ACTIVITEITENBUNDEL

Lauren De Graef, Pauline De Ley, Kristien Leysen,
Lali Van Der Voort & Joke Van Gompel

KdG
Karel de Grote
Hogeschool

VOORWOORD

Ondervind je moeilijkheden om kinderen een vreemde taal zoals het Frans aan te leren? Heb je het gevoel dat je materiaal mist om mee aan de slag te gaan?

Die tijd is voorbij!

Met een breed aanbod aan leerzame, taalstimulerende maar vooral ook leuke activiteiten, helpt deze bundel je al een heel eind op weg.

Geniet van het kant-en-klaar materiaal, waar nog ruimte is voor differentiatie, zowel op niveau als op interesse. Ontdek de verschillende spelletjes, recepten, knutselprojecten, experimenten en nog zoveel meer.

De bundel is onderverdeeld in subcategorieën (zie Inhoudstafel), zodat je snel de juiste activiteit kunt kiezen. Alle activiteiten zijn ook voorzien van een stempel. Hierdoor zie je meteen of een activiteit geschikt is voor jouw doelgroep.

Dit materiaal is voor iedereen
Ben je leerkracht, ouder of nog iets totaal anders? Geen probleem! Door het universele karakter van de activiteiten kunnen ze in allerlei situaties ingezet worden.

Laat je kinderen ontdekken en bijleren, maar leer hen vooral genieten van een nieuwe taal.

Want wat je leert met plezier, vergeet je nooit.

Pauline, Lauren, Kristien, Lali en Joke

KdG
Karel de Grote Hogeschool

INHOUDSTAFEL

01 Leer elkaar kennen

02 Eerste hulp bij ...

03 Bucketlist

04 Buiten spelen

05 Binnen spelen

06 Experimenteren

07 Knutselen

08 Koken

09 Spelen met taal

10 Puzzelen

11 Compensatiestrategieën

12 Films en series

13 Achtergrondmuziek

14 Bijlagen

Leer elkaar kennen

DIT OF DAT

zomer	winter
hond	kat
film	boek
appel	banaan
spreken	luisteren
fiets	te voet
kunnen vliegen	onzichtbaar zijn
pizza	frietjes
vroeg op	uitslapen

2 leugens, 1 waarheid

Benodigdheden: pen en papier

Noteer 2 leugens en 1 waarheid op een papier.

Wissel van papier en probeer de leugens van de andere te achterhalen.

5 minuten om de leugens en de waarheid te noteren. Nadien kunnen jullie discussiëren.

Extra: je mag ook tekenen!

VANAF 12 JAAR

Bij mij

Benodigdheden: pen en papier

De ene speler beschrijft (de plattegrond van) zijn huis/appartement, de andere tekent wat hij hoort.

Controleer samen de tekening. Wissel daarna van rol.

Extra: je mag ook de woordenlijst gebruiken als hulpmiddel.

ALLE LEEFTIJDEN

Mijn voorkeuren

Benodigdheden: pen en papier

Noteer 3 dingen die je leuk vindt en 3 dingen die je niet leuk vindt.

In duo stel je elkaar vragen over de voor- en afkeuren.

Extra: je mag ook tekenen!

ALLE LEEFTIJDEN

Mijn tijdsindeling

VANAF 12 JAAR

Benodigdheden: spelbord, pionnen, een dobbelsteen

De spelregels van ganzenbord gelden voor dit spel.
De spelers gooien om de beurt de dobbelsteen.
Aangekomen op een speelveld, zegt de speler wat hij normaal op dat uur doet. Begin je zin met het uur te zeggen.

Voorbeeld: “Om 7 uur sta ik op.”

Als de speler geen passend antwoord heeft, moet hij terug naar waar hij vandaan kwam. Wie als eerste het laatste veld bereikt, heeft gewonnen.

Eerste hulp bij ...

Aan tafel

Activiteiten

Buitenspelen

Familie

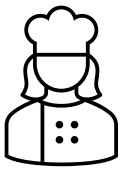
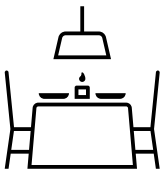
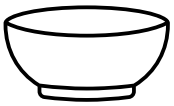
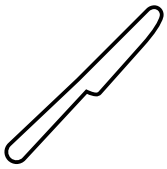
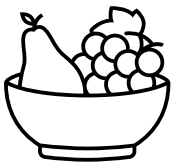
Huisdieren

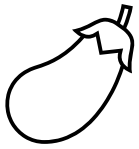
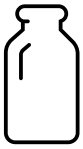
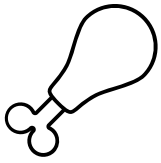
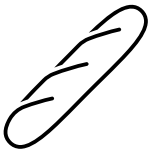
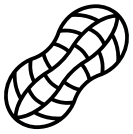
Knutselen

Mijn lichaam

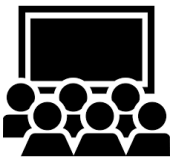
Mijn lichaam

Aan tafel!

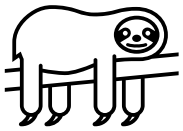
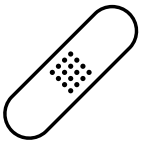
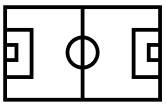
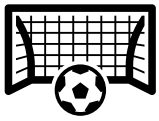
		
eten	koken	lekker!
		
niet lekker!	handen wassen	tafel dekken
tafel afruimen	afwassen	bord
		
kom	glas	vork
		
lepel	mes	fruit

		
groenten	Zou ik nog een beetje … mogen?	water
		
melk	vlees	vis
		
brood	noten	soep
hoofdgerecht	dessert	peper en zout

Activiteiten

wandelen	fietsen	winkelen
		
een museum bezoeken	naar de cinema gaan	televisie kijken
een spel spelen	een terrasje doen	iets gaan eten
zwemmen	muziek beluisteren	sporten
chatten	gamen	rusten / chillen
knutselen	koken	bowlen

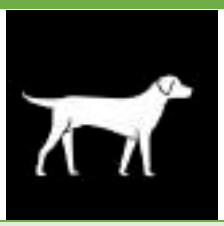
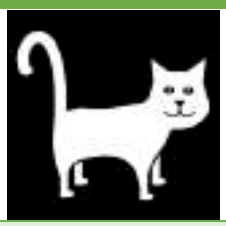
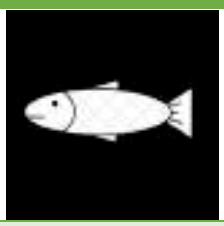
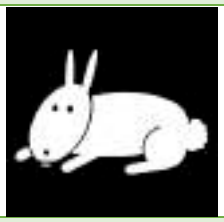
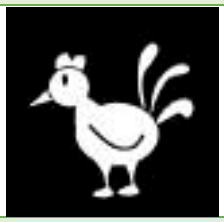
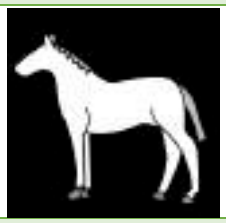
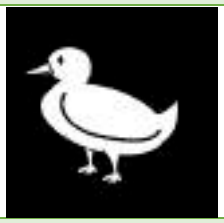
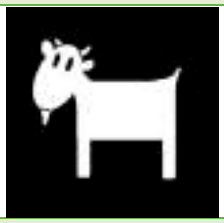
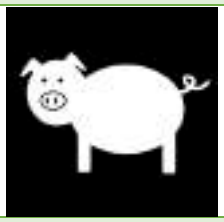
Buiten spelen

spelen	winnen	een doelpunt maken
		
Ik vind dit leuk !	Ik ben moe.	Ik vind dit niet leuk.
		
vallen	Ik heb me pijn gedaan.	een sportplein
		
een bal	een doel	een kegel
springen	een trampoline	lopen
een speler	een ploeg / een team	vals spelen

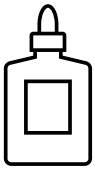
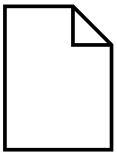
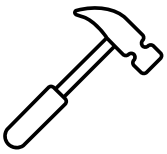
Thuis

	Swap-Swap	
familie	een gastgezin	moeder
vader	zus	broer
slapen	opstaan	zich aankleden
tanden poetsen	haren kammen	zich wassen
douchen	een bad nemen	zich schminken
de slaapkamer	de badkamer	de keuken
de living	de tuin	een hond
zeep	tandpasta	een kat

Huisdieren

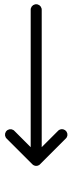
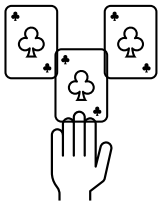
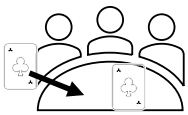
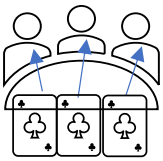
		
een hond	een kat	een vis
		
een konijn	een vogel	een kip
		
een schaap	een paard	een hamster
een ezel	een duif	een papegaai
		
een eend	een cavia	een geit
		
een varken		

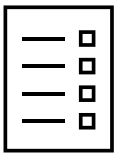
Knutselen maar!

knutselen	tekenen	schilderen
		
schaar	lijm	papier
stiften	verf	penseel
		
wol	tang	hamer

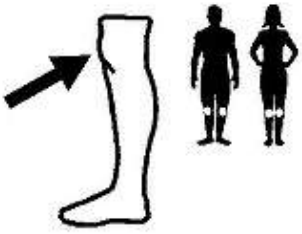
potlood	vouwen	schilderij
rood	oranje	geel
groen	blauw	paars
wit	zwart	bruin

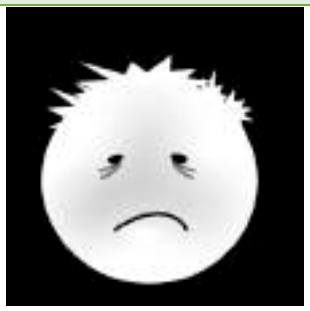
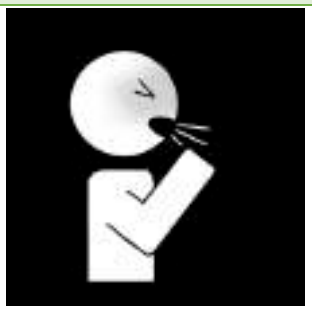
Gezelschapsspelletjes

gezelschapsspel	pion	dobbelsteen
		
de dobbelstenen werpen	vooruitgaan	achteruitgaan
de speler	om de beurt	valsspelen
		
kaarten	een kaart trekken	een kaart leggen
		
de kaarten uitdelen	de kaarten schudden	de verliezer

de winnaar	winnen	verliezen
gelijkspel	geluk hebben	ongeluk hebben
		
de spelregels	opruimen	een beurt overslaan
spelbord		

Mijn lichaam

een hoofd	een hand	een voet
		
een arm	een been	een knie
ik ben ziek	een allergie	ik heb buikpijn

ik heb hoofdpijn	ik heb tandpijn	ik heb koorts
		
ik voel me misselijk	overgeven	medicatie
		
de apotheker	niezen	hoesten

SWAP-SWAP BUCKETLIST

- [ ] Bouw een kettingreactie en maak een video
- [ ] Kies een serie/film uit de lijst en kijk deze samen
- [ ] Maak popcorn voor bij de serie/film
- [ ] Luister naar de Swap-Swap afspeellijst op Spotify
- [ ] Leer elkaar kennen door een kennismakingsspel
- [ ] Knutsel samen iets
- [ ] Doe samen een experiment
- [ ] Ga een ijsje eten en bestel in de doeltaal
- [ ] Maak samen een TikTok
- [ ] Wissel contactgegevens uit

BUITENSPELLETJES

FR

ALLE LEEFTIJDEN

TOUS LES ÂGES

NL

Twister

Mets-toi sur le tapis et pose ta main ou ton pied sur la couleur demandée. Le dernier debout gagne!

cache-cache

Désigne 1 chercheur, les autres doivent aller se cacher. Le chercheur compte jusqu'à 10, une fois terminé le chercheur doit trouver les autres.

cache-cache sardine

Nomme un joueur qui ira se cacher pendant les autres comptent. À la fin du temps, les chercheurs partent à la recherche du premier joueur déjà caché. (Le cacheur envoit des conseils via WhatsApp). Si tu trouves le cacheur, tu dois te cacher avec lui. Le dernier à trouver le cacheur, perd.

Twister

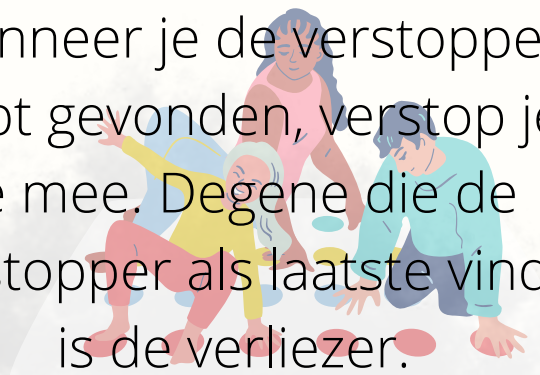
Ga op de mat staan en zet je hand of voet op de gevraagde kleur. De laatste die overeind blijft is de winnaar!

verstoppertje

Iedereen verstopt zich behalve 1 persoon. Deze gaat iedereen zoeken na tot 10 geteld te hebben.

sardientje

Dit is omgekeerd verstoppertje! Iemand verstopt zich en iedereen gaat hem zoeken. (De verstopper stuurt in WhatsApp tips door.) Wanneer je de verstopper hebt gevonden, verstop je je mee. Degene die de verstopper als laatste vindt, is de verliezer.



FR

ALLE LEEFTIJDEN

TOUS LES ÂGES

NL

la clé de St-Georges

Les joueurs s'assoient en rond. L'un d'entre eux fait le tour en portant la clé à la main. Pendant son tour, il dépose la clé derrière un de ses pairs. Celui qui à la clé court pour ratrapper le joueur qui a déposé la clé derrière lui, puis il prend sa place.

le jeu de la tomate

Les joueurs forment un cercle. Chaque joueur écarte les jambes jusqu'à ce que ses pied touchent ceux de son voisin. Les bras et les mains jointes sont l'arme qui te permettra de pousser le ballon entre les jambes des autres. Si le ballon passe entre tes jambes, joue avec 1 seule main. La 2ième fois, retourne-toi. La 3ième fois, tu es éliminé.

zakdoekje leggen

Vorm een kring en 1 zakdoeklegger die een zakdoek legt bij iemand. Als de zakdoek bij jou ligt, sta je op en probeer je de zakdoeklegger te tikken. Dit moet voordat deze om de kring is gelopen en op de lege plek is gaan zitten!

