



Roeland
CREATIEF TALEN LEREN

Weekpakket NT2

“Loop naar de maan!”



Inhoudstafel

Praktisch	3
Dagindeling (voorbeeld)	3
Materiaal	3
Toneel - Loop naar de maan!	4
Verhaallijn	4
Personages	9
De taalateliers	10
Vooraf	10
Dag 1: Luna gaat op reis	12
Dag 2: Luna is verdwaald in het dorp.....	18
Dag 3: Slimme Tinne en de dierentuin	25
Dag 4: De raket.....	29
Dag 5: De reünie.....	31
Liedjes	37
Kamplied	37
Klassiekers die passen in de dagthema's	39



Praktisch

Dagindeling (voorbeeld)

08:30 – 09:00: Onthaal

09:00 – 09:10: Toneel

09:10 – 10:30: Taalatelier

10:30 – 10:45: Pauze

10:45 – 12:00: Groot spel en/of crea

12:00 – 12:30: Zangmoment

Materiaal

Bij deze bundel zitten een aantal bijlagen met daarin extra ondersteunend materiaal dat aangehaald wordt in deze bundel. Niet alles zal echter standaard voorzien zijn. Denk dus goed na welke activiteiten je wil implementeren, wat je ervoor nodig hebt, welke verkleedkleden je wil aandoen, etc.



Toneel - Loop naar de maan!

Verhaallijn

Dag 1: "Loop naar de maan!"

Personages:

- Luna
- Papa Bart
- Mama Sihame

Materiaal:

- Een grote maan
- Een rugzak(je) en spullen om mee te nemen op reis
- Een knuffel
- Eventueel een decor voor het huis, voor wie het heel groots ziet

Scenario:

Luna kan niet goed slapen en gaat luisteren aan de deur van de woonkamer, waar papa Bart en mama Sihame aan het praten zijn. * Papa Bart is mama Sihame aan het plagen, en de mama zegt "ah man, loop naar de maan!" Luna gaat geschrokken terug naar haar kamer, waar ze door het raam naar de maan kijkt. Zou iemand echt naar de maand kunnen lopen? De volgende ochtend, wanneer Luna opstaat, is papa nergens te bekennen. Haar mama legt uit dat papa gaan helpen is bij oma. Het dak moet er gerepareerd worden. 's Avonds is hij nog niet terug. Luna vertelt tegen haar knuffelbeer dat mama wel zegt dat papa bij oma gaan helpen is om te schilderen, maar dat zij denkt haar papa echt naar de maan is gelopen. Ze kijkt nogmaals naar de maan en maakt plannen om hem achterna te gaan. Ze vertrekt in de holst van de nacht.

(*: het kunnen uiteraard ook twee mama's of twee papa's zijn)



Mogelijke dagthema's:

Op reis / het huis / familie / emoties

Dag 2: "Op wandel"

Personages:

- Luna
- Papa Bart
- Mama Sihame

Materiaal:

- Een grote maan
- Een grote zon
- Briefje

Scenario:

Luna volgt de maan, ze wandelt in het donker rond en stoot haar teen. Ze gaat zitten en zucht: de maan begint te verdwijnen en de zon komt op, maar ze herkent niets in de buurt. Ze is verdwaald en moe en nu kan ze zelfs de maan niet meer volgen. Ze draait zich naar het publiek. Kunnen jullie haar helpen om de weg te vinden uit het dorp?

De volgende ochtend komt papa Bart terug thuis. Wanneer hij vraagt aan mama Sihame waar hun dochter is, ontdekken ze dat ze niet in haar bed ligt. Ze is verdwenen, samen met haar rugzak. Er ligt een briefje waarop staat dat ze op zoek is naar papa, die naar de maan gelopen is. Ze gaan meteen op zoek naar hun dochter.

Mogelijke dagthema's:

Emoties (Luna is verdrietig en verward) / het lichaam (Luna heeft haar teen pijn gedaan) / de weg uitleggen of vragen / het dorp



Dag 3: “Slimme Tinne en de dierentuin”

Personages:

- Luna
- Slimme Tinne

Materiaal:

- Eventueel enkele dieren voor in de achtergrond
- Eventueel een wereldbol

Scenario:

Plots bevindt Luna zich tussen een heleboel wilde dieren. Een leeuw, een zebra, een giraf, een olifant. Ze moet nu vast in Afrika zijn! Dat betekent dat ze al de halve wereldbol rondgewandeld is! De maan is nu vast dichtbij!

Ze wordt opgemerkt door een van de medewerkers van de dierentuin. “Hallo klein meisje, wie ben jij, en waarom ben je hier helemaal alleen?”, vraagt ze vriendelijk. “Ik ben Luna”, zegt Luna, “en ik ben op zoek naar mijn papa.” “Dag Luna”, zegt de vrouw, “ik ben Tinne en ik werk hier in de dierentuin.” “De dierentuin? Ben ik dan niet in Afrika?”, vraagt Luna beteuterd. “In Afrika? Welnee. Maar zeg eens, waar is je papa? Zullen we hem zoeken?” Luna legt de situatie uit en Tinne denkt heel diep na. “Ik heb een idee,” roep ze plots. “Ik weet hoe we je terug thuis... euh, bij je papa, kunnen brengen. We bouwen een raket!” “Een raket?”, vraagt Luna verbaasd. “Maar dat kan ik niet!” “Ik wel! Wist je dat?”, zegt Tinne zelfverzekerd. “Ik ben namelijk uitvinder in mijn vrije tijd. Ze noemen mij soms wel eens Slimme Tinne, wist je dat?” En ik wou al altijd eens een raket bouwen! Kom, we gaan naar mijn werkplaats!” Ze vertrekken.

Mogelijke dagthema’s:

Dieren / landen en culturen, de wereld / beroepen / eigenschappen (“Slimme” Tinne) / wetenschap



Dag 4: “De raket”

Personages:

- Luna
- Slimme Tinne
- Papa Bart (optioneel)
- Mama Sihame (optioneel)
- Oma (optioneel)

Materiaal:

- Een geknutselde “raket” (kartonnen bord)

Scenario:

Papa Bart en mama Sihame komen aan bij oma, waar ze hopen Luna terug te vinden. Oma – die een beetje doof begint te worden – begrijpt er niets van: “Meloenen? Ik heb toch helemaal geen meloenen in de tuin?” Ze proest het uit. “Nee oma, Luna, Luna is vermist!” “Mist? Welnee, het is net heel zonnig!” Zo raken ze natuurlijk nergens. Ze zoeken verder.*

In de werkplaats van Slimme Tinne leggen Luna en Tinne de laatste hand aan hun raket. “Nu kunnen we naar de maan om papa te halen!”, joelt Luna. Terwijl Luna haar knuffel en rugzak in de raket plaatst, draait Slimme Tinne zich naar het publiek en knipoogt ze: “Haar papa is niet op de maan, wist je dat? Ik wel, want ik heb gekeken met mijn telescoop! Maar ik zorg er wel voor dat Luna terug bij haar ouders raakt.”

