

Thema: een sportdag

De volgende activiteiten zijn bedoeld om leraren te helpen bij het opzetten van een uitwisselingsproject in een vreemde taal met een partnerschool. Na de klassikaal verrichte activiteiten volgt een kennismakingsdag op een van de twee partnerscholen. Dit project is nog niet uitgevoerd maar valt onder het project Euregioschool, dat tot doel heeft buurtalen te onderwijzen op basisscholen in de Euregio.

Publiek: beginners in de doeltaal.

Leeftijd: 10/11 jaar

De volgende oefeningen veronderstellen dat de leerlingen bij ten minste één eerdere gelegenheid reeds kennis met elkaar hebben gemaakt.

Doel: het thema van het project is een sportdag. De leerlingen van de partnerklassen komen 's ochtends bijeen om groepsspelletjes te spelen (4 spelletjes in totaal, elke klas organiseert er 2). 's Middags komen de leerlingen terug op de activiteiten van die ochtend in de vorm van een sportverslag (fotobijchriften, commentaren, interviews...).

Dit project maakt deel uit van de programma's voor schrijfvaardigheid in de vreemde taal (a.d.h.v. diverse schrijfp opdrachten: uitleg van de spelregels, de uitnodiging).

Het project is opgesplitst in drie fasen:

1. De definitie van het gemeenschappelijke project
2. Leren van woorden en zinnen in de vreemde taal voor de uitwisselingsdag.
3. De sport- en spelochtend en het maken van een sportverslag.

De eerste twee fasen betreffen voorbereidende activiteiten in de klas, de laatste fase vindt plaats tijdens de daadwerkelijke ontmoeting tussen de twee partnerklassen. Alle fasen hebben betrekking op het gemeenschappelijke thema en weerspiegelen de taalkundige en inhoudelijke progressie die leerlingen boeken.

<h3>1. Vaststellen van het gemeenschappelijke project</h3> <h4>Reeks lesuren ter voorbereiding op de uitwisselingsdag</h4>
--

Projectspecifieke doelen: de sportieve activiteiten van de ontmoeting vastleggen.

Leerdoelen: de leerlingen moeten:

- het project begrijpen en ermee vertrouwd raken.
- een spelregel kunnen opstellen in de moedertaal.
- een uitnodiging kunnen opstellen/kunnen reageren op een uitnodiging in de doeltaal.

Uitwisselingsdoel:

Voor de ontvangende klas -> een kaartje sturen om de leeftijdgenootjes over de grens uit te nodigen voor de sportdag, waarbij ze aangeven welke twee activiteiten op het programma staan.

Voor de andere klas -> reageren op de uitnodiging en aangeven welke twee andere activiteiten op het programma staan.