Chinese voetbal

Vorm een kring en spreid je benen. Met je vuisten probeer je de bal door de benen van iemand anders te spelen. Je mag de bal niet bij je buur binnenspelen! Gaat de bal 1 keer door je benen, speel verder met 1 arm. De 2de keer moet je omdraaien. De 3de keer ben je af.

FR

ALLE LEEFTIJDEN

TOUS LES ÂGES

NL

1, 2, 3 soleil!

Désigne d'abord en "meneur" qui se place face à un mur, les autres se placent quelques mètres derrière lui. Lorsque le meneur se met à dire: "1, 2, 3 soleil!" les autres doivent avancer et tenter de venir toucher le mur. Quand le meneur a finit de citer "1, 2, 3 soleil!", il se retourne et s'il voit un joueur bouger, il doit repartir au point de départ. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur touche le meneur.

le saute-mouton

1 personne se penche vers l'avant et l'autre passe au-dessus de lui en posant les mains sur le dos.

1, 2, 3 piano!

Vorm horizontaal 1 rij. 1 speler staat aan de andere kant met zijn rug naar de rest. Deze roept plots "1, 2, 3 piano!" en draait zich dan om. De andere spelers lopen terwijl naar voren, maar hij mag niemand zien bewegen als hij zich omkeert! Als hij iemand ziet bewegen, moet deze terug naar start. Wie eerst de persoon vooraan kan tikken, wint.

haasje over

1 persoon buigt voorover terwijl de andere wijdbeens over de rug springt.

FR

ALLE LEEFTIJDEN

TOUS LES ÂGES

NL

la Marelle

À l'aide d'une craie, trace 10 cases sur le sol, dessine le parcours comme ci-dessous. Prends un caillou et lance-le dans la case 1, si tu réussis ton tir, tu peux commencer le parcours sur la Marelle (saute à cloche pied dans les cases 1, 2, 3, 6 et 9 et pose un pied dans la case 4 et un dans la case 5, même chose pour les cases 7 et 8). Le retour se fait dans le sens inverse, ramasse le caillou sans tomber et répète.

jeu de billes

Chaque joueur reçoit 10 billes. Trace un cercle, chaque joueur y place une bille. À tour de rôle, essaie de lancer le plus de billes possible hors du cercle. Celui qui a le plus de billes gagne.

hinkelen

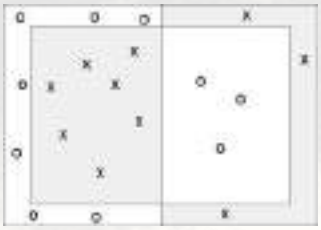
Teken 10 vierkanten op de grond met stoepkrijt, teken het parcours zoals onderaan kan zien. Neem een steentje en gooi deze in vak 1. Leg nu het parcours af (1 been in het enkele vak, 2 benen in het dubbele vak) en keer terug. Bij de terugkomst pak je het steentje zonder vallen. Dit herhaal je voor alle vakken.

knikkeren

Iedereen krijgt 10 knikkers. Teken een cirkel op de grond, elke speler legt hier een knikker in. Probeer om de beurt zoveel mogelijk knikkers uit de cirkel te schieten. Degene met de meeste knikkers wint.

FR

ALLE LEEFTIJDEN
TOUS LES ÂGES



NL

la balle au prisonnier

Ce jeu se joue en 2 équipes. La zone de jeu est divisée en deux camps, un par équipe, et chaque camp est divisé en 2 parties. 2 capitaines sont également choisis. Les 2 zones centrales sont les zones libres de chaque équipe. Les 2 zones situées les plus à l'extérieur de la zone de jeu, sont les prisons. Le but du jeu est de faire prisonniers tous les membres de l'équipe adverse. Un joueur est fait prisonnier lorsque le ballon le touche, la tête ne compte pas! Un joueur prisonnier se déplace dans la prison du camp adverse, il est libéré s'il arrive à toucher un joueur adverse. Si 2 joueurs restent, le capitaine de l'équipe entre le terrain. Le capitaine qui reste, gagne.

koningsbal

Dit spel wordt gespeeld met 2 teams, die elk een eigen helft van het speelveld hebben. 2 koningen worden gekozen die achteraan het veld van de tegenpartij staan. Het team dat de bal heeft, probeert met de bal iemand van het andere team te raken, het hoofd telt niet en de bal mag de grond niet eerst raken! Wanneer iemand wordt geraakt is hij af en verlaat hij het speelveld en gaat hij bij de koning staan. De koning en afgevallen spelers mogen ook werpen, je kan vrijkomen door iemand te raken. Als er 2 spelers overblijven, komt de koning op het veld. De koning die laatst overblijft,

BINNEN
SPELEN

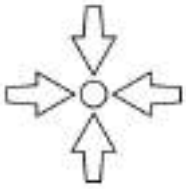
BENODIGDHEDEN:

VANAF 10 JAAR

- 56 KAARTEN
- 1 BEL

Verloop van het spel:

- Zet de bel in het midden.



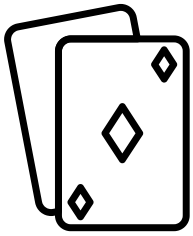
- Deel alle kaarten uit.

- Leg de kaarten met afbeelding naar tafel gericht.

- Draai om de beurt een kaart om.

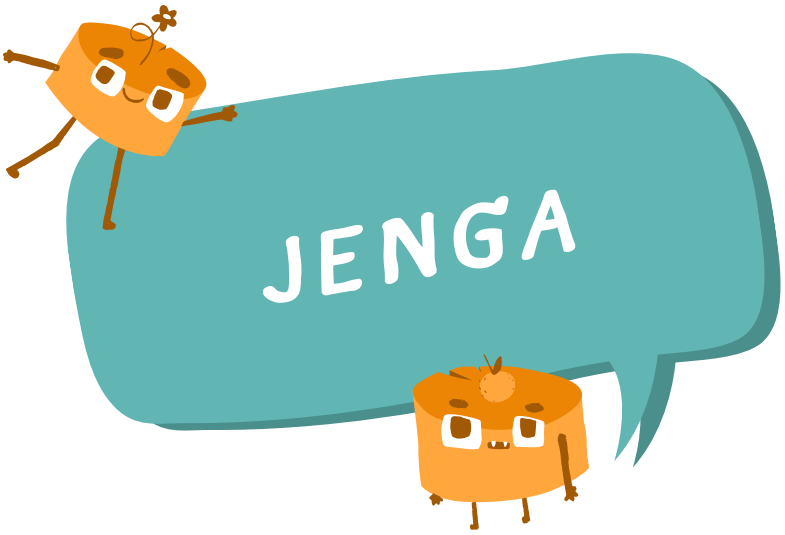
- Druk op de bel wanneer je vijf dezelfde vruchten ziet.

- Beller wint alle open kaarten.



- Geen kaarten meer? Verloren.

GAME OVER



BENODIGDHEDEN:

- 54 HOUTEN BLOKKEN

VANAF 10 JAAR

Verloop van het spel:

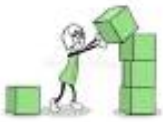
- Bouw de toren (elke laag 3 blokjes).

- Controleer of de toren recht staat.

- Bepaal de speler die mag starten.

- Speler 1: Haal een blokje uit de toren.

- Speler 1: Leg het bovenop de toren.



- Speel door tot de toren omvalt.

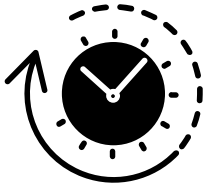
BENODIGDHEDEN:

- DRAAIWIJZER
- SPEELMAT

VANAF 10 JAAR

Verloop van het spel:

- Scheidsrechter: draai aan draaiwijzer.

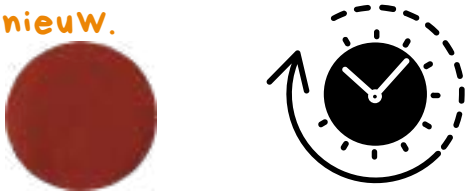


- Scheidsrechter: roep welke hand/voet moet verplaatsen + de kleur.

- Cirkel gebruikt? Hij is bezet en kan niet gebruikt worden.

- Handen en voeten niet verplaatsen zonder toestemming van de scheidsrechter.

- Alle cirkels van eenzelfde kleur volzet? Scheidsrechter draait opnieuw.



- Tweemaal dezelfde kleur? Verplaats hand/voet naar andere cirkel.

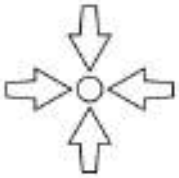
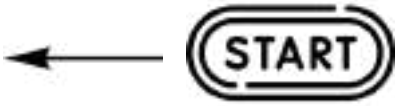
- Gevallen? Dan ben je verloren.

BENODIGDHEDEN:

- UNO-KAARTEN

VANAF 10 JAAR

Verloop van het spel:

- Schud de kaarten.
- Geef elke speler 7 kaarten. 
- Leg de overige kaarten op een stapel in het midden van de tafel.
- Draai de bovenste kaart om van de stapel.
- De speler links van de gever start. 

- Kijk na of je dezelfde kleur of symbool hebt.
- Zo niet? Neem een kaart van de stapel.
- Nog maar 1 kaart? Roep UNO.

- UNO vergeten roepen? Neem 2 kaarten.
- Alle kaarten weg? Dan ben je de winnaar.

BENODIGDHEDEN:

- UNO-KAARTEN

Speciale kaarten:

- De 2+ kaart: Neem twee kaarten van de stapel + sla een beurt over.

- De keer-om kaart: Spelrichting verandert.

- De sla-beurt-over kaart: Sla een beurt over.

- De keuzekaart: Kies een kleur waarin het spel verder gaat.

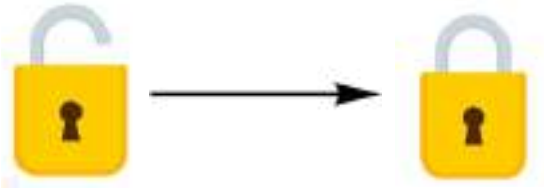
- de 4+ kaart: Kies een kleur + neem vier kaarten + sla een beurt over.

BENODIGDHEDEN:

- ROOSTER
- 21 GELE SCHIJVEN
- 21 RODE SCHIJVEN

Verloop van het spel:

- Sluit het sluitmechanisme op de bodem



- Bepaal de speler die mag starten

- Speler 1: speel 1 schijf

- Speler 2: speel 1 schijf

- Winnaar? Door 4 schijfjes op 1 rij te krijgen

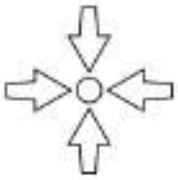
BENODIGDHEDEN:

- 80 SPEELKAARTEN
- 1 TOTEM

VANAF 12 JAAR

Verloop van het spel:

- Plaats de totem in het midden.

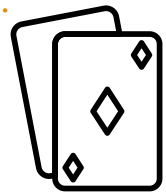


- Deel alle kaarten uit.

- Leg de kaarten met afbeelding naar tafel gericht.
- Draai om te beurten een kaart om.

- 2 kaarten met hetzelfde symbool? Grijp de totem.

- Duel verloren? Neem alle kaarten.



- Gewonnen? Geen kaarten meer.

BENODIGDHEDEN:

- 80 SPEELKAARTEN
- 1 TOTEM

Speciale kaarten:

- Pijlen naar buiten: Allemaal tegelijkertijd een kaart omdraaien.

- Pijlen naar binnen: Alle spelers proberen totem te grijpen.

- Gekleurde pijlen: De kleuren bepalen het spel.

BENODIGDHEDEN:

VANAF 12 JAAR

- 106 STEENTJES
- 4 PLANKJES

Verloop van het spel:

- Elke speler: Neem 14 stenen.

- Leg een reeks van 30 punten.

- Vul de reeksen aan.

- Alle speelstenen kwijt? Winnaar.

VANAF 12 JAAR

ESCAPE @HOME

Los de puzzels op en ontsnap zo snel mogelijk!

Situatie:

Jullie zijn alleen thuis. Plotseling horen jullie een vreemd geluid beneden. Het lijken dieven te zijn! Jullie proberen jullie te verbergen in jullie kamer, maar tevergeefs. De overvallers sluiten jullie op in een kamer! Natuurlijk willen jullie zo snel mogelijk ontsnappen, maar jullie weten niet hoe...

De dieven zullen jullie slechts op één voorwaarde vrijlaten: jullie moeten hen het wachtwoord van de kluis bezorgen.

ESCAPE @HOME

Benodigdheden

- cake
- kamer om escaperoom in te spelen (bv. slaapkamer)
- bijlage met raadsels, tips en brief
- enveloppen
- papier
- pennen
- mobiele telefoon met mogelijkheid om de pincode te veranderen
- 2 oude kranten
- 5 ballonnen

ESCAPE @HOME

Voorbereiding

1. Print de bijhorende bijlagen.

2. Knip de puzzelstukjes van bijlage 2 uit en leg ze in de kamer naar keuze (door elkaar).

3. Neem de cake en verstop er het briefje in uit bijlage.

4. Kleef het morsealfabet ergens anders (bijvoorbeeld onder het bed).

5. Neem een krant en omcirkel er letters in die de volgende boodschap vormen: "Het derde getal in de code is het aantal seizoenen dat je in een jaar hebt."

6. Stop in de andere krant een envelop met de briefjes uit bijlage 4 en de alfabetcode.

7. Leg de kranten in de kamer.

ESCAPE @HOME

Voorbereiding

8. Neem de gsm. Verander de pincode naar 5748, de achtergrond naar die van bijlage 5 en verander een contact naar 'persoon onbekend'. Leg de gsm nadien in het midden van de kamer.

9. Blaas de ballonnen op, steek er de letters in uit bijlage 6 en leg ze in de kamer.

10. Ga de kinderen halen, sluit ze op in de kamer en geef hen de brief uit bijlage 1. Druk hen op het hart dat ze alles in volgorde moeten doen.

11. Laat de pret beginnen!

ESCAPE @HOME

Verloop

1. In het begin krijgen de kinderen een brief die onder de deur door wordt geschoven. Die bevat het verhaal en een eerste aanwijzing:
"Als je maar één stukje van me hebt, kun je niets met me doen. Als je er nog veel meer hebt, zal ik na elk stukje een mooier plaatje worden."
--> puzzel

2. Als ze de puzzel gemaakt hebben, vinden ze het woord "**vijf**" op de achterkant en de boodschap:
"Mensen zeggen soms dat ik om op te eten ben!"
--> cake

3. De cake bevat een briefje met een morsecode en een locatie. Ze moeten het ontcijferen met de hulpsleutel die ze daar vinden. De hulpsleutel is bijvoorbeeld onder het bed geplakt.

