld.
- Elk team wijst een controleur aan.
- Kies een ruimte waar gerend/gelopen kan worden.
- Per team een gelijke stapel kaartjes met daarop een zin uit de phrases-clés/Référence.
- Per controleur vragen/antwoorden die passen bij de zinnen die het team op moet zeggen.
- Een boek met daarin de zinnen voor het team.
- Een boek met daarin de zinnen voor de controleurs.
- De controleurs staan bij een andere groep.

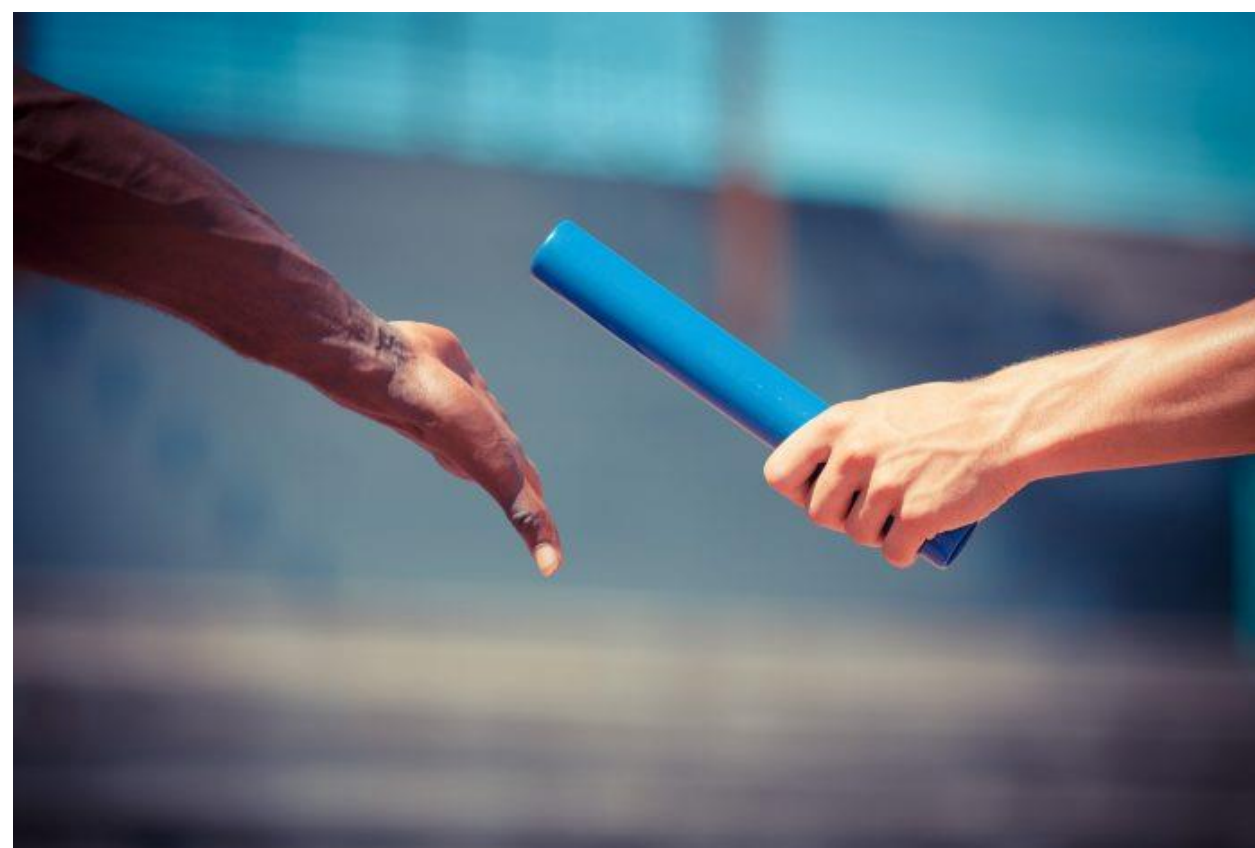




# Zinnenestafette

## Spelregels:

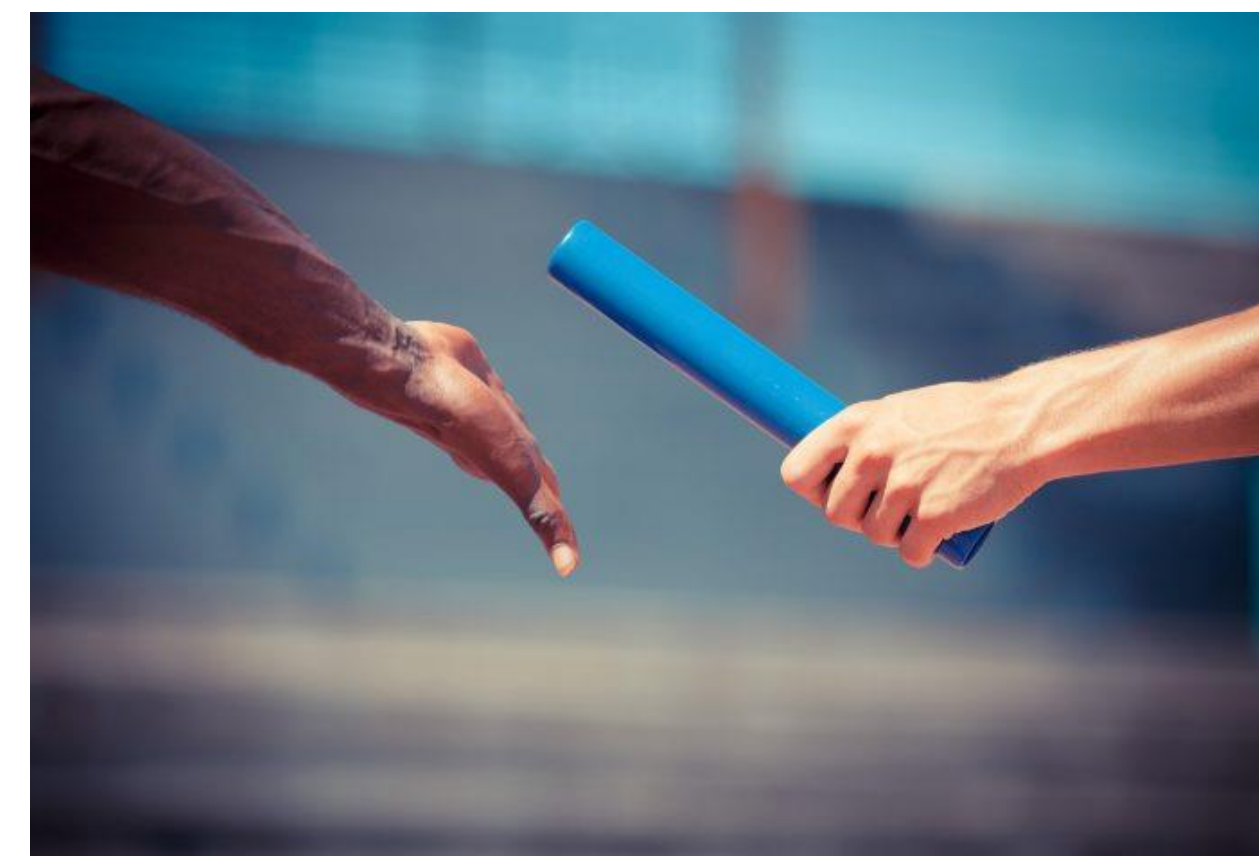
- Ieder team legt dezelfde afstand af.
- Alle teamleden mogen om beurten naar de overkant lopen/rennen
- Elk teamlid moet elke keer één zin meer opzeggen dan zijn voorganger, dus de eerste persoon die loopt zegt één zin op, de tweede twee zinnen, de derde drie etc. ....