De raket wordt gelanceerd, Luna en Tinne zwaaien naar het publiek.

(*: Heb je te weinig acteurs, dan kan je dit stukje eventueel weglaten.)

Mogelijke dagthema’s:

De ruimte, planeten, sterrenbeelden / beroepen / eigenschappen / wetenschap



Dag 5: “De reünie”

Personages:

- Luna
- Slimme Tinne
- Papa Bart
- Mama Sihame
- Oma (optioneel)

Materiaal:

- Een “raket”
- Decor voor het huis (optioneel)

Scenario:

Terug thuis zitten mama Sihame en papa Bart in zak en as. Ze hebben Luna nergens gevonden en zijn nu aan het discussiëren of ze de politie moeten bellen. “Frieten?”, roept oma verbaasd. “Is eten nu echt waar jullie aan denken?” “Nee, oma, de politie, om Luna te zoeken!” Plots horen ze buiten een enorm kabaal. Ze lopen naar buiten om te kijken en zien tot hun grote verbazing Luna zwaaien uit het raam. “Papa, daar ben je!” Er volgt een heuglijk weerzien.

Mogelijke dagthema’s:

Herhaling, keuze uit alle vorige

Tip:

Betrek de deelnemers in het verhaal door hen vooraf en achteraf vragen te stellen over het verhaal: “Wat is er gisteren ook alweer gebeurd? Wat denken jullie dat er nu gaat



Roeland
CREATIEF TALEN LEREN

gebeuren?” Je kan gerust ook eens interactie creëren tussen de personages en de deelnemers door hen suggesties te laten geven om een probleem op te lossen.

Probeer ook de andere activiteiten van die dag vast te halen aan het toneeltje. Het is nooit een slecht idee om je taalmoment te beginnen met wat vraagjes over het toneel, om zo tot het thema van je taalmoment / groot spel te komen.

Personages

- **Luna** is een dromerig meisje met een groot hart. Ze praat heel vaak met haar knuffel en kan heel koppig zijn als ze haar zinnen op iets gezet heeft. Ze doet zich ouder voor dan ze is, maar is eigenlijk toch een beetje onzeker. Haar slagzinnetje is “Dat weet ik wel zeker!”
- **Papa Bart** is de typische, beetje slungelige papa die domme mopjes vertelt, maar het heel goed voor heeft met zijn familie.
- **Mama Sihame** is erg georganiseerd en een beetje zenuwachtig. Ze verlegt voortdurend zaken van het ene stapeltje naar het andere.
- **Slimme Tinne** is bioloog in de dierentuin, maar uitvinder in haar vrije tijd. Ze is – zoals haar naam aangeeft – heel slim, maar ook een beetje een warhoofd. Zo vergeet ze voortdurend zaken. Haar slagzinnetje is “Wist je dat?”, wat goed aansluit bij Luna’s “Dat weet ik wel zeker!”.
- **Oma** is een oud dametje dat dubbeltoe loopt. (Denk: met een stok of een wagentje.) Ze is erg hardhorig en verstaat dus voortdurend zaken verkeerd, wat tot mild hilarische situaties leidt.



De inkleding van de personages kunnen jullie uiteraard volledig zelf kiezen. Wees creatief met verkleedmateriaal en geef elk personage een duidelijk look en persoonlijkheid. Durf daarbij gerust eens rollenpatronen doorbreken.

Tip:

Terugkomende rituelen of slagzinnnetjes zorgen voor extra herkenbaarheid en doen het vaak erg goed!

De taalateliers

Vooraf

Dit document bevat een aantal **suggesties** voor mogelijke dagthema's en binnen die thema's een aantal suggesties voor leuke activiteiten op **drie niveaus**: absolute beginners, beginners en gevorderden. (Ter info: absolute beginners is vergelijkbaar met ERK 0 tot laag A1, beginners is vergelijkbaar met ERK niveau A1 tot A2 en gevorderden zijn vergelijkbaar met niveau B1 en hoger.) Voel je vooral vrij om zelf nieuwe ideeën te introduceren, wat hier wordt gesuggereerd aan te vullen of erop te variëren! Deze handleiding is slechts een beginpunt!

Tussenin vind je een aantal (taal)tips (blauw) over hoe iets aan te brengen en een aantal korte toelichtingen bij de grammatica (oranje). Let op: binnen het Roelandconcept vermijden we traditionele grammaticalesen, dus begin niet alle kleine regeltjes en uitzonderingen te overlopen. Dat betekent niet dat het niet af en toe zinvol kan zijn om een regel of enkele uitgewerkte voorbeelden mee te geven als ruggesteuntje, hoe beter de deelnemers begrijpen hoe iets talig werkt, hoe sneller ze leren!



Algemene taaltips:

- Leg letterlijk uit met handen en voeten: gebaren, uitbeelden en tekenen om de woorden die je gebruikt visueel te ondersteunen zijn ontzettend belangrijk, zeker bij beginnende sprekers.
- Spreek traag en articuleer zo goed mogelijk.
- Pas je woordenschat aan, maar verval niet in een kindertaaltje (denk aan “Ik Tarzan, jij Jane”). Zo leren de deelnemers niet hoe een echte Nederlandse zin opgebouwd wordt. Door de belangrijkste woorden te benadrukken en te ondersteunen met gebaren, uitbeelden of tekenen raak je er wel.
- Leer voorbeeldzinnen expliciet aan, laat hen ze herhalen en schrijf ze als geheugensteuntje ook altijd op het bord. Zo kunnen de deelnemers “spieken” en je model overnemen. Het is dan ook belangrijk dat je zo veel mogelijk duidelijk voorzegt.
- Gebruik zeker bij beginners waar mogelijk “transparante woorden”. Dit zijn woorden die in veel talen hetzelfde zijn. Zo gebruik je beter “resultaat” (result, resultat) dan “uitkomst”. De kans wordt groter dat ze het woord in hun eigen taal, of een andere taal die ze al beter beheersen, zullen herkennen.



Dag 1: Luna gaat op reis

Algemeen:

Op de eerste dag ligt de **focus op kennismakingsspelletjes en de inschatting van het taalniveau** van de deelnemers. De initiële indeling in groepjes is dan ook niet zo heel belangrijk. Verdeel hen misschien best per leeftijd, zo krijg je geen groot onevenwicht binnen een groepje.