ESCAPE @HOME

Verloop

4. Op het briefje in de taart staan 3 zaken:

A. Nummer: --... / . / ...- / . / -.

B. Wil je me oplossen? Kijk dan onder het bed.

Dat zal ze het nummer **zeven** geven.

C. Je zoekt het volgende nummer hier:

"Heb je mij in je hand, dan weet je alles van het hele land." --> kranten

5. In een van de twee kranten zijn letters omcirkeld waarmee je de volgende boodschap kunt vormen:

"Het derde getal in de code is het aantal seizoenen dat je in een jaar hebt." (**vier**)

ESCAPE @HOME

Verloop

6. In de andere krant zit een envelop met een alfabetcode en 2 briefjes:

Briefje 1:
Welke letters horen bij de volgende getallen?
Zet dan de letters in de juiste volgorde om het laatste cijfer van de pincode te vinden.

3/20/8/1 (CTHA --> **ACHT**)

Briefje 2:
Voer de code in op de mobiele telefoon in het midden van de kamer.

ESCAPE @HOME

Verloop

7. Wanneer de kinderen de PIN-code hebben ingevoerd, zien zij de volgende achtergrond op de mobiele telefoon met de boodschap:

"Je zult het wachtwoord in de ballonnen vinden! Leg de letters naast de andere letters en kijk welk woord je vindt. Stuur dan een SMS met het wachtwoord naar het nummer onder de naam "onbekend persoon".

(Verander de naam van een contactpersoon in "onbekend persoon" kies iemand die niet bang is om een bericht te ontvangen).
Wachtwoord: KLUIS

8. Vervolgens sturen de kinderen een SMS naar dit contact. Als het wachtwoord juist is, laat de kinderen dan uit de kamer! Ze zijn nu ontsnapt.

Gezelschaps-spelletjes

ALLE LEEFTIJDEN

Slangen en ladders

AANTAL SPELERS

2 tot 4

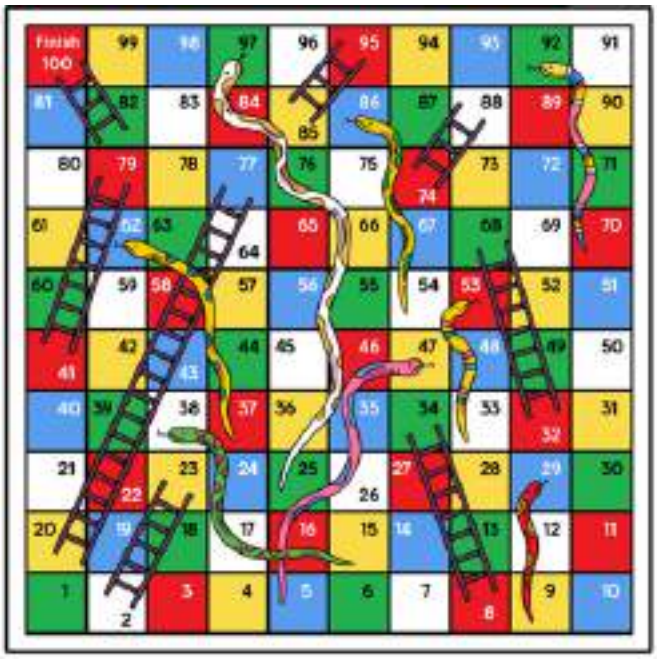
BENODIGDHEDEN

- dobbelsteen
- pion voor elke speler
- spelbord (zie bijlage)

SPELREGELS

De spelers gooien om de beurt met de dobbelsteen. Wie het hoogste aantal ogen gooit, mag beginnen. Bij elke worp zet je je pion evenveel vakjes vooruit als je ogen hebt gegooid. Komt een speler op een vakje met de onderkant van een ladder dan gaat de speler automatisch omhoog via deze ladder.

Belandt een speler op een vakje met een slangenkop dan glijdt deze speler automatisch omlaag via deze slang en komt te staan op het vakje met het uiteinde van de slang. De speler die als eerste het hele bord heeft afgelegd en boven aankomt is de winnaar.



Dobble

AANTAL SPELERS	BENODIGDHEDEN
2 tot 6	DOBBLE-kaartjes

SPELREGELS

- Schud het stapeltje kaarten goed en geef iedere speler één omgedraaide kaart. Niet spieken!
- Leg de stapel in het midden van de tafel met de symbolen naar boven.
- Tel tot drie en draai dan allemaal je eigen kaartje om.
- Tijd om te focussen... Iedere speler zoekt op zijn kaartje zo snel mogelijk het symbool dat overeenkomt met het kaartje op tafel. Gespot? Roep dan gelijk welk symbool je hebt gevonden! Heb je gelijk? Dan mag je de kaart pakken en boven op je eigen openliggende stapel leggen.
- Op de stapel ligt nu een nieuwe kaart open. Alle spelers kijken weer of ze een gelijk symbool kunnen spotten. Zo gaat het spel door totdat alle kaarten in het midden op zijn.
- Vergelijk de stapeltjes kaarten van iedere speler. Diegene met de hoogste stapel wint het potje!

Wanneer twee spelers tegelijk de oplossing vinden, wint de speler die als eerste zijn kaart heeft neergelegd of de kaart van de stapel heeft gepakt.
Wanneer de stand aan het einde gelijk is, dan komt er een eindduel! Ieder neemt een kaart en draait deze tegelijkertijd om. De eerste die het overeenkomstige symbool vindt, wint het spel.

Zeeslag

AANTAL SPELERS

2

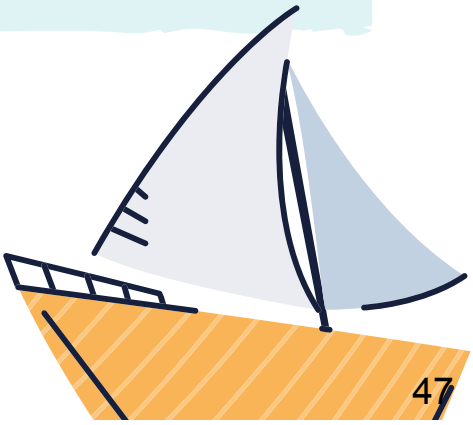
BENODIGDHEDEN

- spelbord voor elke speler (zie bijlage)
- 2 pennen/stiften

SPELREGELS

- Plaats en kleur drie schepen op je spelbord (horizontaal of verticaal) zonder het te laten zien aan je tegenstander.

- Het doel is om alle schepen van je tegenstander te doen zinken.
- Kies om de beurt een vakje uit waarop je zou willen schieten bij je tegenstander (bvb.: B5, A6...)
- Hou goed bij welke schepen er geraakt worden aan de hand van de legende.
- Wanneer het lukt om een schip van de tegenstander te doen zinken, ben je gewonnen. Klaar om aan te vallen? GO!



Ik ben een banaan!

AANTAL SPELERS

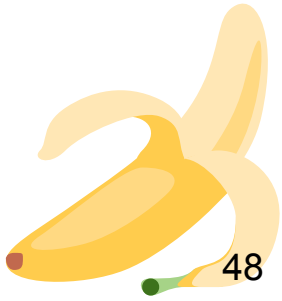
2

BENODIGDHEDEN

- Post-its
- pen

SPELREGELS

- Schrijf op een post-it de naam van een groente, een stuk fruit, een voorwerp, een persoon, etc. Let erop dat je partner niet ziet wat je schrijft!
- Plak jouw kaartje op het voorhoofd van je partner. Zorg er nog steeds voor dat die persoon niet kan zien wat je op het kaartje hebt geschreven.
- Stel vragen aan elkaar om het woord op jouw hoofd te kunnen raden. Als je het woord op je hoofd raadt, ben je gewonnen.
- Denk samen even na over het volgende:
  - Welke vragen waren er nuttig?
  - Welke vragen waren er minder nuttig ?
- Wissel de rollen om en speel nog een paar keer.



Mens erger je niet

AANTAL SPELERS

2 tot 4

BENODIGDHEDEN

- dobbelsteen
- 4 pionnen per speler
- spelbord (zie bijlage)

SPELREGELS

Beginopstelling
Elke speler kiest een kleur en plaatst alle vier de pionnen op de vakken (dezelfde kleur) aan de rand van het speelbord. Bepaal wie als eerste mag beginnen. Dit kun je doen door iedereen één keer te laten gooien met de dobbelsteen. Degene met de hoogste worp begint. Daarna speel je met de klok mee.

De startpositie verlaten
Om de startpositie aan de rand van het bord te mogen verlaten, moet de speler 6 gooien met de dobbelsteen. Weet je snel dit getal te dobbelen? Dan kun je een aardige voorsprong nemen op de andere spelers. Na de succesvolle worp gooi je direct nog een keertje. Zet vervolgens je pion evenveel stappen vooruit als het ogen op de dobbelsteen. Wanneer iemand géén 6 gooit, is de volgende speler aan de beurt.

Het verplaatsen van pionnen
Indien je eerste pion het echte speelbord heeft betreden, mag je tijdens jouw beurt weer met de dobbelsteen gooien en je pion verplaatsen. Hoe hoger je gooit, des te meer stappen je vooruit mag zetten en hoe eerder je bij het thuishonk bent.
Heb je al een pion in het spel en gooi je weer 6? Dan mag je kiezen of je met de pion 6 stappen vooruit zet óf een nieuw pion op het startvakje plaatst. Als alle 4 de pionnen van de eigen kleur al in het spel zijn, blijft er maar één optie over.

Een pion van het speelbord slaan
Wanneer meerdere spelers pionnen op het bord hebben staan, wordt het spel een tikje gevaarlijker. Indien een pion op een reeds bezet vakje terechtkomt, moet de pion die daar eerder stond het veld ruimen. Deze geslagen pion wordt teruggezet op een van de vier gekleurde vakken aan de rand van het speelbord. Dit betekent dat de 'geslagen speler' opnieuw 6 moet gooien en met die pion weer helemaal opnieuw moet beginnen. Snap je al waar de naam van het spel vandaan komt?

Mens Erger Je Niet regels thuishonk
Het einddoel van het spel is het thuishonk (in de eigen kleur) in het midden van het speelbord. Er gelden specifieke Mens Erger Je Niet! regels voor het binnenkomen in het thuishonk. Ben je na een heel rondje dichtbij het thuishonk? Dan moet de worp jouw pion op een leeg vakje in het thuishonk laten eindigen. Is het vakje reeds bezet door een andere pion van jezelf? Dan moet je op jouw volgende beurt wachten. Gooi je meer ogen dan dat er vakjes over zijn, tel dan vanaf het einde terug. En nu maar hopen dat jouw pion met de finish in zicht niet van zijn plek wordt geslagen!
Wie als eerste alle 4 zijn/haar pionnen in het thuishonk weet te krijgen, wint het bordspel.

Story cubes

VANAF 12 JAAR

AANTAL SPELERS

2 tot 6

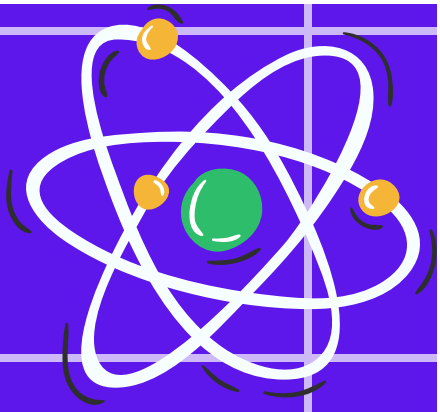
BENODIGDHEDEN

- story cubes (dobbelstenen, zie bijlage)
- plakband

SPELREGELS

- Knip de dobbelstenen uit, vouw ze en plak ze vast met plakband. Het spel kan beginnen!

- Om de beurt wordt elke speler de Verteller. Gooi de dobbelstenen en creëer een verhaal beginnend met "Er was eens...". Doe dit met behulp van de negen symbolen op de bovenkant van de dobbelstenen en volg je fantasie!



EXPERIMENTEN

VANAF 10 JAAR

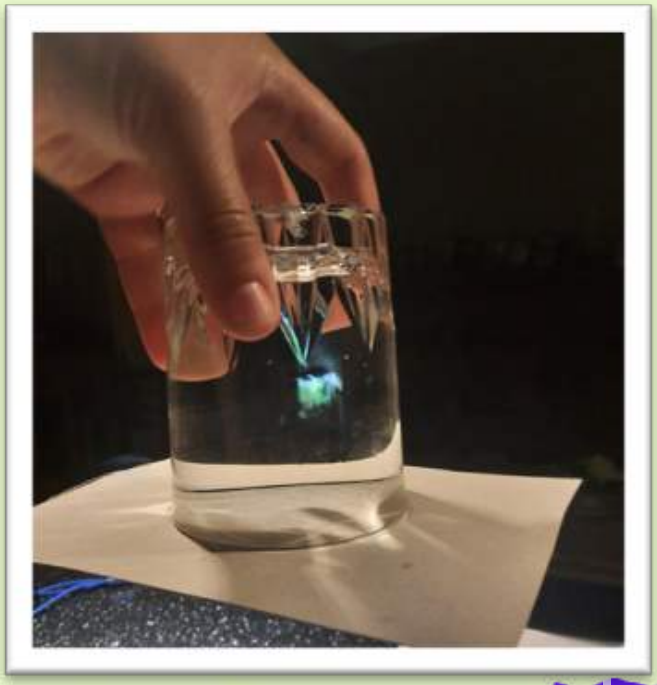
SKITTLES-PROEF

1. Koop een zak Skittles.
2. Leg ze in een rondje op een wit bord.
3. Giet een beetje water in de cirkel.
4. Wacht 2 minuten en laat je verwonderen door het resultaat!

WATERPROEF

1. Schenk een glas water helemaal vol tot er werkelijk niks meer bij in past.
2. Dek het glas af met een stuk karton.
3. Pak het glas en draai het in één keer om.

Tip: Gebruik stevig karton, (bijvoorbeeld van een pizzadoos) en beweeg niet te veel met het glas.