# Zinnenestafette

## Spelregels:

- De controleur geeft antwoord/stelt de vraag en controleert of het antwoord klopt (ook qua uitspraak) en houdt bij hoeveel zinnen het team goed had.
- Maakt iemand in deze fase een fout dat moet iedereen weer bij zin 1 beginnen.
- Het eerste team dat het hele gesprekje goed heeft, met álle teamleden, wint.



# Hindernisbaan

Benodigdheden/vooraf:

- Leerlingen zijn in teams van 5 of 6 leden verdeeld.
- Groepen zitten bij elkaar.
- Elk team krijgt een deel van de te leren stof toebedeeld.  
Bijvoorbeeld: team 1 woordenlijst A, team 2 woordenlijst B, team 3 grammatica C, team 4 phrases-clés D eerste helft, team 5 phrases-clés D tweede helft.
- Elk team bedenkt een uitdaging/obstakel met het deel van de lesstof dat zij gekregen hebben. Zij maken ook een controlemodel voor de controleur.
- Elk team wijst een controleur aan.





# Hindernisbaan

Voorbeelden van uitdagingen:

- een zin maken met drie aangegeven woorden (F-N of N-F).
- vijf woorden vertalen (N-F), (F-N).
- een zin maken met daarin de grammatica verwerkt.
- een werkwoord opzeggen.
- Antwoord geven op een vraag uit de phrases-clés.
- Een klein gesprekje met de phrases-clés.



# Hindernisbaan

## Spelregels:



*Grandes Lignes*

- Elke groep heeft een eigen obstakel/honk.
- De andere groepen moeten met alle groepsleden langs elk obstakel komen.
- De controleur blijft op het honk.
- Mobieltjes zijn verboden.
- Iedereen gaat linksom.
- Het eerste groepslid gaat naar het eerste honk dat hij tegenkomt en probeert het obstakel te nemen, lukt dit dan mag hij meteen verder.
- Lukt dit niet, dan gaat hij terug naar de groep.
- Je mag altijd terug naar je eigen groep om iets op te zoeken of te vragen.



# Hindernisbaan

## Spelregels:



- Het tweede groepslid mag starten zodra het eerste groepslid het eerste obstakel genomen heeft.
- Je mag nooit eigen groepsleden inhalen of met eigen groepsleden op hetzelfde honk staan.
- Vanaf het tweede obstakel, hoef je niet meer terug naar het begin als je een fout maakt.
- Als het eerste groepslid terug is bij de groep wordt deze de controleur.
- De controleur gaat zelf als laatste.
- De groep die als eerste met alle leden rond is, heeft gewonnen.



## Zinnen maken met de bal...die ontploft!

Benodigdheden/vooraf:

- Leerlingen zijn in groepen van 5 of 6 leden verdeeld.
- Groepen staan in kringen.
- Elk team heeft een bal.
- Elk team heeft een open vraag in het Frans.
- De docent heeft een fluitje of gebruikt een signaal (optioneel)

