



## Spelen jullie ook graag gezelschapspelletjes?

\*\* Maak een **groot ganzenbordspel** met opdrachten met vraag- en antwoord; zoals in de tekst. Als de kinderen een vraag juist hebben beantwoord, mogen ze vooruit, anders moeten ze stilstaan of achteruitgaan. Laat de kinderen \*\*\* vragen voorbereiden / of bereid zelf vragen voor(bereiden) die te maken hebben met

- de feesten die de kinderen van je klas vieren (zie verder);
  - de namen van steden;
  - letters terugvinden in hun eigen naam, idolen...
  - vragen die verband houden met de voorbije ervaringen van deze week, bijvoorbeeld een vraag over tramhaltes
  - vragen in verband met vertalen in een andere taal zoals: wat betekent une baguette?
- Laat daarbij woordjes aan bod komen die in de loop van de week zijn verwoord in de eigen taal van de kinderen. De vragen van de kinderen mogen natuurlijk ook gaan over DS –spellen, pokemon of K3

\* Vraag de kinderen naar hun lievelingsspelletjes,  en vraag of ze **gezelschapspelletjes** willen meebrengen van thuis. Organiseer met de spellen van de kinderen, eventueel aangevuld met je eigen spelletjes een “gezelschapscarrousel”. Hiermee bedoelen we dat er aan elke tafel een spel wordt gespeeld tot een signaal. Dan wisselen de kinderen van tafel. Observeer het spel van de kinderen, hun omgaan met regels, met winnen en verliezen, het vals spelen... Bespreek nadien met de kinderen wat je geobserveerd hebt. **Leer hen eerlijk spelen**<sup>1</sup>

\*\* Maak een **vraag-antwoordspel met vraag – en antwoordkaarten** of organiseer een **quiz** rond verschillende onderwerpen die je klas boeien. Integreer vragen die te maken hebben met de bovenstaande thema's, namelijk feesten (zie verder verdieping), namen van steden, idolen, letters in de eigen naam,... Je kunt ook de audio opnames of afbeeldingen gebruiken uit het verhaal (foto's verdieping)

\* Verrijk je **spelletjeshoek** met de spellen die aan bod zijn gekomen in de loop van de week, bijvoorbeeld een memoryspel met de foto's van de kinderen, het wie-is-het-spel, maar ook met nieuwe vraag-en antwoordspellen die je aan de kinderen leert. Hang  de foto's die verband houden met deze vertelplaat boven de spelletjeshoek, zoals “[mama en papa kijken toe en stellen een vraag](#)”, “[mama en papa kijken toe](#)”, “[tijdens het spel](#)” Je kan deze foto's ook tijdens een kort ontmoetingsmomentje gebruiken. Jij speelt de vader of moeder van Otman die een moeilijke vraag stelt aan de kinderen.

---

<sup>1</sup> In het boek ‘Speelkriebels voor kleuters’ van Veerle Florquin en Els Bertrands (2009). Leuven : Acco, worden hier 2 hoofdstukken aan gewijd ‘Spel met regels aanbieden’ nl. hoe je dit opbouwt, zowel bij de spelaanvang als tijdens de spelbegeleiding.