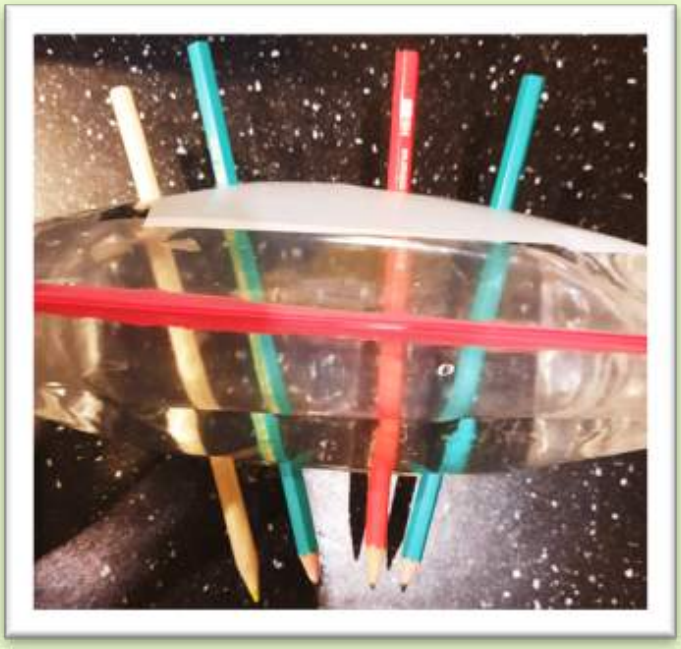
COLAFONTEIN

1. Neem een fles cola light en draai de dop eraf.
2. Rol een stuk papier op en plak dat vast met een paar plakbandjes.
3. Laat de vijf muntjes in het papier glijden.
4. Houd je vinger er nog even onder zodat ze nog niet in de cola vallen.
5. Tel af en laat via het papier de muntjes in de cola vallen.

POTLODEN-PROEF

1. Vul een hersluitbaar zakje met water en sluit het.
2. Neem vier potloden met scherpe punten.
3. Prik de potloden door het zakje. Als het goed is, lekt er geen water uit de zak.

Tip: Doe het voorzichtig en rustig! Dit is heel cool als het lukt.



STA OP BALLONNEN!

VANAF 12 JAAR

Wat heb je nodig?

- stevige plaat (1 m x 1 m) met gladde onderkant
- minimum 10 ballonnen
- enkele proefpersonen

Aan de slag!

Stap 1: Blaas de ballonnen op. Let op dat ze ongeveer even groot zijn en niet té gespannen staan.

Stap 2: Plaats de ballonnen naast elkaar op de grond. Leg iets glads (bv. vinyl) op de grond als die oneffen is.

Stap 3: Zet de plaat op de ballonnen.

Stap 4: Vraag aan een proefpersoon om langzaam op de plank te gaan staan. Gaan de ballonnen stuk, denk je?

Stap 5: Vraag aan je proefpersonen om één voor één plaats te nemen op de plank. Verdeel het gewicht. Laat eventueel iemand de plaat vasthouden tot er drie personen op staan. Hoeveel personen passen er op de plank zonder de ballonnen te laten knallen?

MAAK JE EIGEN RAKET!

Wat heb je nodig?

- theezakje
- bakpoeder
- plastic flesje van 500 ml
- een kurk
- plakband
- satéstokjes, rechte stokjes of potloden
- azijn

Aan de slag!

1. Plak met plakband de drie potloden, satéstokjes of gewone rechte stokjes aan je fles. Zorg ervoor dat je stokjes op gelijke afstand rond je fles verdeeld zitten en laat ze enkele centimeters boven de bovenkant uit steken. Zet de fles nu op zijn 3 pootjes.

2. Wil je een coole raket? Dan is het nu het moment om hem nét echt te maken. Zoek wat foto's op het internet van echte raketten en bouw die na. Zorg wel dat je raket niet te zwaar wordt.

3. Vul de fles voor ongeveer 1/3 met azijn.

4. Neem het leeg theezakje en doe er een half zakje bakpoeder in.

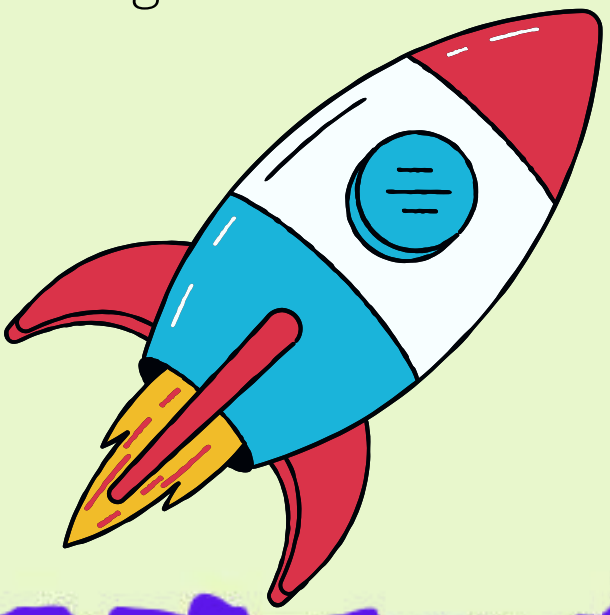
5. Duw het theezakje, met de opening naar boven, voorzichtig in de fles maar laat het niet vallen. Zorg dat het deel met het bakpoeder volledig in de fles hangt, zonder dat het al te diep zakt en de azijn raakt.

6. Plooi een deel van het theezakje dat nog uit je fles steekt over de flessenhals. Duw nu je kurk in de fles zodat het zakje vast komt te zitten tussen de kurk en de fles. Zorg dat je kurk maar voor de helft in de fles zit, niet te diep dus!

De kurk moet de fles wel goed afsluiten. Is je kurk te dun? Haal je kurk er dan terug uit en plak er wat plakband rond zodat hij dikker wordt. Steek hem terug in de hals van de fles. Er mag amper azijn uitlekken wanneer je de fles omdraait.

Gelukt? Ga dan nu naar buiten!

1. Schud voorzichtig met je fles en zet ze dan snel omgekeerd neer op zijn pootjes.
2. Stap snel minstens 5 meter achteruit en wacht tot de fles de lucht in gaat.



VORTEXKANON

Wat heb je nodig?

- emmer
- breekmes
- een groot stuk stevig plastic: vuilniszak, douchegordijn
- ducttape
- plastic bekertjes

Aan de slag!

Stap 1: Knip een cirkel uit het stuk plastic die ongeveer 10 cm over de rand van de emmeropening hangt.

Stap 2: Span het stuk plastic over de opening met ducttape (zoals een trommelvel).

Stap 3: In de bodem van de emmer maak je een groot cirkelvormig gat, met een diameter van ongeveer 10 cm. Dit kan je doen met een breekmes, een boor of ander materiaal. Wees voorzichtig en vraag indien nodig hulp aan een volwassene.

Stap 4: Plaats een plastic bekertje op het hoofd van een vriend(in) en laat je vriend(in) aan de andere kant van de kamer plaatsnemen. Richt de emmer op het bekertje en sla vervolgens hard met je hand op het plastic vel.
Van hoeveel meter afstand kan jij het bekertje omverblazen?

ALLE LEEFTIJDEN

KNUTSEL-PROJECTEN

Tijd voor creativiteit!

DIY FOTOBORD

Om de herinneringen van de uitwisseling vast te leggen en te bewaren, kan je dit mooie fotobord maken!

BENODIGDHEDEN

- een stuk karton of hout
- verf
- kwasten
- beker met water
- duimspijkers of spijkers en hamer
- touw
- doek
- wasknijpers of klemmen

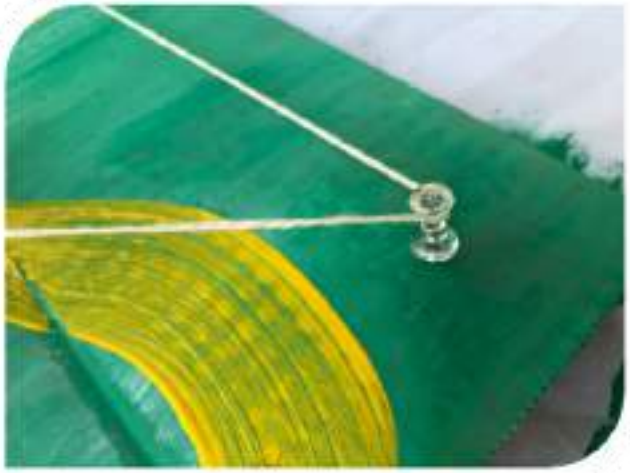
Tip: Als je een steviger bord wil, gebruik dan hout, spijkers en ijzerdraad!

INSTRUCTIES

1 Verf een patroon naar keuze op je stuk karton of hout. Gebruik een doek om de tafel te beschermen. Laat de verf goed drogen!

2 Plaats de eerste duimspijker in het touw om het vast te maken.

3 Wikkel daarna het touw in een zigzag rond de andere duimspijkers. De laatste maak je vast zoals de eerste.



4 Hang leuke foto's op met wasknijpers of andere klemmen.

well done!

FLUFFY SLIJM

Geniet van urenlang plezier met dit zacht, maar erg leuk slijm!

BENODIGDHEDEN

- vloeibare lijm op waterbasis (6 eetlepels)
- scheerschuim (een kleine kom vol)
- voedselkleurstof (hoeveelheid naar wens)
- lenzenvloeistof met Borax (2 theelepels)
- een grote mengkom

INSTRUCTIES

1 Doe 6 eetlepels lijm in de mengkom.

2 Voeg nadien het kommetje met scheerschuim toe en meng alles goed door elkaar.

3 Voeg de theelepels lenzenvloeistof toe, best al roerend en één voor één.

4 Ready, set, en kneden maar! Hoe meer je kneedt, des te steviger het slijm zal worden.

well done!

REGENBOOGSLIJM

Wat is er beter dan slijm? Eetbaar slijm natuurlijk! Volg de instructies en aarzel niet om af en toe eens te proeven.

BENODIGDHEDEN

- Fruittella snoepjes (2 zakjes)
- Bloemsuiker
- Een kleine kookpot
- Een grotere kookpot met water
- Een lepel

INSTRUCTIES

1 Neem de Fruittella snoepjes en kies de kleur die je wilt om in de kleine kookpot te doen (zonder de papiertjes errond natuurlijk). Je kan bijvoorbeeld alle kleuren gewoon door elkaar mengen of kleuren die mooi bij elkaar passen sorteren.

2 Smelt vervolgens de snoepjes au bain-marie door kleine kookpot in een kookpot met water te zetten, zodat de onderkant van kleine pot in het water zit. Breng het water aan de kook en smelt de snoepjes tot een plakkerig geheel, een soort deeg.

3 Neem wat bloemsuiker en strooi het wat uit op een bord of op het aanrecht. Neem een schep van het 'snoepjesdeeg' met je lepel en leg een beetje ervan in de bloemsuiker.

4 Meng het 'snoepjesdeeg' met de bloemsuiker tot je een elastisch slijm krijgt.

enjoy!

SLEUTELHANGER

Met deze sleutelhanger raak je je sleutels nooit meer kwijt!

BENODIGDHEDEN

- kralen (inclusief letterkralen), aantal naar keuze
- 40 cm touw
- sleutelhangerring
- schaar
- naald

INSTRUCTIES

1 Haal de ring door het touw. Zorg dat de 2 uiteinden gelijk zijn.

2 Maak een stevige lus.
Laat nog wat plaats over, zodat de ring nog kan bewegen.
Maak aansluitend aan de lus nog een gewoon knoopje.

3 Neem de naald. Zorg ervoor dat de 2 stukken touw in de naald zitten.
Schuif de eerste kraal over de onderste knoop. Dan zit deze goed vast.

4 Rijg nu de andere kralen over de beide touwen. Je kan af en toe nog een knoopje maken en hier een kraal oversteken.
Dit zorgt ervoor dat de sleutelhanger extra stevig is.

5 Maak na de laatste kraal weer een knoop zoals helemaal bovenaan.
Daarna maak je in elke stukje touw nog een knoopje, zo dicht mogelijk tegen de grote knoop.

6 Knip nu de uiteinden af. Niet té kort. Je kan de uiteinden daarna even lichtjes warm maken met een aansteker (superkort), zo smelten de draaduiteinden samen. Doe dit samen met een volwassene!

7 Nu is hij klaar om te blinken aan een rugzak, boekentas of heuptasje!

TIE DYE

BENODIGDHEDEN

- T-shirt(s)
- textielverf (geel, blauw, rood)
- plastic handschoenen
- elastiekjes
- schaar
- kapstokken
- tafel of werkplek waar verf op mag komen

VOORBEREIDING

- Was de T-shirts vooraf uit (zo krimpen ze niet meer én de verf is dan beter te zien).
- Zorg ook voor een plek waar je de T-shirts veilig op kunt hangen en waar ze op de grond mogen druppelen.
- Leg kapstokken klaar en maak een werkplek waar je verf “mag” knoeien.
- Trek niet je duurste witte broek aan, want ook daar gaat de verf niet meer uit.
- Doe handschoenen aan.
- Zorg dat alles binnen handbereik ligt.

DE 'SPIRAAL'

Met deze techniek krijg je een mooie spiraal op je T-shirt!

INSTRUCTIES

1 Leg je shirt op een platte ondergrond en pak hem vast in het midden.

2 Blijf hem vasthouden en draai hem rond (dit kan eventueel ook met een vork). Draai tot je hem niet meer verder kunt draaien.

3 Houd hem stevig vast en draai er een elastiek omheen.

4 Doe dit nogmaals in de andere richting, zodat je een kruis krijgt. Je kunt meerdere elastieken gebruiken. Hoe strakker de elastieken zitten, hoe beter je de witte stof blijft zien op je shirt.

5 Wanneer je wilt dat de verf beter dekt en er minder witte stof te zien is in de print, maak het shirt dan goed nat met water.

6 Trek je handschoenen aan en start met verven. Wanneer je een regenboog wilt maken, verf dan op deze volgorde: geel – blauw – rood. Door het mengen krijg je vanzelf alle kleuren van de regenboog.