In de bijlage vind je een door Kimberley Rombaut ontworpen “**plaatsingsspel**” om de deelnemers in te delen in groepjes per taalniveau. Maak hier gerust gebruik van, of gebruik het ter inspiratie.

Hieronder krijg je per niveau een overzicht van een aantal talige kennismakingsspelletjes (in het thema van het toneeltje). Varieer hier gerust zelf op met eigen vondsten!

Niveau 0-1: absolute beginners (begrijpen weinig en spreken nog maar zeer weinig

Nederlands)

1. Ik ben X en ik geef (voorwerp) aan Y

Laat de deelnemers neerzitten in een grote kring en neem een bal erbij. Leg duidelijk (met gebaren!) uit wat je gaat doen: de persoon die de bal heeft zegt “Ik ben X en ik geef de bal aan Y”. Vervolgens moet die persoon hetzelfde doen, maar de bal aan iemand anders geven (of rollen). Wanneer iedereen het spel begrijpt introduceer je een nieuw voorwerp (liefst een voorwerp dat in de taalateliers vaak gebruikt zal worden, zoals “een boek”, “een pen”, “een stift”, “een gom”, “een blad papier”, etc.) en voeg je het toe aan de bal. Er circuleren dus gaandeweg meer voorwerpen.



2. Ik ben X en ik hou van (hobby)

Laat de deelnemers rechtstaan in een grote kring. Leg met gebaren uit wat “ik ben” en “ik hou van” betekent. Geef vervolgens een duidelijk voorbeeld. Bijvoorbeeld: “Ik ben Tom en ik hou van basketbal.” Ondertussen beeld je basketbal uit. Geef vervolgens nog een voorbeeld: “Ik ben Tom en ik hou van lezen.” Laat de kinderen nu om beurt “Ik ben X en ik hou van (hobby)” spelen. Iedereen mag raden wat er uitgebeeld wordt. Kan niemand het raden, leg het woord dan zelf uit en schrijf het op het bord.

Variant(en):

Wil je over werkwoorden werken, dan is dit ook een prima oefening. Je vervangt dan gewoon “ik hou van...” door “ik ben aan het ...” of “ik (werkwoord)”.

Niveau 1-2: beginners

1. De rugzak van Luna:

(Link met het toneeltje: “Wat deed Luna voor ze vertrok? Ze maakte haar rugzak.” Wat zit er in jullie rugzak?)

Laat de kinderen hun rugzak meebrengen naar het klaslokaal.

Om de beurt leggen de kinderen een voorwerp uit hun rugzak/boekentas op de tafel met de zin :

“Ik ben X en ik leg X op tafel”

Bijvoorbeeld: “Ik ben Marie en ik leg een fles water op tafel” of “Ik ben Marie en ik leg een boek op tafel”

Wanneer er voldoende voorwerpen op tafel liggen, vraag je de deelnemers om om beurt een voorwerp te kiezen en het voorwerp terug te geven aan de persoon van wie ze denken dat het is:

“Is dit jouw X”. “Ja, dat/die (X) is van mij” of Nee, dat/die (X) is niet van mij”.



Roeland
CREATIEF TALEN LEZEN

Variant(en):

Breid de activiteit uit door redenen toe te voegen:

“Ik ben X en ik leg Y op tafel omdat...”

Bijvoorbeeld: “Ik ben X en ik leg een fles water op tafel omdat het vandaag heel warm is.”

Grammatica:

“Die” verwijst naar enkelvoudige “het-woorden” en “die” verwijst naar meervoudige woorden en “de-woorden”. Bijvoorbeeld: “Het boek” -> “Dat boek”, maar “Boeken” -> “de boeken”/“die boeken”

2. Wat zit er in de koffer?

De deelnemers zitten in een kring. De animator haalt uit een (evt. denkbeeldige) koffer een imaginair voorwerp en beeldt dit uit. Wanneer een kind denkt het voorwerp geraden te hebben, staat hij/zij ook recht en geeft het antwoord. Noteer het woord op het bord. Vervolgens mag iemand anders uitbeelden. (Bij veel enthousiasme: laat de persoon die correct geraden heeft uitbeelden. Iedereen mag maar één keer gokken.)

Taaltip:

Voorzie eventueel kaartjes met woorden en/of afbeeldingen ter inspiratie voor de deelnemers.

Variant(en):

- Werk in plaats van uit te beelden met geluiden. Iedereen raadt welk voorwerp het is op basis van het geluid dat het maakt (denk aan: schaar, rits, boek, wekker, lucifers, krant ...)



- Maak het spel interessanter/competitief door de groep in twee te verdelen. De ploeg die het juiste antwoord raadt, krijgt het voorwerp in “hun” koffer. Na het spel vraag je aan de groep: “welke koffer zouden jullie meenemen op reis en waarom” (discussie).

3. Ik ga op reis en ik neem mee

Het bekende spelletje is een goede manier om nog wat extra tijd te vullen. Vergeet niet om eerst de woorden aan te brengen, en dan pas dit spel te spelen.

Niveau 3-4: gevorderden

Tip:

Bij de gevorderden kan je wellicht meer dan één thema aansnijden of thema's combineren. Begin bijvoorbeeld met een kennismakingsspel en ga verder met een tweede thema.

1. Hoe ziet jouw koffer eruit?

Vraag aan iedereen om te tekenen wat er zeker in hun koffer zou zitten als ze op reis gaan (max. 10'). Vervolgens verzamel je alle koffers en kondig je aan dat de koffers door elkaar geraakt zijn in de luchthaven. Je geeft elke deelnemer één van de koffers (niet die van hen!). Zij moeten nu op zoek naar de eigenaar van de “verloren” koffer. Ze mogen de koffer daarbij niet tonen aan de andere deelnemers. Ze kunnen dus enkel te weten komen wie hun koffer heeft door vragen te stellen:

- “Zit X in jouw koffer?”
- “Wat zit er in jouw koffer?”



Hebben ze de eigenaar van de koffer gevonden, dan moeten ze ook vragen *waarom* die zaken in hun koffer zitten.

Vervolgens gaat iedereen in een kring zitten en stellen de deelnemers om beurt de eigenaar van hun gevonden koffer voor.

Variant:

Maak het makkelijker door iedereen op het eind gewoon hun eigen koffer te laten voorstellen. Vraag na waarom ze bepaalde zaken hebben meegenomen.

Grammatica:

Vragen stellen:

- Werkwoord (persoonsvorm) + onderwerp + rest van de zin + andere werkwoorden (infitief, voltooid deelwoord) + vraagteken
(bijvoorbeeld: “Wil je met mij spelen?”, “Heb jij een ijsje gekocht?”)
- Vraagwoord + werkwoord (persoonsvorm) + rest van de zin + werkwoorden (infitief, voltooid deelwoord) + vraagteken
(bijvoorbeeld: “Wie heeft mijn boek gezien?”, “Waar is mijn zus?”)