Leerfase	Verloop	Configuratie	Materiaal
1. Voorbereiding van de activiteiten	Leg de leerlingen uit wat het thema van de uitwisseling is: een sportdag waarbij ze spelletjes gaan doen met de kinderen van de partnerklas. Ze moeten deze dag voorbereiden, de spelletjes kiezen en de woorden leren die hen op die dag van pas zullen komen.	Leerkracht	
	Bepaal samen met de leerlingen welke twee gezamenlijke spelletjes ze tijdens de sportdag met de leeftijdgenootjes over de grens gaan spelen (voorbeeld: lummelen, trefbal, landjepik... Bijlage 1). De spelletjes worden gespeeld door vaste teams (2 of 4 teams en eenzelfde aantal spelers).	Gezamenlijke discussie	<i>Bijlage 1</i>
	Vraag de leerlingen om de regels van elk spel (organisatie, regels, materiaal, doel) per groepje in hun moedertaal vast te leggen.	Gezamenlijke discussie	Papier Potloden
	In de moedertaal kan hieraan een opdracht worden gekoppeld waarbij de spelregels van de twee activiteiten worden beschreven (moedertaalvaardigheid: een instructieve tekst kunnen opstellen). <i>Overzicht voorbereiding door leerkracht in Bijlage 2</i>	In groepjes	<i>Bijlage 2</i>
	Voor de ontvangende klas: Leg aan de leerlingen uit dat ze hun correspondenten schriftelijk moeten uitnodigen voor de sportdag en de geplande spelletjes kort moeten presenteren	Leerkracht	
2. Uitwisseling	Bepaal samen welke informatie een uitnodiging in ieder geval moet bevatten (plaats, datum, tijdstip, onderwerp...) en deze 'ingrediënten' op het bord schrijven. Vervolgens gezamenlijk de uitnodiging vormgeven in de doeltaal met standaardformuleringen of frasen en in eenvoudige bewoordingen de twee spelletjes presenteren (<i>Het spel heet... Er zijn x spelers. We spelen met...</i>).	Gezamenlijke discussie	Schoolbord
	Elke leerling maakt een uitnodiging. Moedig de leerlingen aan om de uitnodigingen een persoonlijk tintje te geven, ze eraan herinneren dat ze de correspondenten enthousiast moeten maken om deel te nemen.	Individueel	Gekleurde kaarten Potloden ...
	Voor de andere klas: Indien mogelijk de sessie eerder beginnen dan de ontvangende klas, dus wanneer de leerlingen hun uitnodigingskaart ontvangen. Dus na deel 1. Voorbereiding van de activiteiten te hebben afgerond, kunnen ze de uitnodiging van hun correspondenten accepteren door in hun antwoord te vermelden welke twee spelletjes zij hebben voorbereid, net zoals hierboven beschreven voor de ontvangende klas.	Gezamenlijke discussie	Schoolbord
	Stuur een kaartje terug. [Ze ook nu weer eraan herinneren dat ze enthousiasme moeten kweken.]	Individueel	Gekleurde kaarten Potloden ...

2. Leren van woorden en zinnen voor de uitwisselingsdag Reeks lesuren ter voorbereiding op de uitwisselingsdag

Projectspecifieke doelen: woorden en zinnen leren die de leerlingen kunnen gebruiken tijdens de uitwisselingsdag.

Leerdoelen: de leerlingen moeten hun vocabulaire in de doeltaal verrijken.

Uitwisselingsdoelen:

① Een tweetalig memoryspel van de sportactiviteiten maken en versturen (tweetalig zodat elke klas het in de doeltaal kan gebruiken).

② Een brief sturen waarin de sportactiviteiten van de leerlingen worden beschreven (sportactiviteiten in een vereniging, in het gezin, op school).

Een beschrijvende tekst over hun favoriete speler opsturen.

Voor deze reeks volgen hieronder een aantal fasen voor het leren van vocabulaire die kunnen worden doorlopen. Elke fase komt overeen met een lexicaal veld dat nuttig is voor de ontmoeting. Dit overzicht is een suggestie; u kunt het aantal fasen beperken of fasen toevoegen al naar gelang het niveau van uw klas en/of de doelstellingen van uw lesprogramma voor de vreemde taal.

Bovendien kan het interessant zijn om tot besluit van elke leerfase een blad met lees- en schrijfoefeningen toe te voegen (bijvoorbeeld: koppel de afbeeldingen aan de bijbehorende woorden), zodat de leerlingen de nieuwe woorden uit hun hoofd kunnen leren en zelf kunnen opschrijven.