8 Klaar met verven? Knip de elastiekjes voorzichtig los en bekijk het eindresultaat.

9 Hang je shirt uit om op te drogen. Pas op dat de verf nergens op drupt waar je het niet af krijgt.

RECEPTEN

CROQUE-MONSIEUR

1 persoon | 10 minuten | ★☆☆☆☆

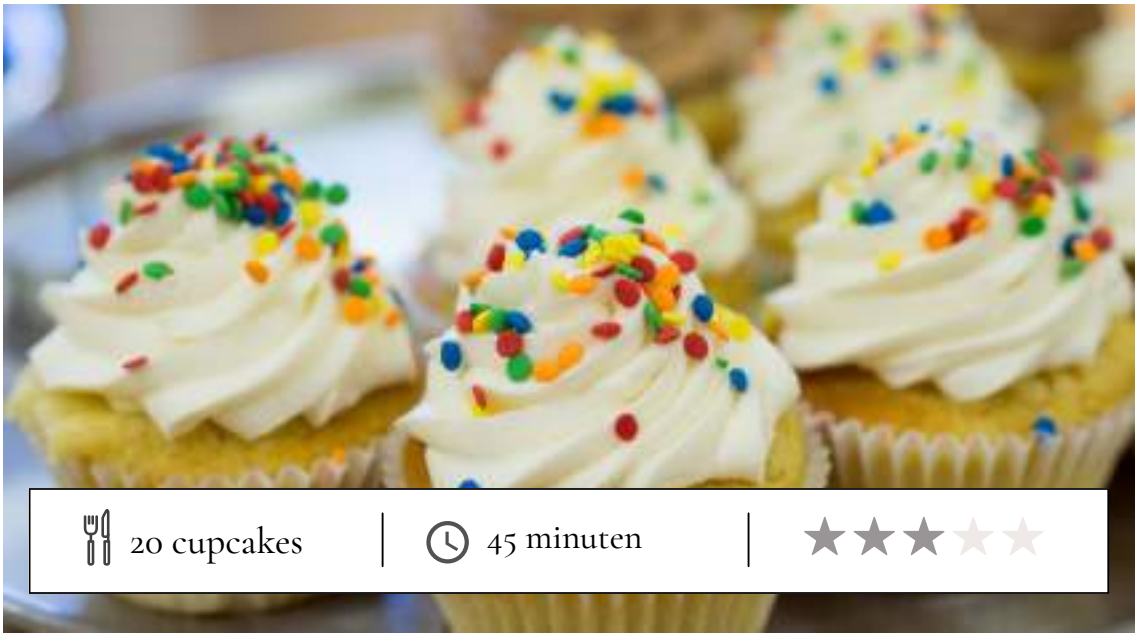
Ingrediënten

2 sneetjes brood
1 plakje kaas
1 plakje ham
boter
croque-monsieur machine

Bereiding

1. Zet de croque-monsieurmachine aan.
2. Besmeer de sneetjes aan 1 kant met boter.
3. Beleg een sneetje met de kaas en de hesp. Leg het andere sneetje erbovenop.
4. Plaats de croque-monsieur in de machine.
5. Bak tot de kaas gesmolten is. Smakelijk!

CUPCAKES

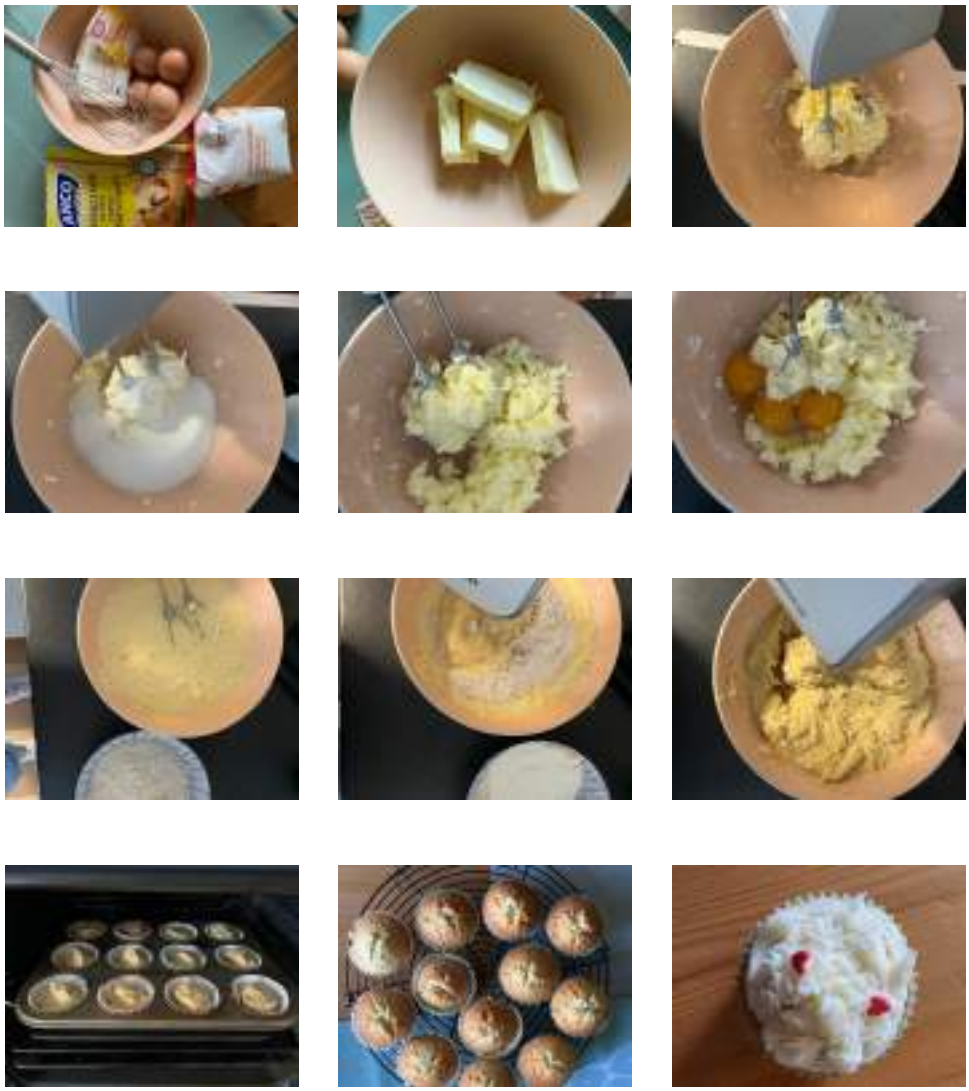


Ingrediënten

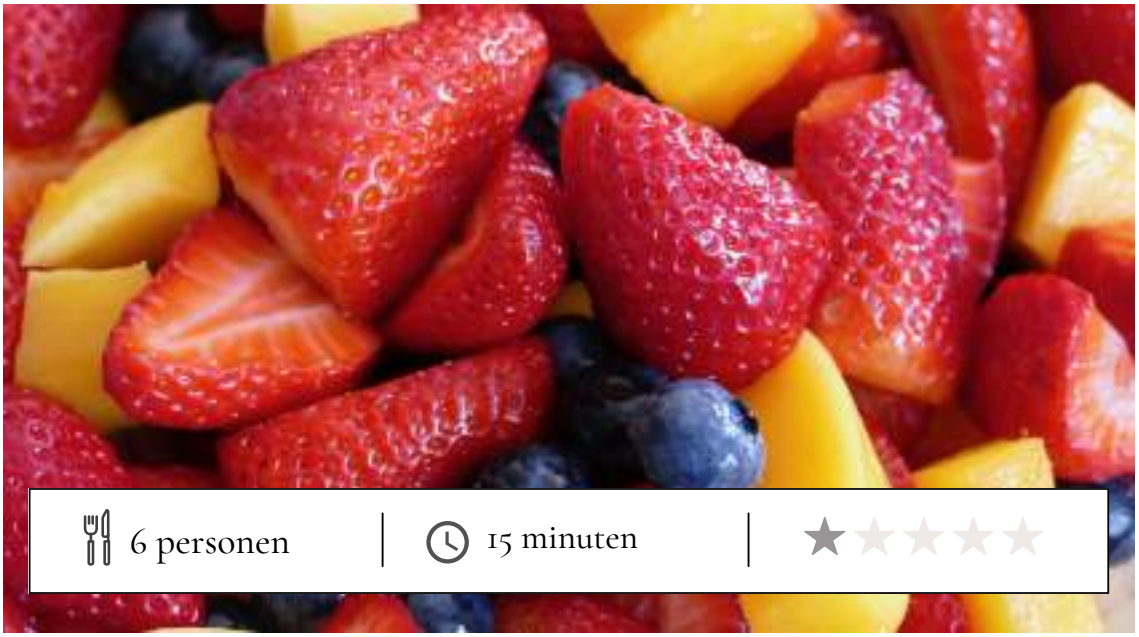
250 gr ongezouten boter
250 gr suiker
4 eieren
250 gr zelfrijzende bloem
zakje vanillesuiker
kom
mixer
bakplaat en cupcakevormpjes

Bereiding

1. Haal de bakplaat uit de oven. Verwarm de oven voor op 180°.
2. Doe de boter in een kom. Klop de boter licht en romig.
3. Voeg de suiker en vanillesuiker toe. Klop de massa luchtig.
4. Voeg de eieren één voor één toe en klop schuimig.
5. Voeg de bloem voorzichtig toe. Meng de bloem onder het mengsel.
6. Plaats de cupcakevormpjes op de bakplaat.
7. Vul de vormpjes voor de helft. Het deeg rijst tijdens het bakken.
8. Bak 20 minuten in de oven. Prik met een prikker om te controleren of ze klaar zijn. Als er niets aan de prikker blijft kleven, zijn de cupcakes klaar.
9. Laat de cupcakes afkoelen. Decoreer naar eigen smaak. Smakelijk!



REGENBOOG FRUITSALADE



6 personen | 15 minuten | ★☆☆☆☆

Ingrediënten

200 gr aardbeien
1 mango
3 kiwi's
150 gr blauwe bessen
2 abrikozen
1 eetlepel honing
3 eetlepels citroensap

Bereiding

1. Spoel de aardbeien en blauwe bessen schoon met koud water. Laat het fruit even uitlekken.
2. Snijd de abrikozen in partjes.
3. Schil de mango en snijd in stukjes.
4. Schil de kiwi's en snijd in stukjes.
5. Verwijder de kroontjes van de aardbeien en snijd de aardbeien in 2. Doe al het fruit in een kom.
6. Meng de eetlepels citroensap door het fruit.
7. Breng op smaak met honing. Smakelijk!

PIZZA MARGHERITA

1 pizza | 20 minuten | ★★☆☆☆

Ingrediënten

1 kant-en-klaar pizzadeeg
100 ml tomatenpulp
150 gr mozzarella
1 tl gedroogde oregano
aantal blaadjes basilicum
zout en peper
bakplaat en bakpapier

Bereiding

1. Haal de bakplaat uit de oven en bekleed met bakpapier. Verwarm de oven voor op 180°
2. Rol het pizzadeeg uit op de bakplaat.
3. Strijk de tomatenpulp uit over de pizzabodem. Kruid met peper en zout. Let op: houd de randen vrij!
4. Verdeel de mozzarella over de pizzabodem.
5. Werk af met oregano en basilicum.
6. Bak de pizza 12 minuten in de oven.
7. Laat even afkoelen. Smakelijk!

POPCORN

4 personen | 10 minuten | ★☆☆☆☆

Ingrediënten

125 gr maïs voor popcorn
2 dl arachideolie
100 gr kristalsuiker
kookpot met deksel

Bereiding

1. Doe de arachideolie in een kookpot.
2. Zet de pot op het vuur en laat heet worden.
3. Doe een laagje maïs in de pot en voeg de suiker toe.
4. Zet het deksel meteen op de pot. De maïs begint de poffen.
5. Neem de pot van het vuur als alle maïs gepoft is en roer.
6. Laat even afkoelen. Smakelijk!

TAAL SPELLETJES

Oefen je Nederlands op
een leuke manier !

ALLE LEEFTIJDEN

SPELREGELS

WIE BEN IK ?

Voorbereiding

- Elke speler krijgt een post-it en schrijft, zonder dat de andere spelers het zien, een naam van een beroemdheid op de post-it.
- Iedere speler plakt een post-it op het voorhoofd van een andere speler.

Spelverloop

- De bedoeling van het spel is om te raden welke naam er op de post-it op je voorhoofd staat.
- Dit doe je door vragen te stellen aan de andere spelers. De andere spelers mogen enkel antwoorden met 'ja' of 'nee'.

Voorbeelden van vragen: 'Ben ik een man? Ben ik een Belg? Ben ik ...?'

Variant : Je kan het spel ook in thema spelen, zoals bijvoorbeeld een dierennaam ...

ALLE LEEFTIJDEN

SPELREGELS

GALGJE

Materiaal

- papier of een bord om op te schrijven
- een pen/ potlood/ krijtje

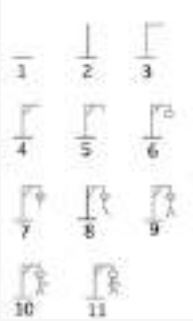
Spelverloop

- Eén speler noteert een woord op een papiertje. De andere spelers mogen het woord niet zien.
- Hij zet op een papier of op een bord net zoveel streepjes als het te raden woord lang is.
- De andere spelers zeggen om de beurt een letter.
    - Zit de genoemde letter in het woord, vul die letter dan in.

Voorbeeld: Letter A bij het woord 'karamel' : _a_a_ _ _

    - Zit de letter niet in het woord, dan teken je een deel van de galg.

Volg deze stappen :



- De speler die als eerste ziet om welk woord het gaat, wint. Wordt het woord niet geraden, dan wint de speler die de galg tekende.

ALLE LEEFTIJDEN

SPELREGELS

WOORDENSTROOM

Spelverloop

- Noem om de beurt een woord dat begint met een bepaalde letter.

Voorbeeld: Woorden die beginnen met de letter 'B':

  - brand
  - bloem
  - bos
  - banaan

- Wie het grootst aantal woorden kan bedenken, wint het spel.

* Deze activiteit kan in 2 talen gespeeld worden.

Variant : Wie vindt de meeste woorden binnen een bepaald thema? Voorbeeld: Woorden die te maken hebben met 'keuken':

  - mixer
  - tafel
  - lepel
  - eten

VANAF 12 JAAR

SPELREGELS

DETECTIVE

Materiaal
Een ruimte in huis of buiten.

Spelverloop
*De bedoeling van dit spel is iemand ondervragen over gebeurtenissen.

- Het spel wordt gespeeld in een bepaalde ruimte in huis (of buiten).
- Alle spelers verlaten de ruimte, behalve 1 speler, die in de ruimte een verandering aanbrengt.
- Na enkele minuten komen de andere spelers terug in de ruimte.
- Zij proberen te raden welke verandering er is aangebracht. Dit kunnen ze doen door vragen te stellen aan de speler die de verandering aanbracht.

VANAF 12 JAAR

SPELREGELS

LIEGEN MAG

Spelverloop

- Eén speler vertelt een verhaal dat écht gebeurd is of verzonnen.
- De andere spelers luisteren goed. Ze proberen te raden of het verhaal waar of niet waar is.
- Achteraf onthult de speler of het verhaal waar of niet waar is.

Variant : Je kan ook een verhaal vertellen waarin één element niet waar is. De andere spelers raden dan welk element dat is.

VANAF 12 JAAR

SPELREGELS

HOE LAAT IS HET ?

Materiaal

- 1 dobbelsteen
- knopen of muntjes
- 1 spelbord per speler
- 1 pion per speler

Spelverloop

- Iedere speler plaatst zijn pion willekeurig op een klokje naar keuze.
- De jongste speler begint. De speler dobbelt en gaat zijn pion verplaatsen op de klokjes (met de wijzers van de klok mee).
- De speler leest de klok luidop in het Nederlands (de andere spelers controleren) en gaat in het midden van zijn rooster op zoek naar de juiste zin.
- Als dit tijdstip in zijn rooster staat, mag hij er een knoopje op leggen.
- De volgende speler is nu aan beurt.
- Wie als eerste 4 op een rij haalt, wint.