2. Van wie is deze koffer?

Zorg voor afbeeldingen van een koffer, of maak gewoon een lijstje met voorwerpen, en vraag aan de deelnemers van welk soort persoon zij denken dat deze koffer is:

Bijvoorbeeld:

- Bikini: “Ik denk dat X naar de zee gaat/ houdt van zwemmen/ een vrouw is...”



3. Wat zou jij meenemen?

Geef de deelnemers een bestemming (bijvoorbeeld: op safari in Kenia; op expeditie op Antarctica;...) en vraag hen welke voorwerpen zij zouden meenemen naar deze bestemming en waarom.

Grammatica:

De conditionalis of “voorwaardelijke wijs” (deze termen hoef je niet aan te leren) vorm je met het werkwoord “zouden” en gebruik je wanneer je over een hypothetische situatie spreekt, als je heel beleefd wil zijn, als je verwachtingen, wensen of plannen uitdrukt of als je iets vraagt en het niet zeker bent. In deze oefening focus je op de constructie met met het woordje “als”:

Als + onderwerp + werkwoord in de verleden tijd, (dan) zou/zouden + onderwerp + rest van de zin

Bijvoorbeeld:

- “Als ik de lotto won, (dan) zou ik...”
- “Als ik op reis ging naar een koud land, (dan) zou ik ... meenemen.”

Tip:

Wil je uitbreiden met een tweede thema, kijk dan eens op de Medewerkershoek op Mijn Roeland voor oefeningen rond het huis of familie. Ideeën rond “emoties” vind je verder in deze bundel.

Let wel op: bij deelnemers met een vluchtelingenachtergrond kan het thema familie of “mijn huis” soms wel eens gevoelig liggen.



Dag 2: Luna is verdwaald in het dorp

Algemeen

Voor deze dag zijn er heel wat opties om uit te kiezen. Bij de beginnende sprekers kies je beter voor een simpel en erg nuttig thema als **emoties**, bij de gevorderde groepen kan je misschien iets actievers doen, zoals een spel rond **de weg vinden/uitleggen**.

Niveau 0-1: absolute beginners

1. Emoties: voorstelling

De deelnemers zitten in een kring. Beeld een emotie uit. De deelnemers moeten raden wat deze emotie is. Herhaal het woord voldoende en schrijf het ook op het bord, met bijvoorbeeld een getekende smiley erbij ter visuele ondersteuning.

2. Memory: emoties

Gebruik het memoryspel in de bijlage “Memory – Emoties” om memory te spelen met de deelnemers. Laat hen eerst een kaartje omdraaien. Vervolgens moeten ze zeggen welke emotie erop staat. Weten ze het niet, dan moeten ze het kaartje opnieuw omdraaien, ze mogen niet raden. Herhaal nog eens de emotie. Weten ze het wel, dan mogen ze een tweede kaartje omdraaien. Vinden ze twee gelijke kaartjes, dan krijgen ze die. Op het einde van het spel is de winnaar de deelnemer met de meeste setjes.

3. 1, 2, 3 piano met emoties

Speel 1, 2, 3 piano, maar de spelleider moet telkens een emotie roepen. Die emotie moeten de ander deelnemers dan (bevoren, uiteraard) uitbeelden. Zij ze fout, dan vallen ze af. (Geef bij absolute beginners eventueel kaartjes aan de spelleider, zo moeten ze niet te lang nadenken over een volgende emotie.)



Niveau 1-2: beginners

Zie niveau 0-1 voor het aanbrengen van de emoties. Hier kan je echter ook een stapje verder gaan. Ook de activiteiten voor de groep gevorderden zijn aanpasbaar voor deze groep.

1. “Ik ben X want...”

Geef de deelnemers elk een aantal emoties (elke deelnemer krijgt dezelfde set). Geef vervolgens een situatie op (bijvoorbeeld: “Je bent gevallen met de fiets.”) en vraag hen welke emotie ze hierbij zouden voelen. Vraag hen eventueel om uit te leggen waarom:

“Ik ben (emotie) want”

2. “Hij/zij is X, want...”

Je kan dit ook omdraaien: leg de deelnemers een van de kaartjes uit het memoryspel voor en vraag hen om een reden waarom deze persoon zich zo voelt. In tegenstelling tot de vorige oefening kan dit ook een oefening op de voltooid tegenwoordige tijd zijn (“Hij is verdrietig, want *hij is gevallen*.”).

Variante(n):

Eventueel kan je met iets sterkere groepen de emoties na elkaar plaatsen en zo één persoon door een verhaaltje loodsen: “Hij is verdrietig, want hij is gevallen. Maar iemand komt hem helpen, dus nu is hij blij. Zijn helper steelt zijn portefeuille. Nu is hij boos.”

Grammatica:

De voltooid tegenwoordige tijd legt de nadruk op het resultaat van iets dat gebeurd is op een specifiek moment (geen periode) in het verleden. Het is gebeurd en ondertussen afgerond (voltooid). Het wordt gevormd volgens deze regel:



Onderwerp + persoonsvorm van “hebben” of “zijn” + voltooid deelwoord van het werkwoord.

Niveau 3-4: gevorderden

1. De weg wijzen: richtingen

Overloop courante (en minder courante, bij sterkere groepen) woordenschat voor het uitleggen van de weg:

- Loop naar links
- Wandel naar rechts
- Ga rechtdoor
- Tot aan het eind(e)
- Draai om / Maak rechtsomkeer
- Maak een kwartslag naar links/rechts
- Ga naar beneden / Daal de trap af
- Klim naar boven (boom) / Ga naar boven (trap)

Laat alle deelnemers zich vervolgens verspreiden over de ruimte. Iedereen moet anders geïntendeerd staan. Vervolgens roep je telkens een instructie af en moet iedereen deze volgen tot ze iemand/iets raken. Dan blijven ze stilstaan. (Bijvoorbeeld: “Loop rechtdoor.” Ze komen elk ergens bij een muur/bank/... en blijven dan stilstaan.) Wie een fout maakt ligt uit het spel.

Variant(en):

Is het mooi weer, maak dan een gigantisch doolhof met krijt en speel dit spel in het doolhof.



2. Op wandel in het dorp

Teken (voor het taalmoment begint!) een dorpsplan op het bord (of op een papier, of op de grond met krijt) en leer de deelnemers hoe ze instructies moeten geven op basis van een kaart. (Let op: zij zullen “naar boven” willen zeggen bij “rechtdoor”, of “naar onderen” bij terugkeren.)