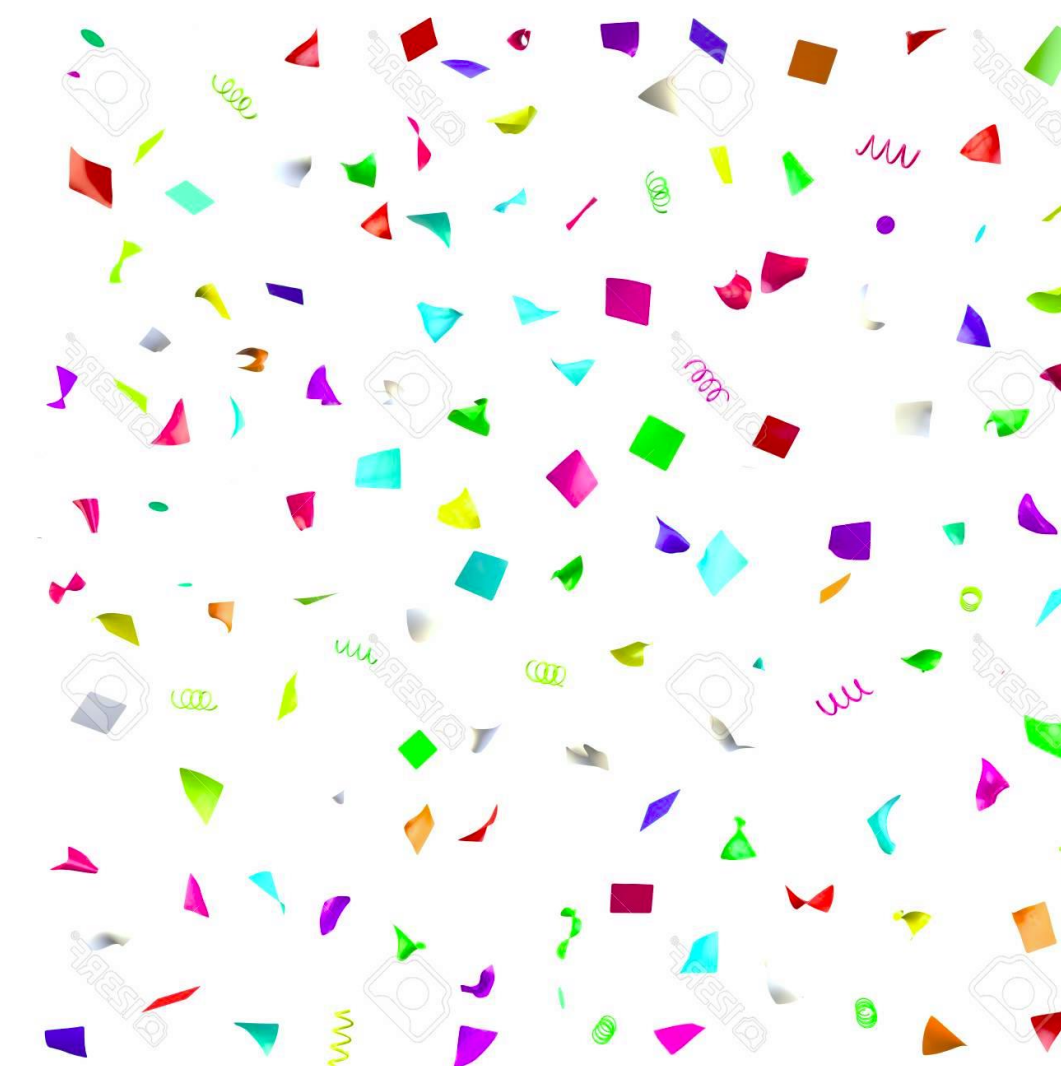
TIP: ideaal om lastige grammaticale constructies mee in te slijpen (bijvoorbeeld zinnen met ce qui, ce que)



## Zinnen maken met de bal...die ontploft!

### Spelregels:

- Leerlingen lezen de vraag hardop.  
Qu'est-ce que tu aimes faire pendant tes vacances?
- Eerste leerling (met bal) geeft antwoord.  
Ce que j'aime faire pendant mes vacances, c'est...
- Hij/zij gooit de bal naar iemand anders.
- Die geeft antwoord, maar het mag niet hetzelfde zijn.
- Zodra iemand het niet meer weet, telt de groep af vanaf vijf of tien.
- Bij zéro ontploft de bal en mag je even niet meer meedoen.
- Als het signaal klinkt, verplaatst elke groep zich één vraag verder.



## Zinnen maken met de bal...die ontploft!

### Spelregels:

- Elke volgende persoon die de bal krijgt, geeft een ander antwoord.
- Zodra iemand het niet meer weet, telt de groep af.
- Bij zéro ontploft de bal en mag je even niet meer meedoen.
- Als de docent op het fluitje blaast, verplaatst elke groep zich één vraag verder (optioneel – je kunt ook meerdere vragen op hetzelfde blad zetten).