ALLE LEEFTIJDEN

SPELREGELS

BINGO

Materiaal

- 1 bingokaart per speler
- voorwerpen die je op de afbeeldingen kan leggen, zoals knopen of centjes

Spelverloop

- 1 persoon leest in willekeurige volgorde de woorden of de cijfers op de bingokaarten voor.
- De andere spelers kijken of de woorden of cijfers op hun bingokaart staan.
- Telkens wanneer ze een woord herkennen op de foto's, mogen ze een knoop of ander voorwerp op de foto leggen.
- De speler die als eerste een volledige rij heeft, wint het spel.

VANAF 10 JAAR

SPELREGELS

DOMINO

Voorbereiding
Knip de kaartjes uit. Elk kaartje bevat een afbeelding en een dierennaam.

Spelverloop:

- De bedoeling van het spel is om de kaartjes zo te plaatsen dat je telkens de juiste tekening met de juiste dierennaam verbindt. Zo vorm je een ketting met alle kaartjes.
- Als je laatste kaartje 'einde' bevat, heb je de domino juist geplaatst.

Variant : Je kan de kaartjes ook verdelen en er zo een wedstrijdje van maken. Leg beurt om beurt een kaartje. Kan je niets leggen? Dan is de beurt aan de volgende speler. De speler die als eerste al zijn kaarjes kwijt is, wint het spel.

VANAF 12 JAAR

SPELREGELS

GANZENBORD

Materiaal

- spelbord en fiche met vervoegde werkwoorden om af te drukken
- pionnen
- een dobbelsteen

Spelverloop:

- Werp de dobbelsteen een eerste keer om te weten hoeveel passen je vooruit moet gaan met je pion.
- Werp de dobbelsteen een tweede keer om te weten voor welke persoonsvorm je de werkwoorden zal vervoegen.
- Noteer telkens je antwoord. De andere spelers kunnen de antwoorden nakijken aan de hand van de bijhorende fiche.
- Is je antwoord fout? Keer dan terug naar je vorige plaats.
- Het doel is om als eerste aan te komen aan het laatste vakje.

Variant : Het spel kan gespeeld worden met verschillende werkwoordsvormen.

VANAF 10 JAAR

SPELREGELS

MEMORY

Materiaal
Kaarten met afbeeldingen en woorden.

Spelverloop

- De kaarten worden door elkaar en met de afbeelding naar beneden op tafel gelegd.
- Een eerste speler draait twee kaarten om. Als die een 'paar' vormen (een afbeelding met het woord dat erbij hoort), wint de speler de kaarten en mag hij er nog een keer twee omdraaien.
- Als de kaarten niet samenhoren, legt de speler ze terug op tafel, op dezelfde plaats als waar ze vooraf lagen. Het is aan de volgende speler om twee kaarten om te draaien.
- De spelers met een goed geheugen zullen zich de plaats herinneren waar de kaarten zich bevinden. Dat kan hen helpen om sneller een juist paar kaarten om te draaien.
- De speler die het grootst aantal kaarten verzamelt, wint het spel.

ALLE LEEFTIJDEN

SPELREGELS

PICTIONARY

Materiaal

- de pictionary kaartjes om af te drukken en uit te knippen
- papier/ een bordje om op te tekenen
- stiften/ potloden

Spelverloop

- Maak 2 stapels: 1 met groene kaartjes en 1 met roze kaartjes, met de bedrukte kant naar onderen.
- Om te spelen trekt een speler een roze kaart en toont deze aan de andere spelers. De speler weet of hij het woord moet uitbeelden, uitleggen of tekenen.
- Daarna neemt de speler een kaart van de andere stapel. Deze kaart toont hij niet aan de anderen.
- De speler beeldt het woord uit, legt het uit of tekent het.
- Degene die raadt over welk woord het gaat, wint een punt. Als je het spel met 2 spelers speelt, wint iedereen... haha!

VANAF 12 JAAR

SPELREGELS

WIE IS HET ?

Materiaal

- een spelbord per speler (twee) om af te drukken
- een extra spelbord om uit te printen en kaartjes uit te knippen van alle personages

Spelverloop

- Elke speler trekt een kaartje met een personage. Het kaartje mag niet getoond worden aan de andere speler.
- Het doel van het spel is om het personage van de andere speler te raden door vragen te stellen. De spelers stellen beurt om beurt een vraag. Het antwoord op de vraag moet "Ja" of "Neen" zijn.

Voorbeelden van vragen : "Heeft jouw personage blonde haren?" - "Heeft jouw personage blauwe ogen?" - "Draagt jouw personage een hoofddeksel?"

- De speler die als eerste het personage van de andere speler raadt, wint het spel.

ALLE LEEFTIJDEN

SPELREGELS

ZEESLAG

Materiaal

- blad met 2 spelborden per speler (twee) om af te drukken
- een groen en een blauw potlood/ pen

Spelverloop

- Plaats je schepen op je eigen spelbord (of kleur de vakjes waar je schepen zich bevinden)
- Zoek de schepen van je tegenstander.

Bijvoorbeeld: Jij vraagt: "geel - drie". Je tegenstander antwoordt met '**geraakt**' of '**water**'.

  - Heb je een schip geraakt ? Plaats een groen kruis op de juiste plaats en speel opnieuw.
  - Heb je geen schip geraakt? Plaats een rood kruis op de juiste plaats.

- Je tegenstander is aan beurt.
- Als je alle schepen van je tegenstander als eerste hebt geraakt, ben je de winnaar van het spel.

ALLE LEEFTIJDEN

Puzzelboekje

Slaat de verveling toe? Maak dan deze leuke puzzels!

Dat houdt de regen tegen.

Drank met bubbels		Op die manier		Bevroren water			Groente
		"Poker" min p		Hangt in een klok			
					"Luis" min ui		
					"Ra" omgekeerd		
"Luk" zonder L	7		Niet vroeg			2	
						....jij, hij	
Schop				5	Begin van "iris"		
Van u					Siel		
		Bouwspeelgoed					
Midden van "hals"			Muziekkoor			Groot-moeder	
Koppel			Begin van "leeuw"				
			6	Jongens-naam	1		
				Medeklinkers van "look"			
Hierin stop je je zakdoek					Een van de ouders		
	3					4	

Sleutelwoord:

1	2	3	4	5	6	7

2

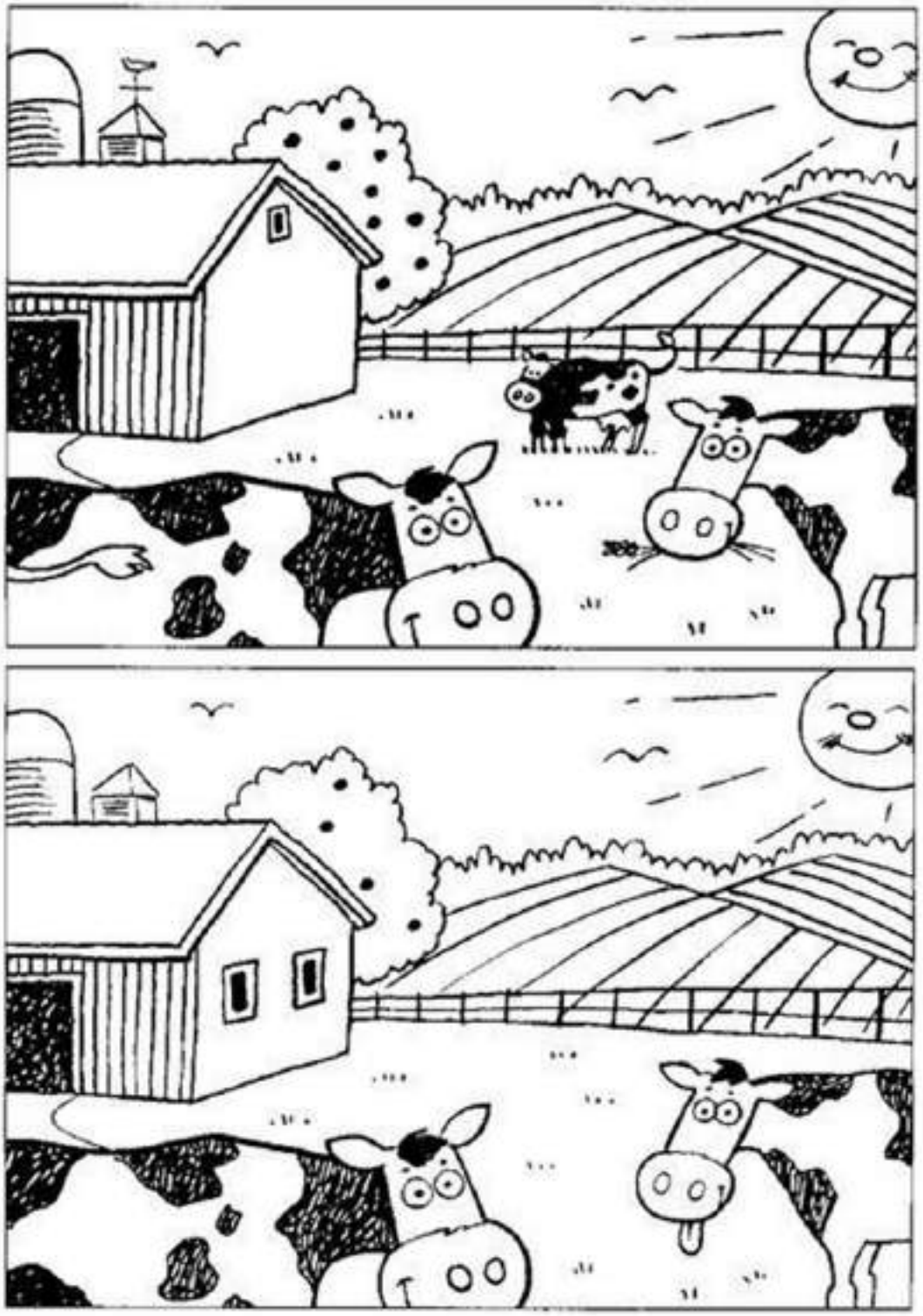
woordzoeker

n	k	a	p	d	a	b	k	o	d	v	l	e	s	r	e	z	t
r	e	j	i	r	v	a	b	n	l	k	e	t	a	f	w	n	e
e	i	l	y	t	m	s	a	i	e	l	e	g	ë	e	e	z	r
p	j	c	a	p	t	r	e	o	i	i	t	j	m	t	e	a	r
m	s	o	e	r	b	g	d	e	f	i	s	b	d	e	s	i	a
a	j	r	a	e	t	d	e	j	d	r	a	a	p	e	e	z	s
c	e	n	n	u	n	s	a	k	c	d	k	e	r	n	o	h	j
n	d	n	i	a	e	f	e	e	n	l	d	u	e	r	e	h	e
t	o	g	h	b	i	k	i	n	i	e	n	c	i	n	n	f	t
z	t	d	k	w	a	l	l	e	n	t	a	e	z	e	e	a	i
r	a	p	l	i	r	b	e	n	n	o	z	b	e	t	p	f	n
b	z	w	e	m	b	r	o	e	k	h	z	r	l	e	l	p	s
e	i	t	n	a	k	a	v	a	u	t	o	a	p	i	e	a	m
a	p	p	a	r	t	e	m	e	n	t	l	b	p	n	h	r	e
n	a	v	a	r	a	c	g	s	c	h	e	p	j	e	c	a	r
w	a	t	e	r	s	c	h	o	e	n	e	n	i	g	s	s	e
t	h	c	o	t	t	o	o	b	t	r	b	l	i	j	c	o	n
e	m	m	e	r	t	j	e	c	s	n	o	r	k	e	l	l	i

Woorden die je moet zoeken:

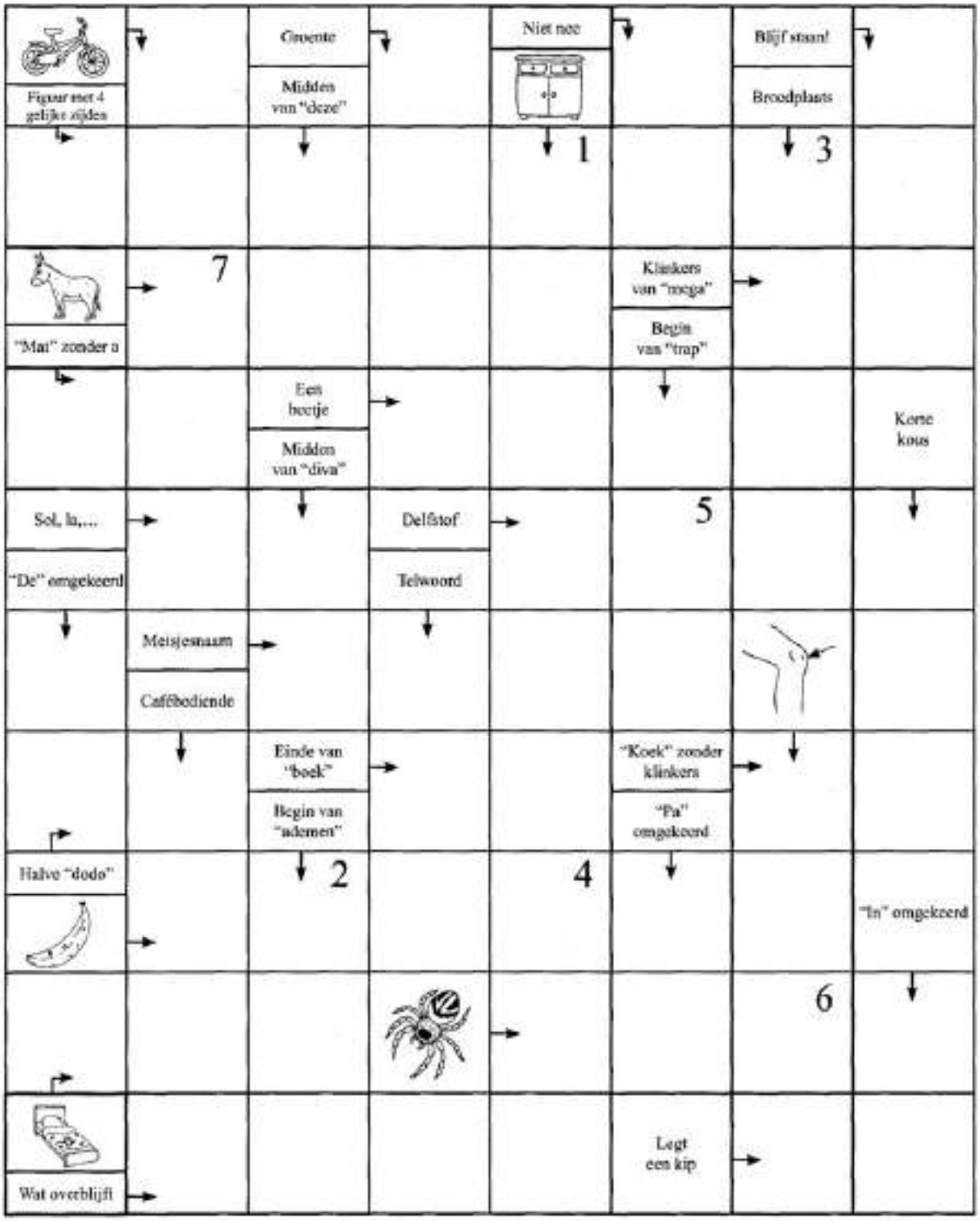
appartement, auto, badhanddoek, badpak, barbecue, bikini, blij, boottocht, camper, caravan, emmertje, fiets, flippers, genieten, hoedje, hotel, ijsje, insmeren, kamperen, kwallen, parasol, plezier, schelpen, schepje, snorkel, strand, tent, terrasje, vakantie, vliegtuig, vrij, waterschoenen, zandkasteel, zee, zeeëgel, zeepaardje, zonnebrand, zonnebril, zonnestralen, zwembad, zwembroek.