Vervolgens verdeel je de groep in duo's of trio's. Elk krijgt een blaadje met daarop de locatie (bakker, viswinkel, post, stadhuis,...) waarnaar ze de anderen moeten leiden. Het vertrekpunt is steeds hetzelfde, ergens centraal of onderaan de kaart.

Variant(en):

- Voor deze oefening kan je eventueel het plannetje ook op A4 maken en kopiëren
- Uiteraard zou je ook in plaats van een dorp met de locatie van het kamp kunnen werken, of met een schatkaart (misschien als je het kamp thematisch anders zou inkleden dan in deze bundel).

3. Wie zoekt die vindt! (walkie-talkie-spel)

Vooraf:

- Maak een getekend plan van de locatie.
- Verstop 3-5 “schatten” (dit kan ook een opvallend gekleurd object, sjaaltje, etc. zijn) op de locatie.
- Zorg dat je twee animatoren hebt.
- Zorg indien mogelijk voor twee walkie-talkies.

Neem de kaart van de locatie die je vooraf gemaakt hebt en verzamel de groep rond je. Leg het spel uit.



Eén van de deelnemers zal “op avontuur” moeten samen met één van de animatoren. De anderen geven instructies. De avonturiers (deelnemers + animator) gaan buiten vlak voor de deur staan met hun gezicht weg van het lokaal. Zij wachten op instructies van de rest van de groep. De animator plaatst een kruis op de plaats waar het eerste van de “schatten” te vinden is. Nu moeten de deelnemers, uitgaande van de startpositie (voor de deur) van de avonturiers, om beurt instructies geven aan hen:

- “Loop vooruit tot aan de muur.”
- “Draai naar rechts.”
- “Keer terug tot...” etc.
- “Ga de trap op...”

(Taaltip: zorg voor voldoende voorbeelzinnen!)

Let op: ze mogen geen ruimtes vernoemen. Ze mogen dus niet zeggen “loop naar de keuken”.

De avonturiers voeren telkens de doorgegeven actie uit, en communiceren dan hun positie aan de groep. Zij moeten vervolgens een nieuwe instructie geven. Zo wordt er verder gespeeld tot de schat gevonden is, waarna een nieuwe groep avonturiers aan de beurt is.

Variant(en):

- Dit spel werkt het best met walkie-talkies, maar er zijn ook andere opties: gebruik de smartphone van de animatoren (eventueel met berichtjes in plaats van bellen) of laat telkens één iemand van de groep een briefje bezorgen aan de avonturiers. Let op, zij mogen dan wel geen verdere tips geven.
- Eventueel kan dit spel ook werken in de groep “beginners”, maar dan moet het al een iets sterkere groep zijn.



4. Uitbreiding 1: actief oefenen op voorzetsels

Om aanwijzingen te geven zijn voorzetsels ook altijd handig. Om dit wat actiever aan te brengen kan je heel makkelijk met een stoel werken. Iedereen neemt een stoel en elk om beurt mogen de deelnemers iets zeggen dat je met de stoel kan doen. Iedereen voert deze actie dan uit. Wie als eerste de actie uitvoert mag als volgende.

- Ik sta voor / naast / achter / op
- Ik sta tussen twee stoelen (in).
- Ik sta op de stoel
- Ik sta onder de stoel
- Ik spring van de stoel af
- Ik loop om de stoel heen
- Ik spring over de stoel heen
- Ik sta in de doos

Tip:

Deze oefening is ook prima bruikbaar voor “beginners”

5. Loopdictee met voorzetsels

Een leuke oefening op voorzetsels kan je organiseren aan de hand van een variant op het loopdictee. Plaats aan één kant van de ruimte (of zelfs in een andere ruimte) tweemaal een foto, een tekening of zelfs een tafereel in legoblokjes met daarin objecten/personages op verschillende hoogtes, plaatsen, etc. (Typische voorbeelden, naargelang het thema, zijn een groepsfoto, een chique bestek volgens de etiketteregels, de positie van een vermoorde persoon a.d.h.v. tape – een goede oefening op de lichaamsdelen, etc.) Plaats in het midden van de ruimte een lijn (met plakband) op de vloer. De groep wordt in twee teams gedeeld, en elk van de teams wordt nog eens in twee gedeeld. Eén deel van de groep staat bij de foto/tekening/tafereel, het tweede deel aan de overkant van de ruimte. Iemand van de



groep bij het tafereel loopt naar de lijn en roept daar (of zegt in het oor van iemand aan de andere kant) een instructie over het

6. Uitbreiding 2: de gebiedende wijs/imperatief

Om instructies te geven heb je de gebiedende wijs nodig. Een makkelijke manier om deze te oefenen is door het spelletje “Simon says” te spelen (geef het gewoon even een Nederlandse naam, zoals “Simon zegt” of “(naam van de animator) zegt”. Het spelletje is eenvoudig: zegt de “Simon” “Simon zegt (actie)”, dan moet iedereen die actie uitvoeren. Wie dit niet of fout doet, is uit het spel. Zegt de “Simon” een actie, maar zonder “Simon zegt” ervoor, dan mag niemand deze actie uitvoeren. Doen ze het wel, dan zijn ze uit het spel. Begin makkelijk, met bijvoorbeeld “klap”, “spring”, “zit”, “sta”, “draai je om”, “draai terug”, etc. Je kan het afhankelijk van het niveau van de groep zo gek maken als je wil.

Tips:

- Deze oefening is ook prima bruikbaar voor beginners.
- Een andere goede manier om de gebiedende wijs te oefenen is door recepten te maken/schrijven, maar dat past hier even niet in het thema. Eventueel kan je dit herhalen door instructies te maken voor het bouwen van een raket?

Grammatica:

De imperatief vorm je door de stam van het werkwoord te nemen (werkwoord -en) en de rest van de zin erna te plaatsen. Er is géén onderwerp. Voorbeelden:

- Loop door!
- Zwijg nu toch eens.
- Word wakker.
- Eet smakelijk.



Dag 3: Slimme Tinne en de dierentuin

Algemeen:

Ook vandaag is er keuze uit een aantal mogelijke thema's. Voor de minder sterke deelnemers zijn **"beroepen"** of **"dieren"** altijd een goede keuze, voor de middelsterke groep is **"eigenschappen/iemand beschrijven"** een leuke optie en voor de sterkere deelnemers kan je het bijvoorbeeld hebben over **"landen en culturen"** (een ideaal moment om deelnemers met een migratie-achtergrond veel zelf aan het woord te laten).

Niveau 0-1: absolute beginners

1. Memory: dieren

Speel aan de hand van de memory in de bijlage Memory - Dieren (zie de instructies hierboven).