Leerfase	Verloop	Configuratie	Materiaal
1. De sport- en spelactiviteiten	Kennismaking Discussieer vooraf met de leerlingen in hun moedertaal om erachter te komen welke verschillende sporten ze leuk vinden of beoefenen (om de sportactiviteiten in kaart te brengen die vervolgens aan bod komen in de doeltaal). Gaandeweg de bijbehorende flashcards laten zien en de woorden uitspreken in de doeltaal. <i>Bijlage 3 (nog aan te vullen)</i>	Gezamenlijk	<i>Bijlage 3 Flashcards sport</i>
	Leren Speel enkele mondelinge spelletjes om de leerlingen vertrouwd te maken met de nieuwe woorden. <i>Bijlage 4</i> Gaandeweg de zinnen "ik speel, ik beoefen" introduceren.	Gezamenlijk	<i>Bijlage 4</i>
	Verdieping - Uitwisseling Maken van een memory U kunt de leerlingen vragen om zelf kaarten te maken met afbeeldingen van de geleerde sportactiviteiten in de doeltaal evenals woordkaarten (voorkant in de doeltaal, achterkant in de moedertaal). Op deze manier maken ze een memoryspel dat ze naar hun correspondenten kunnen sturen. Laatstgenoemden doen hetzelfde. Elke klas beschikt daarmee over een memoryspel dat ze spontaan en zelfstandig kunnen spelen om het verworven vocabulaire op te frissen.	Bijvoorbeeld: één kaart per leerling ...	Gekleurde kaarten Potloden ...
2. Actiewerkwoord en	Kennismaking Introduceer met behulp van de flashcards (<i>Bijlage 3 en Bijlage 5</i>) de actiewerkwoorden. Een flashcard van een sportieve activiteit laten zien en een leerling vragen om de actie (rennen, springen, werpen...) uit te beelden. De actie benoemen in de doeltaal en de leerlingen laten herhalen. De correspondentie <i>rennen</i> -> <i>ik ren</i> introduceren	Gezamenlijk	<i>Bijlage 3 en 5 Flashcards acties</i>
	Leren Speel enkele mondelinge spelletjes om de leerlingen vertrouwd te maken met de nieuwe woorden. <i>Bijlage 4</i>	Gezamenlijk	<i>Bijlage 4</i>
	Verdieping De leerlingen opnieuw het mimespel laten spelen, dit keer zelfstandig. Vragen naar het vervolg: <i>zwemmen</i> -> <i>ik zwem...</i>		



3. Het menselijk lichaam	Kennismaking Introduceer de verschillende delen van het lichaam met behulp van het liedje " Hoofd, schouders, knie en teen" (<i>Bijlage 6</i>). Het liedje laten horen terwijl u de verschillende lichaamsdelen laat zien. De leerlingen vragen om hetzelfde te doen en hen het liedje leren. Vervolgens de flashcards van de lichaamsdelen laten zien (<i>Bijlage 7</i>) en ze vragen deze te benoemen.	Gezamenlijk	<i>Bijlage 6</i> <i>Liedje</i> <i>Bijlage 7</i> <i>Flashcards</i> <i>het menselijk</i> <i>lichaam</i>
	Leren Speel enkele mondelinge spelletjes om de leerlingen vertrouwd te maken met de nieuwe woorden. <i>Bijlage 4</i>	Gezamenlijk	<i>Bijlage 4</i>
	Verdieping De leerlingen kunnen het spel "Commando" zelfstandig spelen.	Gezamenlijk	
4. Richtingen en posities	Kennismaking Introduceer het volgende vocabulaire: <i>boven, beneden, op, onder, links, rechts</i> . Geef elk van de leerlingen een kaart met een van de bovenstaande woorden (ze kennen de betekenis nog niet) en vervolgens vragen de kaart voorlopig op te bergen (<i>Bijlage 8</i>).		<i>Bijlage 8</i> <i>Positiekaarten</i>
	Doe het nieuwe vocabulaire uit de doeken met behulp van de flashcards (<i>Bijlage 9</i>).	Gezamenlijk	<i>Bijlage 9</i> <i>Flashcards</i> <i>posities</i>
	Vraag de leerlingen groepjes te vormen met andere leerlingen die dezelfde kaart hebben en de kaart (met de voorkant naar beneden) in de klas te positioneren volgens de hierboven beschreven indicatie. Voorbeeld: alle leerlingen die de kaart met het opschrift "boven" hebben gaan bij elkaar staan en tillen de kaart op om deze ergens 'bovenop' te leggen; zij die de kaart met het opschrift "onder" hebben kunnen hun kaart onder een tafel leggen, etc... (bepaal een referentieobject voor de woorden <i>naast, links, rechts, voor, achter</i>). Vraag vervolgens aan elke groep om, al naar gelang de positie van de kaart, het woord te vinden dat op de kaart stond.		
	Leren Speel enkele mondelinge spelletjes om de leerlingen vertrouwd te maken met de nieuwe woorden. <i>Bijlage 4</i>	Gezamenlijk	<i>Bijlage 4</i>
	Verdieping De leerlingen kunnen blindemannetje spelen: de leerlingen loodsen een geblinddoekte leerling door het klaslokaal met gebruikmaking van de geleerde woorden. De leerlingen kunnen in tweetallen oefenen: uitgaande van een rastertekening dicteert een leerling de weg met gebruikmaking van de geleerde woorden en de andere leerling tekent de weg op het raster door de aanwijzingen van zijn kameraad op te volgen. Daarna kunnen de twee leerlingen de verkregen tekening vergelijken met de modeltekening (<i>Bijlage 10</i>).	In groepjes	<i>Bijlage 10</i>
5. Uitwisseling	Hieronder volgen een aantal suggesties voor brieven die de leerlingen met gebruikmaking van de geleerde woorden kunnen uitwisselen: - een brief over hun favoriete sport - een brief waarin ze hun favoriete speler beschrijven - een brief over de op school of in het gezin beoefende sportactiviteiten ...		