Zoek de 8 verschillen!



*Extra: Probeer aan iemand uit je gastgezin te vertellen welke verschillen je vond.

Dat vogeltje kan mooi fluiten.



Sleutelwoord:

1	2	3	4	5	6	7

SPORT PUZZEL

WOORDZOEKER

K O T E N E N E S K O B D E R W N N B
S K P P L A T F L E H O O E E A D A A
R A U N P O K E R O B T P R S N U A D
T P Z E V I K S M B B R A E K D U B M
E S Z R Y T A B E O E N N L O E R I I
N G E E B T R L S W A E W E B L L E N
N N L Y G E E T S N T C H P T E O O T
I I E A U N O U E S R A I S I N O R O
S N N T R N C R C T O R S O P S P E N
S I S S D S A H T R P O K L E R C T S
C A J P I R A T T A S T M O T A A R N
H R O D O A A I K J R U N P O A N O E
O T K A T R M A O L E A E R E L A P S
E O E S O P T M P I T K T E T IJ S S T
N A R T E K B V Z B N G N T E R T I A
B R E N I E F E E A I O I A N M A K A
R A N T R L K U G L W O R W T A K S H
U F O L O P E O E N D B P R E E P S C
G L E G O K L A B T E K S A B T A L S

3 Letters
BAL
BAT
BOK
KEU
LAT
NET
SKI

4 Letters
BOOG
BRUG
GOLF
POLO
SKAT
TEAM
ZEGE

5 Letters
ARENA
FARAO
KOGEL
KOTEN
OMBER
PAARD
POKER
RUGBY
SPEER
TAROT
WHISK

6 Letters
BOKSEN
BOKSER
BOSTON
ELFTAL
HOMBRE
TIKTAK
TIMPEN

7 Letters
BILJART
CANASTA
JOKEREN
RIJLAARS
SCHAATS

8 Letters
DOBBELEN
DUURLOOP
PETOETEN
PUZZELEN
ROEIBAAN
SKISPORT
SPRINTEN
STAYEREN
WANDELEN

9 Letters
AUTORACEN
BADMINTON
BASKETBAL
SCHAATSEN
SPORTVELD

11 Letters
WINTERSPORT

12 Letters
DISCUSWERPER
TENNISSCHOEN
TRAININGSPAK

15 Letters
WATERPOLOSPELER

Welke letters blijven over: . . . . . .

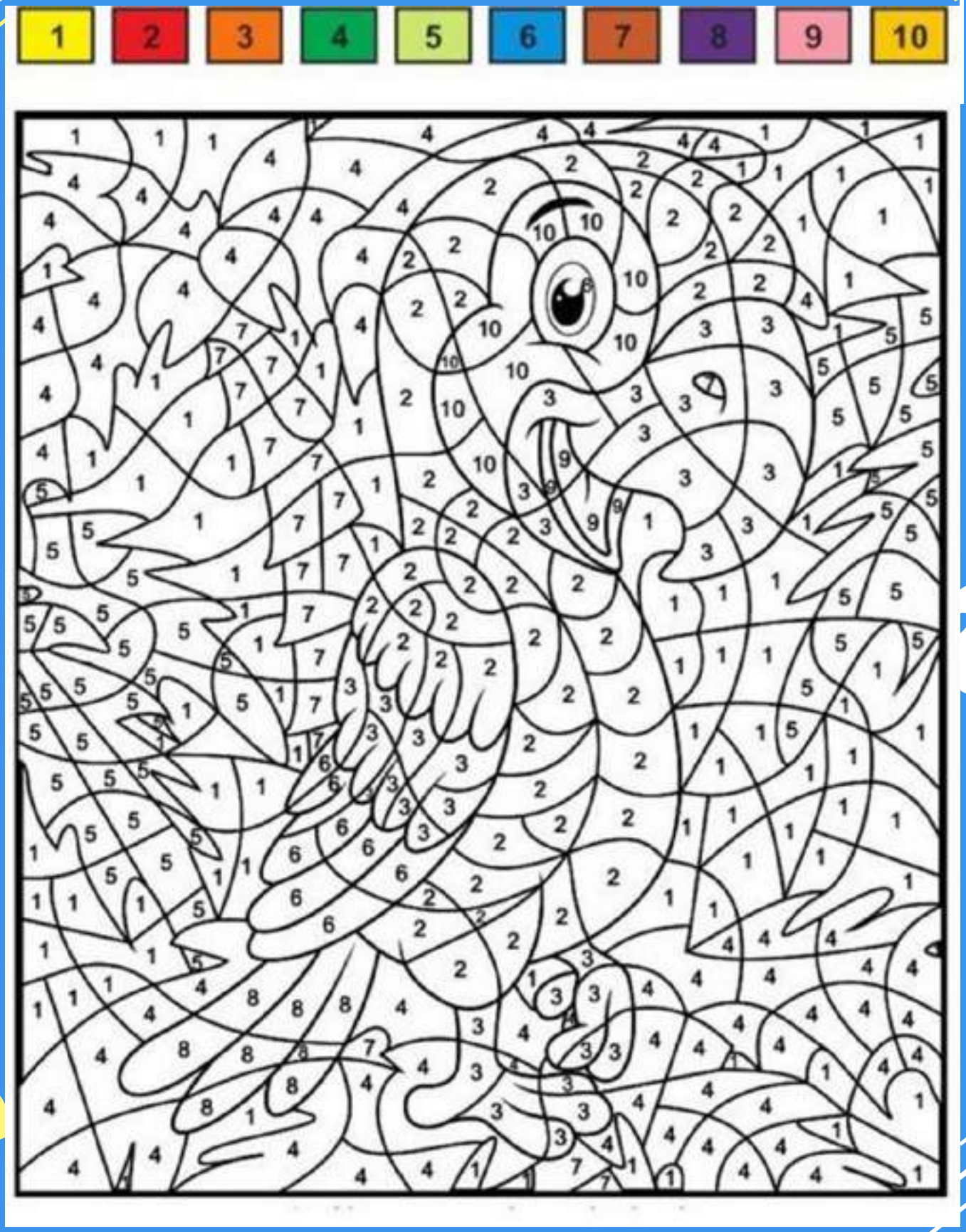
Een plaats waar je veel plezier beleeft

Niet arm		Oma en … / Dat ligt op bed		Niet nee / Einde van "hals"		Daar stroomt bloed	
			1			7	
Zonder haar / "Te" omgekeerd		6			Klinkers van "hoed" / Cijfer 0		
			"Lego" min 1				2
				Midden van "rust" / Soort boom			
Komt na 1						Zakgeld	
	8	Soort rund / Roept men in Spanje			Kleed van een pater / … Bolm		
Eerste persoon / Begin van "kop"			Deeltje / "Koen" min oe	5			4
				Einde van "sloe"			
Drank van koe		3					

Sleutelwoord:

1	2	3	4	5	6	7	8

Kleur de tekening in met de juiste kleuren.



*Extra: Benoem de kleuren die je gebruikt.

Fruit

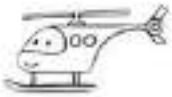
L	U	Y	X	N	E	K	I	Z	R	E	P	J	W	B	T	H	T
W	T	N	V	D	L	N	E	C	T	A	R	I	N	E	S	M	E
A	U	E	A	W	E	N	E	V	I	U	R	D	T	K	W	L	M
N	M	O	U	K	P	F	R	A	M	B	D	Z	E	N	X	T	U
A	N	R	G	H	P	I	E	B	D	R	A	A	L	O	J	A	K
N	J	T	K	T	A	T	W	D	J	F	M	K	E	R	S	E	N
A	I	I	G	N	T	O	D	A	D	E	L	S	M	R	E	E	P
S	R	C	P	E	A	P	A	S	S	I	E	V	R	U	C	H	T
J	A	I	H	S	A	B	U	Y	X	N	H	G	J	I	V	M	C
W	D	W	S	S	N	S	T	G	L	E	N	L	N	X	B	M	L
W	N	I	W	E	A	V	B	W	Q	M	S	C	A	J	E	M	A
T	A	K	V	B	R	L	L	L	W	A	L	K	A	W	C	A	G
N	M	Z	T	T	G	D	P	T	P	R	I	N	N	K	C	N	C
T	I	U	R	F	E	P	A	R	G	B	M	X	A	X	B	G	K
P	R	U	I	M	E	N	S	J	Z	H	D	E	B	G	L	O	H
N	L	F	R	U	I	T	X	U	A	Y	E	M	E	L	O	E	N
T	C	A	B	R	I	K	O	Z	E	N	N	G	P	A	M	B	V
U	A	P	P	E	L	M	L	E	P	P	A	S	A	A	N	I	S

Zoek deze 27 fruitsoorten en streep ze af.

- AARDBEI
- ABRIKOZEN
- ANANAS
- APPEL
- BANAAN
- BESSEN
- BRAMEN
- CITROEN
- DADELS
- DRUIVEN
- FRAMBOZEN
- FRUIT
- GRANAATAPPEL
- GRAPEFRUIT
- KERSEN
- KIWI
- LIMOEN
- MANDARIJN
- MANGO
- MELOEN
- NECTARINES
- PASSIEVRUCHT
- PEER
- PERZIKEN
- PRUIMEN
- SINAASAPPEL
- VIJG

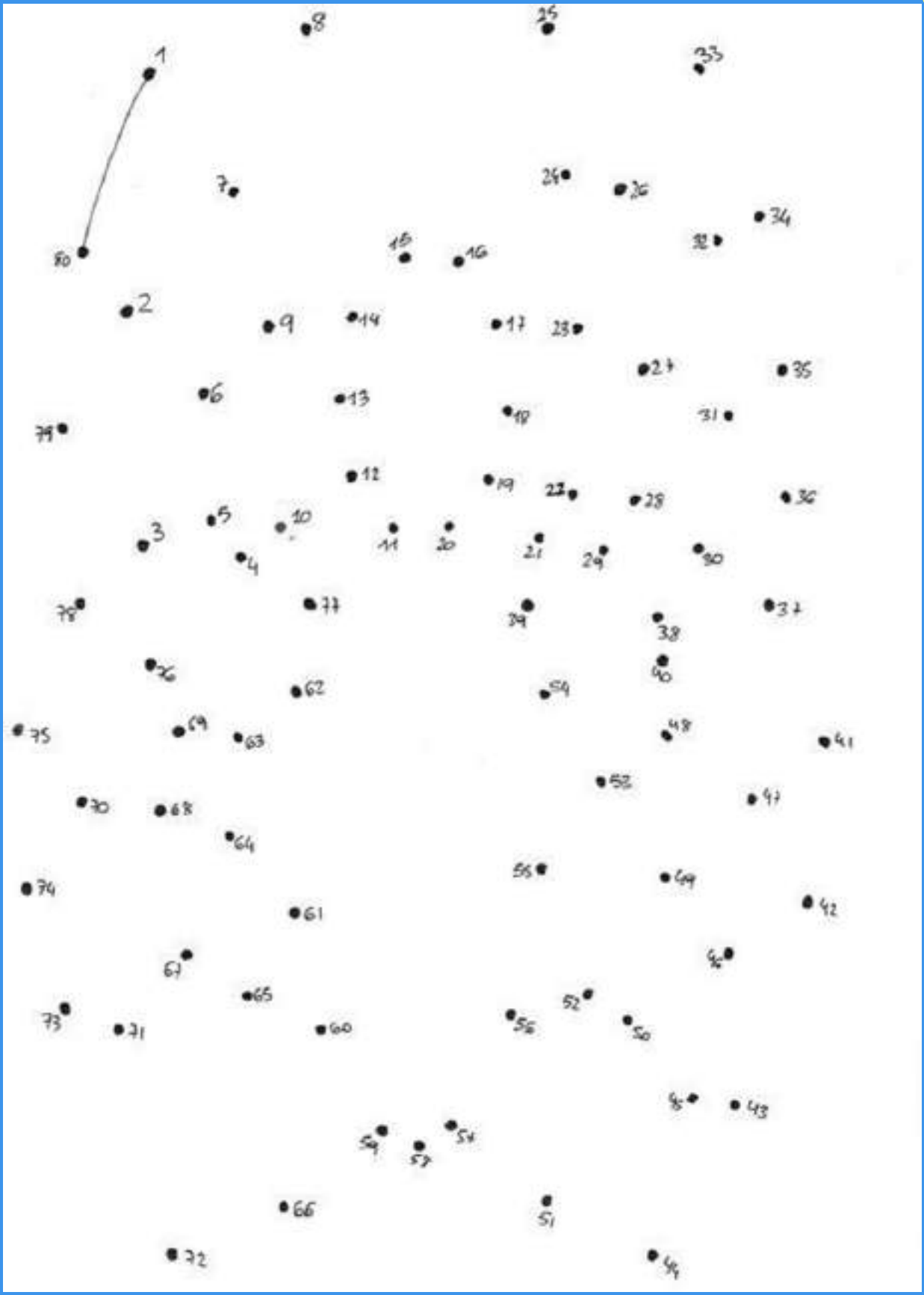
Vervoer

I	L	R	E	T	P	O	K	I	L	E	H	K	N	J	J	T	L
R	O	T	O	M	S	N	D	J	N	N	I	E	R	T	S	F	G
F	E	G	J	B	K	C	Z	E	P	P	E	L	I	N	H	A	Y
F	C	S	T	A	N	K	P	E	T	S	Y	R	R	E	F	R	U
V	N	R	E	P	M	A	C	Y	I	R	F	H	N	W	Q	C	O
O	A	J	T	R	A	M	F	N	O	T	U	A	Z	F	T	R	X
W	L	O	R	E	M	M	O	R	B	T	C	X	I	G	R	E	Q
A	U	S	R	A	K	N	E	D	N	O	H	O	O	H	N	V	T
I	B	V	L	I	E	G	T	U	I	G	N	V	O	C	Y	O	U
R	M	P	S	S	S	U	E	W	Y	A	T	O	O	B	K	H	K
O	A	B	X	C	S	M	E	X	K	I	Q	O	H	O	T	O	T
T	V	S	L	O	R	G	L	G	S	X	T	E	E	V	S	K	U
C	B	T	R	O	C	Y	S	O	W	A	O	T	G	C	G	T	K
A	U	E	O	T	I	M	F	G	K	T	S	J	I	A	G	O	C
R	S	I	X	E	B	R	G	S	L	R	E	T	L	E	K	S	T
T	N	F	O	R	V	R	A	C	H	T	W	A	G	E	N	R	W
U	X	N	P	I	H	C	S	E	T	M	I	U	R	Y	O	G	W
T	E	K	A	R	T	Q	L	U	C	H	T	B	A	L	L	O	N



Zoek deze 30 vervoersmiddelen en streep ze af.