Let op: deze memory bevat zeer veel afbeeldingen. Kies er zelf de bladen uit die passen bij jouw thema/het niveau van jouw groep. De eerste 8 zijn bijvoorbeeld boerderijdieren, de tweede 8 zijn exotische dieren, etc. De latere bladen worden moeilijker.

2. Time's Up: dieren

Speel a.d.h.v. dezelfde kaartjes vervolgens een variant op het spelletje "Time's Up!": om beurt mag een deelnemer een kaartje nemen en het dier erop uitbeelden. De anderen moeten raden. Wie het juist heeft, mag als volgende uitbeelden.

Variant(en):

- Speel hetzelfde spelletje met de geluiden van de dieren. Dit kan trouwens grappige taferelen opleveren, want dierengeluiden zijn deels cultureel bepaald.
- Met een sterkere groep (niveau 1-2) kan je de competitievere versie spelen die aanleunt bij het echte spel "Time's Up!". In deze versie splits je de groep in twee teams en moeten zij elk om beurt 30 seconden tot 1 minuut (zelf te bepalen door de



Roeland
CREATIEF TALEN LEVEN

animator) proberen uit te beelden en moet de ploeg zo veel mogelijk kaartjes raden. De kaartjes worden bijgehouden en het team dat er het meeste heeft als de kaartjes op zijn, wint.

3. Opstaan! met eigenschappen

Leer de deelnemers een aantal uiterlijke kenmerken (of karaktereigenschappen aan) aan (zie hieronder) en speel vervolgens “Opstaan!”:

Elke deelnemer zit in een cirkel op een stoel, de animator staat in het midden. De animator zegt een eigenschap (vb. “Iedereen die bruin haar heeft.”) en vervolgens staat iedereen die deze eigenschap heeft recht en gaan ze op zoek naar een andere stoel dan die waarop ze zaten. Er zal één iemand overblijven. Deze persoon zegt nu een nieuwe eigenschap.

Variant(en):

Dit spel werkt ook zeer goed als kennismakingsspel voor iets gevorderdere groepen. De persoon in het midden moet dan iets over zichzelf vertellen.

Niveau 1-2: beginners

1. Memory: beroepen

Speel aan de hand van de memory in de bijlage “Memory – Beroepen” (zie de instructies hierboven). Let op: er zit een dubbele set beroepen in de bijlage, afhankelijk van de leeftijdsgroep waarmee je wil spelen. De eerste 16 hebben meer context en werken beter voor gevorderden, de laatste 8 zijn iets kinderlijker en werken misschien beter voor beginners.

2. Luna is vermist! Maak een beschrijving van de vermiste.

(dit kan zeker ook werken voor niveau 3-4, pas gewoon de woordenschat aan)



Stap 1: woordenschat

Voorzie voldoende interessante woordenschat om een beschrijving te maken. Doe dit aan de hand van enkele foto's (zoek snel even online), waarbij je interessante kenmerken vraagt aan de deelnemers/zelf aangeeft en opschrijft op het bord:

- Hij heeft blauwe/bruine/groene ogen.
- Zij heeft blond/bruin/zwart/hoogblond haar.
- Hij draagt een bril.
- Hij is mollig/zwaar/dik/slank/mager.
- Hij heeft sproeten.
- Zij draagt haar haar in een paardenstaart/vlecht/knot.
- Hij heeft kort/lang/halflang/... haar.

Stap 2: Luister goed en teken de vermiste

De ouders van Luna overwegen hun dochter als vermist op te geven. Ze bereiden zich voor door een tekstje te lezen uit een ouder rapport. Kunnen de deelnemers de vermiste persoon tekenen?

Jasmina is vorige week verdwenen. Zij is 25 jaar oud en heeft lang bruin haar in een vlecht. Ze heeft groene ogen en is klein en slank. Zij draagt een bril en heeft een kleine wipneus. Ze droeg een gele broek en een wit hemdje.

Stap 3: Geef zelf een getuigenis

Verdeel de groep in duo's: één van hen beschrijft iemand anders uit de groep, de andere probeert te raden wie. Vervolgens wisselen ze.



Stap 4: Wie is het? (maar dan in het echt)

Wil je ook oefenen op vraagstelling, speel dan “Wie is het?” met mensen uit de groep/uit het kamp. Een deelnemer moet raden, de anderen mogen enkel ja/nee-vragen stellen (zie **Grammatica** over vraagstelling eerder in deze bundel).

Niveau 3-4: gevorderden

1. Landen en culturen

Hou een praat sessie over landen en culturen. Vraag aan de deelnemers of ze willen vertellen over het land/de cultuur waar zij (of hun ouders, bij tweede of derde generatie) vandaan komen.

Variant(en):

Laat de deelnemers een voorstelling van een land/cultuur naar keuze voorbereiden, eventueel in groepjes van twee of drie. Vervolgens moeten ze deze aan elkaar presenteren. De anderen mogen vragen stellen.

2. Verhalen aanvullen/verzinnen

Vraag de deelnemers naar wat er in het toneeltje gebeurd is. Wat denken zij dat er nog zal gebeuren met Luna? Na dit opwarmertje kan je het complexer maken door eigen gebeurtenissen te introduceren.

Tip:

Story cubes, of “Once Upon A Time” zijn prima spellen om hierbij te gebruiken of om inspiratie op te doen.



Dag 4: De raket

Algemeen:

De thema's van dag 3 en dag 4 kunnen overlappen. Gebruik deze kans om bijvoorbeeld de memorysetjes uit te wisselen tussen de twee beginnersgroepen. Voor de gevorderde groep kan je werken rond **de ruimte, sterrenbeelden en de horoscoop**.

Niveau 0-2: absolute beginners en beginners

Werk rond één van de thema's die in de andere groep op een andere dag aan bod kwam.

Niveau 3-4: gevorderden

1. Quiz: de ruimte

Werk aan de hand van een speelse vraag- en antwoordsessie aan woordenschat rond de ruimte (de planeten, sterrenbeelden, ruimtevaart,...). Eventueel kan je hier achteraf een quizje over houden.

2. Toekomstige tijd: Maak een horoscoop

Een leuke manier om te werken aan de toekomstige tijd is door te werken rond horoscopen. Vraag de deelnemers eerst of ze de 12 sterrenbeelden van de dierenriem kennen. Weten ze ook dat volgens de astrologie elk van deze sterrenbeelden bepaalde eigenschappen heeft?