3. Reeks lesuren ter voorbereiding op de uitwisselingsdag De sport- en spelochtend en het maken van een sportverslag

Projectspecifieke doelen: een ontmoeting tussen de twee partnerklassen.

Leerdoelen: de leerlingen moeten

- de tijdens eerdere bijeenkomsten opgedane talenkennis opnieuw kunnen gebruiken.
- in staat zijn actief deel te nemen aan een groepsspel met de correspondenten.
- een verslag maken van de sport- en spelochtend.

Uitwisselingsdoelen: een fotoreportage maken die in elk klaslokaal zal worden bewaard.

De uitwisselingsdag bestaat uit twee delen: de sport- en spelochtend en 's middags het maken van een verslag over de die ochtend verrichte activiteiten.

's Ochtends moeten de activiteiten worden gefilmd en gefotografeerd, zodat de foto's 's middags kunnen worden gebruikt voor het verslag. Dit kan worden gedaan door de leerkrachten of door een groepje leerlingen van de twee klassen (bijvoorbeeld als er leerlingen vrijgesteld zijn van sport).

Leerfase	Verloop	Configuratie	Materiaal
1. Sport- en spelochtend	Samenstellen van de teams: <ul style="list-style-type: none"> • Proberen de leerlingen van de twee partnerklassen gelijk over de teams te verdelen. • Elk team moet een naam, een kleur, een mascotte en een aanmoedigingskreet vinden. 	In teams	
	Speeltijd (4 tijdsblokken voor 4 spelletjes) De spelregels toelichten in de beide talen. Tijdens de spelletjes is een belangrijke rol weggelegd voor de leerkrachten: ze moeten hun leerlingen aansporen om zich in de doeltaal uit te drukken (waarschijnlijk betreft het slechts tussenwerpingen) en tijdens het spel hun medespelers te adviseren hoe ze moeten bewegen en waar ze moeten staan... Het verdient hierbij de voorkeur dat de leerkrachten zelf ook in de doeltaal spreken.	In teams	Plaats: sportvelden
	In groepjes moeten de leerlingen van de twee klassen een sportverslag maken in de doeltaal.		
2. Middag: uitwerking	Hiertoe moeten de leerlingen: <ul style="list-style-type: none"> • specifieke momenten van de ochtend tekenen • de 's ochtends genomen foto's van een bijschrift voorzien • in enkele zinnen tekst en uitleg geven bij de spelletjes • in enkele zinnen hun ervaringen en indrukken weergeven • de computer gebruiken om het verslag uit te typen 	In groepjes	Benodigheden voor het maken van het verslag, computer ...
	Het verslag kan verschillende vormen aannemen: krantenpagina, poster, computeruitdraai...		
	Zodra de verslagjes klaar zijn, deze her en der op de tafels neerleggen en de leerlingen laten rondlopen om ze te lezen en ongedwongen van gedachten te wisselen over hun werk.		
3. Nabespreking	Iedereen bijeenbrengen en de leerlingen vragen hoe ze vinden dat ze het ervan afgebracht hebben. Als er veel verschillende verslagen zijn, samen met de leerlingen kijken hoe het werk als geheel kan worden gepresenteerd en hoe het kan worden verdeeld over de twee partnerklassen.	Gezamenlijk	