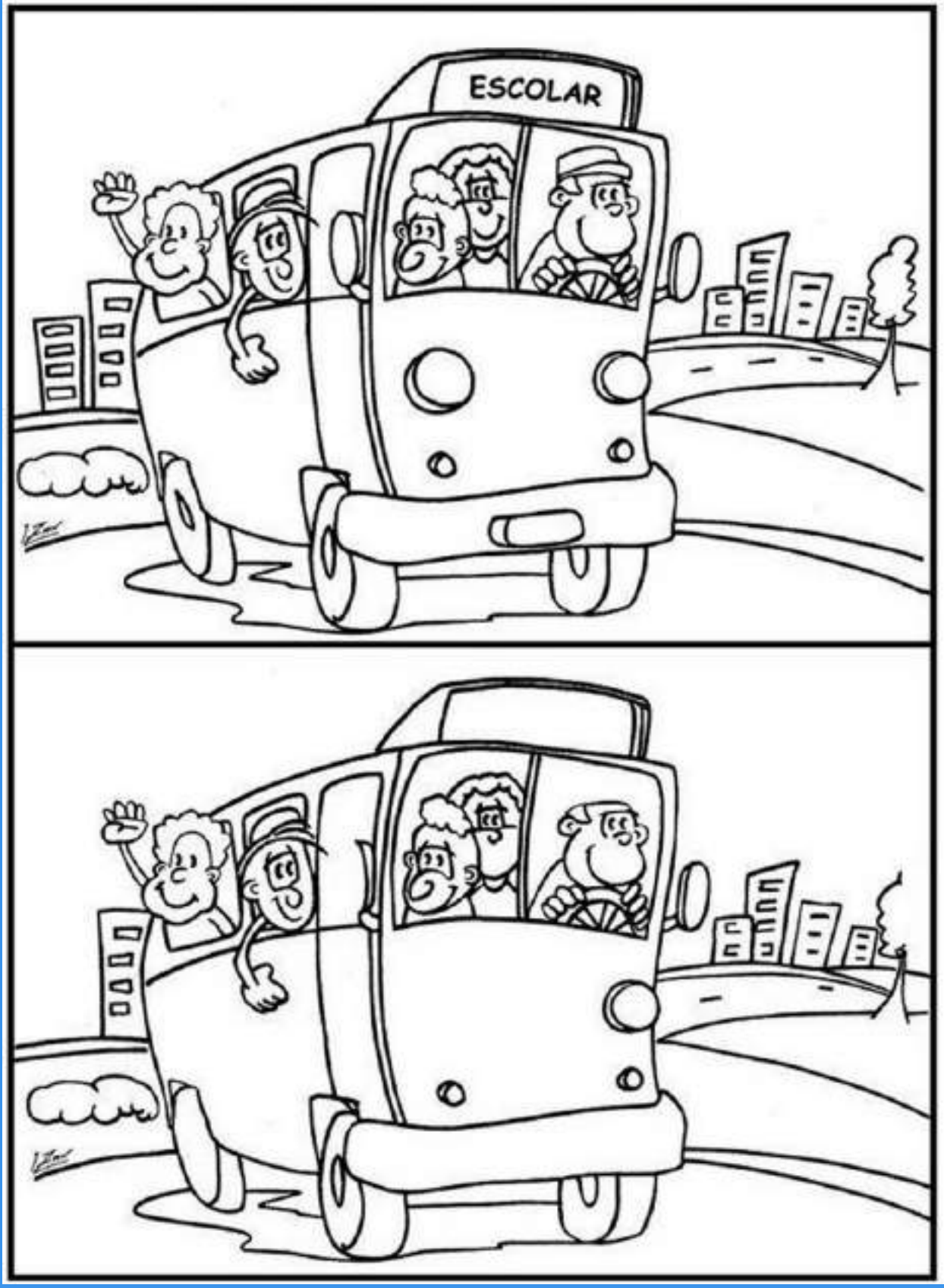
- *AMBULANCE*
- *AUTO*
- *BOOT*
- *BROMMER*
- *BUS*
- *CAMPER*
- *FERRY*
- *FIETS*
- *HELIKOPTER*
- *HONDENKAR*
- *HOVERCRAFT*
- *KANO*
- *KOETS*
- *LUCHTBALLON*
- *MOTOR*
- *RAKET*
- *RUIMTESCHIP*
- *SCOOTER*
- *SKELTER*
- *SLEE*
- *STEP*
- *TANK*
- *TAXI*
- *TRACTOR*
- *TRAM*
- *TREIN*
- *TUKTUK*
- *VLIEGTUIG*
- *VRACHTWAGEN*
- *ZEPPELIN*



Verbind de nummers met elkaar. Doe dat in chronologische volgorde. Er verschijnt een tekening. Wat zie je? .....

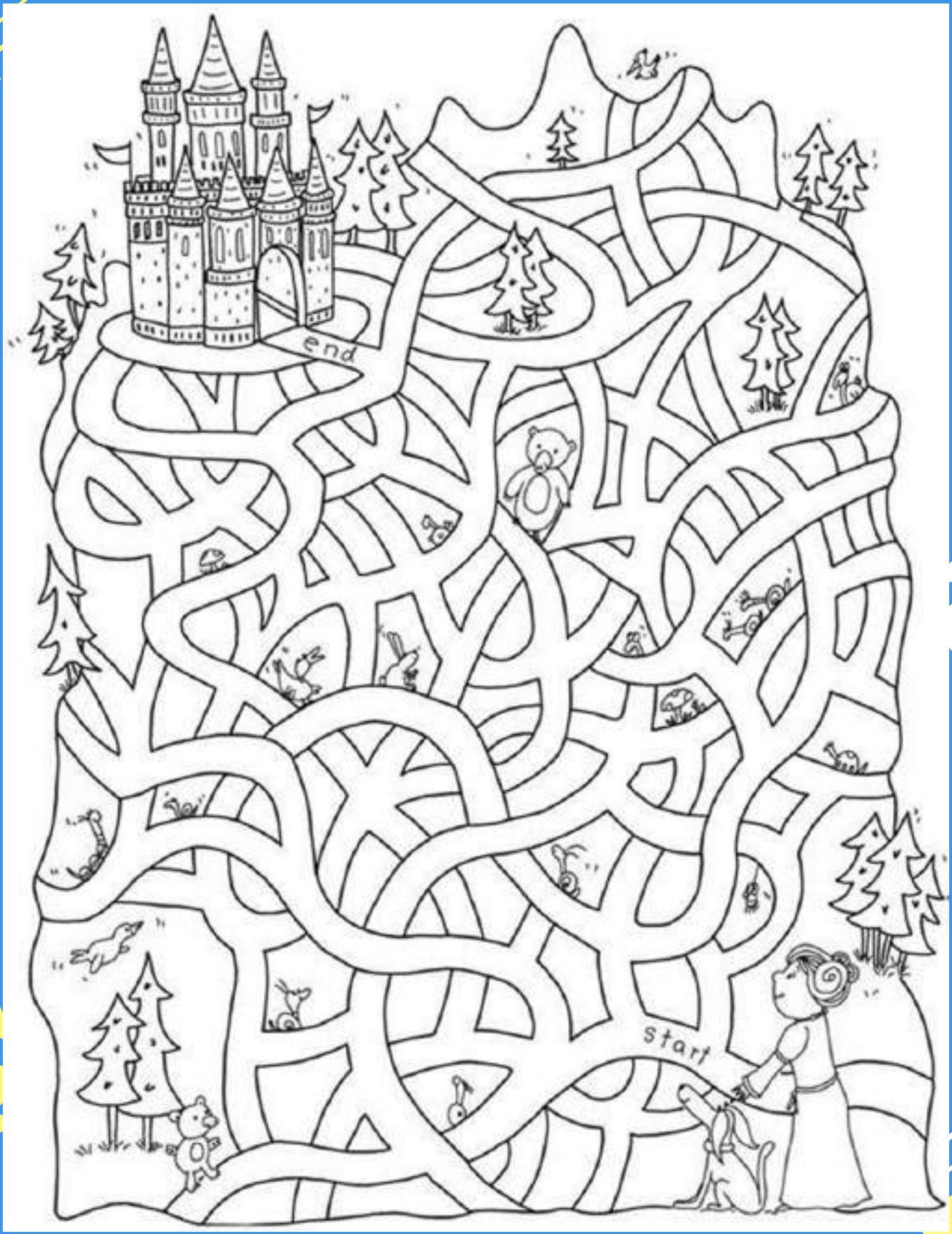
*Extra: Tel luidop mee als je kan.

* Zoek de 10 verschillen!



*Extra: Probeer aan iemand uit je gastgezin te vertellen welke verschillen je vond.

De prinses is de weg kwijt. Vind jij de weg naar het kasteel?



SPELLETJES:

Compensatiestrategieën

ALLE LEEFTIJDEN

TIME'S UP

BENODIGDHEDEN: ZANDLOPER, SPEELKAARTEN, PEN & PAPIER

VERLOOP VAN HET SPEL:

- Maak 2 teams.
- Ronde 1: Verteller omschrijft de persoonlijkheden.
- Ronde 2: Verteller zegt 1 woord.
- Ronde 3: Verteller praat niet.

ALLE LEEFTIJDEN

GEEN JA GEEN NEE

BENODIGDHEDEN: 50 KAARTEN & 1 BEL

VERLOOP VAN HET SPEL:

- Zet de bel in het midden.
- Schud alle kaarten.
- Leg de kaarten met de tekst naar de tafel gericht.
- Draai om te beurten een kaart om.
- Stel de vraag aan een andere speler.
- Druk op de bel als het antwoord ja of nee bevat.
- Gelukt? Speler krijgt de kaart.

ALLE LEEFTIJDEN

GEBAREN

BENODIGDHEDEN: 110 SPEELKAARTEN, ZANDLOPER & DOBBELSTEEN

VERLOOP VAN HET SPEL:

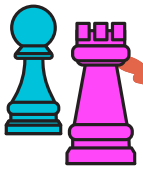
- Gooi de dobbelsteen.
- Dobbelsteen bepaalt de categorie.
- Draai de zandloper om.
- Ronde 1: Beeld de gebaren uit.
- Ronde 2: Beeld zoveel mogelijk woorden uit.
- Ronde 3: Raad het onderwerp.
- Gelukt? 10 punten. 10
- Mislukt? Raad nog eens.
- Gelukt? 5 punten. 5

ALLE LEEFTIJDEN

5 SECONDEN

BENODIGDHEDEN: 376 SPEELKAARTEN, 6 PIONNEN, 1 BORDSPEL & 1 TIMER

VERLOOP VAN HET SPEL:

- Schud de kaarten.
- Leg de kaarten met de tekst naar de tafel gericht.
- Draai één kaart om.
- Lees de kaart voor.
- Draai de timer om.
- Antwoord op de vraag.
- Gelukt? Verplaats de pion 1 vakje. 
- Winnaar? Bereik als eerste de finish.

WE HOUDEN EEN FILMAVOND

FILMS EN SERIES

YouTube

De video's op YouTube zijn gratis te bekijken.

GRATIS

vtm GO

Om de video's te bekijken heb je een gratis account nodig.

- Open vtmgo.be en klik op **Registreren**.
- Vul het e-mailadres in waarmee je wil registreren. Klik op **Volgende**.
- Vervolledig je gegevens, ga akkoord met de gebruiksvoorwaarden en klik op **Verzenden**.
- Ga naar je mailbox en open de registratielink. Klik op de link om je registratie te activeren.

GRATIS

vrt nu

Om de video's te bekijken heb je een gratis account nodig.

- Open vrtnu.be en klik op de video die je wil bekijken. Klik op play.
- Selecteer nieuwe gebruiker.
- Vul al je gegevens in.
- Ga naar je mailbox en open de registratielink. Klik op de link om je registratie te activeren.
- Je wordt automatisch

GRATIS

CANAL+

Om de video's te bekijken heb je een betalend account nodig.

BETALEND

NETFLIX

Om de video's te bekijken heb je een betalend account nodig.

BETALEND

ALLE LEEFTIJDEN

#LIKE ME

JEUGDSERIE, MUZIEK

ALLE LEEFTIJDEN

DE LUIZENMOEDER

KOMEDIE

vtm GO

ALLE LEEFTIJDEN

FC DE KAMPIOENEN–KAMPIOEN ZIJN BLIJFT PLEZANT

KOMEDIE, FAMILIE

YouTube

ACHTERGROND-MUZIEK

Spotify

Bijlagen

Overzicht bijlagen per thema	Pagina
gezelschapsspelletjes	1
Slangen en ladders	2
Dobble	3
Zeeslag	7
Mens erger je niet	8
Story cubes	9
escaperoom	12
escaperoom	13
compensatiestrategieën	24
5 seconden	25
Geen ja geen nee	33
kennismakingsspelletjes	44
Mijn tijdsindeling	45
taalspelletjes	46
Zeeslag (kleuren)	47
Hoe laat is het ?	48
Bingo - voeding	52
Bingo - cijfers	56
Domino dieren	67
Ganzenbord (werkwoorden vervoegen)	72
Memory - kleuren	75
Memory – landen en werelddelen	82
Memory - cijfers	84
Pictionary	89
Wie is het ?	95