- Waterman: 21 januari – 19 februari
- Vissen: 20 februari – 20 maart
- Ram: 21 maart – 20 april
- Stier: 21 april – 21 mei
- Tweeling 22 mei – 21 juni
- Kreeft: 22 juni – 22 juli
- Leeuw: 23 juli – 23 augustus



- Maagd: 24 augustus – 22 september
- Weegschaal: 23 september – 22 oktober
- Schorpioen: 23 oktober – 21 november
- Boogschutter: 22 november – 22 december
- Steenbok: 23 december – 20 januari

Eigenschappen kan je makkelijk opzoeken op allerhande sites, zoals www.mediumchat.be

In de krant schrijven astrologen voorspellingen voor elk sterrenbeeld. Die zien er ongeveer zo uit:

*Behalve de problemen die je hebt, zal je vandaag vooral positieve dingen meemaken.
Je zal snel een beslissing moeten nemen waarover je liever zou willen nadenken.
Iemand die je al lang niet meer gezien hebt zal je vandaag terugzien. Je wil altijd je mening zeggen, maar misschien is dat vandaag niet slim.*

Laat de deelnemers zelf een horoscoop schrijven. Probeer voor elk teken een horoscoop te hebben, zo kunnen ze ze later aan elkaar voorlezen.

Tip:

Horoscopen zijn meestal vaag, zodat ze op veel situaties van toepassing kunnen zijn. Het is dus een goed idee om met tegenstellingen te werken (“Normaal ben je ..., maar vandaag ...”)



Dag 5: De reünie

Algemeen:

Op deze dag zorg je voor **herhaling** van de thema's die de voorbije dagen aan bod gekomen zijn. Probeer thema's te combineren, of een thema op een andere manier te herhalen dan voorheen. Zo wordt de woordenschat/grammatica nog eens op een andere manier ingeoefend. Hieronder enkele voorbeelden.

Niveau 0-1: absolute beginners

1. Memory: varia

Haal de memorykaartjes door elkaar om alle voorgaande thema's te herhalen.

2. Zet elkaar in de bloemetjes

Laat de deelnemers elkaar voorstellen (heel simpel) op basis van wat ze over de anderen geleerd hebben op kamp. Werk met duidelijke voorbeelden aan bepaalde eigenschappen zoals "lief", "kan goed X", "mijn vriend",... Schrijf de complimenten op en hang ze op. Maak een foto met de hele groep met alle complimentjes.

Taaltip:

Misschien kunnen niet alle kinderen al lezen en/of schrijven. Bij de jongsten doe je dit dus beter zelf.

Niveau 1-2: beginners

1. Quizje

Maak een quizje voor de deelnemers ter herhaling van de vorige week. Voorzie iets leuks voor de winnaar.



2. Time's Up!

Maak een Time's Up! met alle nieuwe woorden die ze tijdens de week geleerd hebben. Speel vervolgens zoals hierboven beschreven.

3. De imperatief: onze groepsfoto

Herhaling van de imperatief door één iemand de instructies te laten geven voor een groepsfoto. Iedereen mag één keer de instructies geven (of, indien het korter moet, iedereen mag één instructie geven).

4. Portretten die verhalen vertellen

Kies een aantal sprekende portretfoto's op het internet en print ze uit. Geef elke deelnemer een portret en laat hen even nadenken over wie deze persoon zou kunnen zijn (hoe oud zijn ze, hoeveel kinderen hebben ze, wat is hun beroep, etc.). Vervolgens gaan ze een voor een voor de groep staan met hun foto en mogen de anderen vragen stellen. Zo creëer je bij elke foto een verhaal. Eventueel kan je hen zelfs laten proberen om de verhalen achter de foto's met elkaar te verbinden. Met deze oefening oefen je zowel eigenschappen als vraagstelling.

Niveau 3-4: gevorderden

1. Toneel à la carte

Maak een toneeltje/kort gesprek waarin je bijvoorbeeld beroepen, locaties en emoties combineert. Voorzie verkleedkleden en accessoires, indien mogelijk. Op een lager niveau kan dit eventueel ook, als je goed selecteert op de makkelijke locaties, woordenschat, etc.

Gebruik de kaartjes van de emoties en de beroepen om een combinatie te maken. De deelnemers moeten er nu zelf een situatie bij verzinnen. Zo krijg je bijvoorbeeld een "boze kok" en een "verdrietige brandweerman" of een "blijje lerares" en een "bezorgde dokter".

Variant(en):

- Laat hen samen in duo's toneeltjes voorbereiden en dan spelen voor de anderen. Dit geef hen iets meer tijd om voor te bereiden en dus minder stress.



- Eventueel kan je ook een stapeltje kaartjes met locaties voorzien, zo voeg je extra diepgang toe aan de situatie.



Extra materiaal

Emoties

Activerende oefening 1: Kriskras vol emoties

Vraag de deelnemers om in de ruimte door elkaar rond te wandelen (je kan kiezen om ze in rechte lijnen te laten lopen of in een cirkel of kriskras of, ...). Vervolgens roep je een emotie (bv. boos, blij, woedend, verdrietig, verliefd, ...) Vraag aan de deelnemers om onmiddellijk uit te beelden wat ze horen, zonder rekening te houden met de andere deelnemers...

Wanneer je in je handen klap bevriezen de deelnemers en trekken ze hun meest boze, blij, verdrietige, ... gezicht. Daarna roep je een nieuwe emotie en klap je nogmaals in je handen. De deelnemers wandelen opnieuw door elkaar en beelden nu de nieuwe emotie uit.

Start met eenvoudige opdrachten en maak die steeds moeilijker. Voor meer gevorderde groepen kan de opdracht moeilijker worden gemaakt door naast een emotie ook een substantief te roepen. (bv. een verdrietige hond, een verliefde computer, een woedende grasmachine, ...)

Activerende oefening 2: "Blij je te zien!"

Alle deelnemers gaan in twee rijen tegenover elkaar staan met een neutrale blik (niet lachen, niet boos, niet verveeld) en de handen langs het lichaam. De animator roept een emotie, en vervolgens moet iedereen deze emotie uitbeelden alsof deze veroorzaakt wordt door de persoon die tegenover hen staat. Bijvoorbeeld: blij, verbaasd, verlegen, verdriet, aarzeling, angst/bang zijn, nerveus, opschrikken, verliefdheid,...

Activerende oefening 3: De bus

Zet door middel van rijen stoelen een bus neer. Kies een chauffeur. Geef aan waar de deur van de bus zich bevindt. De chauffeur zit achter het stuur. De andere kinderen staan als



passagiers aan de halte. Om de beurt stappen ze in (geef ze even de tijd) met een eigen emotie. Iedereen in de bus neemt deze emotie over, daarna de volgende enz.

Zwakkere groepen/deelnemers kunnen een kaartje trekken met een emotie (+afbeelding) op. Sterkere deelnemers kunnen zelf een emotie kiezen. Indien de opdracht te moeilijk is voor jouw groep, kan je de deelnemers per twee op de bus laten stappen.

Activerende oefening 4: De waterval

Zet vier stoelen op een rij. Kies vier deelnemers en laat ze plaats nemen op een stoel. De eerste deelnemer trekt een emotiekaartje. Hij beeldt deze emotie (bv. boos) uit. De deelnemer op de volgende stoel maakt deze emotie heftiger (bv. woedend), de volgende nog heftiger (razend), de laatste zorgt een climax (buiten zichzelf van woede). Daarna herhalen vier andere deelnemers de oefening met een nieuwe emotie.

Het lichaam

Kriskras: de lichaamsdelen

Deze simpele oefening is een hele leuke manier om de lichaamsdelen te oefenen. De deelnemers mogen in de ruimte kriskras door elkaar wandelen. Wanneer de animator een lichaamsdeel roept verbinden ze dat lichaamsdeel met de dichtbijzijnde persoon. Dit is nu hun ...-partner.

Bijvoorbeeld:

De animator roept "duim!". Elke deelnemer zoekt iemand die nog geen partner heeft en gaat duim tegen duim staan. Zij zijn nu voor de rest van het spel "duimpartner".

Pas wanneer de animator "los!" roept, mag iedereen opnieuw rondwandelen. Herhaal dit met een aantal lichaamsdelen, waarbij men telkens een andere partner moet zoeken. Maak het steeds dynamischer door meerdere lichaamsdelen te roepen. Zo wordt het echt een kluwen van lichaamsdelen.



Reconstrueer het lichaam (voor beginners-gevorderden)

Geef de deelnemers een 20 à 30-tal kaartjes met daarop alle belangrijkste lichaamsdelen: “neus”, “oor” (x2), “oog” (x2), “nek”, “borst”, “buik”, etc. Laat hen nu zelf op de grond een lichaam reconstrueren aan de hand van de kaartjes. Maak het dynamisch door er een tijdslimiet op te zetten of door twee teams tegen elkaar te laten spelen (let op: dan heb je elk kaartje dubbel nodig!).

Werkwoorden

Piepen (of “smurfen”)

Zorg dat de deelnemers al voldoende werkwoorden kennen voor je deze oefening probeert. Ook vraagstelling moeten ze onder de knie hebben.

Een deelnemer gaat voor de groep staan en krijgt een werkwoord toegefluisterd (of gegeven op een blaadje) door de animator. De rest van de groep mag nu vragen stellen over het onbekende werkwoord, dat in hun vragen vervangen wordt door “piepen” of “smurfen”.

Bijvoorbeeld:

Wanneer/waarom/waar/hoe piep je? Kun je iemand/iets piepen? Piep je vaak? Heb je gisteren gepiept? Ga je dit weekend piepen? Heb je al in het openbaar gepiept? Ben je ooit betrupt op piepen?

Tip:

Het spel wordt grappiger als het doel niet is om het werkwoord meteen te raden, maar om vervolgens grappige vragen te stellen.



Liedjes

Kamplied

Samson en Gert - We gaan naar de maan! (met lichte aanpassingen)

<https://www.youtube.com/watch?v=0Uz7u0jE120>

Waar gaan we dit jaar naar toe / Luna zoekt haar papa
De vakantie komt eraan / dus we gaan nu naar de maan
'T is elk jaar hetzelfde liedje / De ruimte is een grote plek
Waarheen moeten we gaan / Hoe beginnen we daaraan?

In Afrika is het te warm / Lopen is wel heel ver
En aan de noordpool veel te koud / en zwemmen is te koud
Daarom heeft Luna gisteren
Een maanraket gebouwd

Wij gaan naar de maan
Wij gaan naar de maan
Als je mee wil er is plaats genoeg
Wij blijven weg tot morgenvroeg

Wij gaan naar de maan
Wij gaan naar de maan
Als je mee wil er is plaats genoeg
Wij blijven weg tot morgenvroeg

Wij gaan naar de maan

Ik ben hier de eerste stuurman
En zij is kapitein
We vliegen door de ruimte heen
De wereld wordt heel klein
Ik vlieg nu zonder handen
Het is toch altijd rechtdoor



Hé Luna, kijk maar voor je

Want daar komt een meteor!

Wij gaan naar de maan

Wij gaan naar de maan

Als je mee wil er is plaats genoeg

Wij blijven weg tot morgenvroeg

Wij gaan naar de maan

Wij gaan naar de maan

Als je mee wil er is plaats genoeg

Wij blijven weg tot morgenvroeg

We gaan naar de maan

De maan ligt nu heel groot voor ons

We zijn er zo dichtbij

Nog honderd meter vliegen

En dan landen wij

Luna, word eens wakker - slaapkop

Tijd om op te staan

Ik lig hier in mijn bedje

En ik sta niet op de maan

Nee, dit is de aarde hier

Dat is toch heel gewoon

Ik was een astronaut vannacht

En ik had een mooie droom

Wij gaan naar de maan

Wij gaan naar de maan

Als je mee wil er is plaats genoeg

Wij blijven weg tot morgenvroeg

Wij gaan naar de maan

Wij gaan naar de maan

Als je mee wil er is plaats genoeg

Wij blijven weg tot morgenvroeg



Wij gaan naar de maan
Wij gaan naar de maan
Als je mee wil er is plaats genoeg
Wij blijven weg tot morgenvroeg
Wij gaan naar de maan
Wij gaan naar de maan

Klassiekers die passen in de dagthema's

Het Vliegerlied (dieren)

<https://youtu.be/Mxhr6oOPnh8>

En de krokodil... (dieren)

<https://youtu.be/RYsBFdJ6XoA>

Hoofd, schouders, knie en teen (het lichaam)

<https://youtu.be/JK9vemvqkHg>

Tsjoe tsjoe wa (het lichaam)

<https://youtu.be/2IcN8HvA36E>

Voor iets oudere groepen (evt. te gebruiken in een taalatelier):

Kommil Foo - Ruimtevaarder

https://youtu.be/X1B_d9caO1U



Dankwoord

Deze bundel werd opgesteld door Tom Vandevelde in naam van Roeland vzw. Er werd voor een groot deel ook inspiratie geput uit bestaand materiaal en bekende Roeland-methodieken, zoals te raadplegen in het Roelandboekje *Spelen, bewegen & creëren in het Nederlands: 60 taalspelen om het Nederlands (als vreemde taal) actief te beleven*, opgesteld door Jérôme Lecerf en verkrijgbaar via info@roeland.be. Dank gaat ook uit naar alle animatoren die in voorbij zomers de vele draaiboeken Brede School, Taalzomer en Onomatopee hielpen uitwerken en verfijnen en naar Kimberley Rombout, die als stagiaire bij Roeland het intakespel ontwierp en onderbouwde.

