

## 1. Foto / photo

**Plaats/lieu:**

klas 6  
classe 6

**Materiaal/matériaux:**

verkleedkledij/déguisements  
ipad 1

**Uitleg/explication:**

- Kies een foto op het bord.
- Doe de foto precies na: juiste plaats in de klas, juiste kledij, juiste houding
- De juf neemt een foto van jullie.
  
- Choisissez une photo sur le tableau.
- Imitez exactement cette photo: choisissez le bon endroit dans la classe, les bons vêtements, la bonne pose.
- L'institutrice vous prendra en photo.

## 2. Vriendenboek / livre d'amitié

**Plaats/lieu:**

klas 5  
classe 5

**Materiaal/matériaux:**

fiches  
balpennen / des stylos

**Uitleg/explication:**

- Vul een vriendenboekblaadje in .
- De Kuurnse kinderen nemen een geel blad  
De kinderen uit Kain nemen een blauw blad.
- Dien de blaadjes terug in.
  
- Remplissez une feuille dans le livre d'amitié.
- Les enfants de Kuurne prennent une feuille jaune, les enfants de Kain une feuille bleue.
- Rendez les feuilles à la fin.

### 3. cupcake

**Plaats/lieu:**

klas 3C / classe 3C

**Materiaal/matériaux:**

**Uitleg/explication:**

- Versier een cupcake.
- Décorez un cupcake.

### 4. Letterspel / jeu de lettres

**Plaats/lieu:**

de toiletten / les toilettes

**Materiaal/matériaux:**

blad en potlood  
feuille et crayon

**Uitleg/explication:**

- Kijk op de binnendeuren van de toiletten.
- Vorm een zo lang mogelijk Nederlands of Frans woord met de letters.
- Schrijf jullie woord op.
- Regardez les portes des toilettes.
- Formez le mot le plus long possible avec les lettres (en français ou néerlandais).
- Ecrivez votre mot.

## 5. Barbie en Ken / Barbie et Ken

**Plaats/lieu:**

Kleuterspeelzaal/La salle de jeu de  
l'école maternelle

**Materiaal/matériaux:**

- Barbie en Ken / Barbie et Ken
- poppekleren / vêtements de poupée
- ipad 2

**Uitleg/explication:**

- Lees de persoonsbeschrijvingen.
- Trek de poppen de juiste kledij aan.
- Maak een foto met de ipad.
- Doe de kledij terug uit aub voor de volgende groep.
  
- Lisez les descriptions de personnes.
- Habillez les poupées correctement.
- Prenez-la en photo avec l'iPad.
- Déshabillez-la avant que l'autre groupe arrive.

## 6. Kerk / l'église

**Plaats/lieu:**

Kerk  
l'église

**Materiaal/matériaux:**

**Uitleg/explication:**

- Zoek het bouwjaar van de kerk.
- Cherchez l'année de construction de l'église.

## 7. Toren / Tour

**Plaats/lieu:**

grasplein naar de kerk  
pelouse à côté de l'église

**Materiaal/matériaux:**

jenga-blokken / blocs de jenga  
meetlat / règle  
ipad 3

**Uitleg/explication:**

- Maak met de blokken een zo hoog mogelijke toren.
- Hou de meetlat tegen jullie toren.
- Maak een foto van toren en lat.
  
- Construisez la tour la plus haute à l'aide des blocs de jenga.
- Mettez la règle contre votre tour.
- Prenez une photo de la tour avec la règle à côté.

## 8. Parcours / Parcours

**Plaats/lieu:**

**Materiaal/matériaux:**

2 steps / 2 trottinettes  
2 hesjes / 2 vestes fluo  
wegbeschrijving / description de la route

**Uitleg/explication:**

- Trek een hesje aan.
- Kijk op het plan en leg de gekleurde weg af met de step.
  
- Mettez une veste en fluo.
- Regardez la carte et parcourez le chemin indiqué en trottinette.

## 9. Zingen / chanter

**Plaats/lieu:**

kleuterspeelplaats / la cour de l'école  
maternelle

**Materiaal/matériaux:**

/

**Uitleg/explication:**

- Leer elkaar een bekend en eenvoudig liedje in je eigen taal.
- Apprenez les uns aux autres une chanson simple dans votre propre langue.

## 10. Silhouet / silhouette

**Plaats/lieu:**

speelplaats / cour

**Materiaal/matériaux:**

stoepkrijt / craie

**Uitleg/explication:**

- Ga op de speelplaats liggen.
- Teken elkaars silhouet met krijt.
- Schrijf je naam bij je tekening.
- Allongez-vous par terre.
- Dessinez vos silhouettes en craie.
- Écrivez vos noms à côté de vos dessins.

## 11. Blindemannetje / homme aveugle

**Plaats/lieu:**

jeugdcentrum / centre de la jeunesse

**Materiaal/matériaux:**

2 blinddoeken / 2 bandeaux

**Uitleg/explication:**

- 1 iemand wordt geblinddoekt.
- de andere geeft bevelen om een parcours af te leggen. (ga links, rechtdoor, ...)
  
- Une personne porte un bandeau.
- L'autre personne lui donne des indications pour faire un parcours (à gauche, tout droit...)

## 12. Flatgebouw / immeuble

**Plaats/lieu:**

flatgebouw / immeuble

**Materiaal/matériaux:**

kompas  
2 hesjes / 2 vestes fluo

**Uitleg/explication:**

- Trek een hesje aan.
- Ga naar het flatgebouw.
- Tel het aantal ramen aan de zuidkant van het flatgebouw.
  
- Mettez une veste fluo.
- Allez à l'immeuble.
- Comptez les fenêtres qui se trouvent au côté sud du bâtiment.

## 13. website

**Plaats/lieu:**

computerklas / salle informatique

**Materiaal/matériaux:**

**Uitleg/explication:**

- Surf naar de schoolwebsite.
- Toon de klasblog.
- Naviguez vers le site web de l'école.
- Montrez le blog de la classe.

## 14. Woordzoeker / mots fléchés

**Plaats/lieu:**

Gang boven aan de computerklas.  
Couloir au-dessus

**Materiaal/matériaux:**

woordzoeker / mots fléchés  
fluorstift / marqueur

**Uitleg/explication:**

- Los de woordzoeker op.
- Résolvez les mots fléchés.

## 15. Gezelschapsspel / jeu de société

**Plaats/lieu:**

traphal boven / cage d'escalier (en haut)

**Materiaal/matériaux:**

spel / jeu

**Uitleg/explication:**

- Speel het spel 'ezeltje strek je' enkele malen.
- Wie is de winnaar?
  
- Joue le jeu 'Buckaroo' plusieurs fois.
- Qui a gagné?

## 16. Schilderen / Peindre

**Plaats/lieu:**

bosje / le petit bois

**Materiaal/matériaux:**

papier  
verf / la peinture  
ipad 4

**Uitleg/explication:**

- Schilder een ezel.
- Signeer jullie werk.
- Maak een foto van jullie kunstwerk.
  
- Peignez un âne.
- Signez votre peinture.
- Prenez-la en photo.



## 17. Sudoku

**Plaats/lieu:**

fietsenstalling / parking à vélos

**Materiaal/matériaux:**

- sudoku
- potlood / crayon
- gom / gomme

**Uitleg/explication:**

- Los de sudoku op.
- Résolvez le sudoku.

## 18. Trap / Les escaliers

**Plaats/lieu:**

trappenhall beneden/ cage d'escalier (en bas)

**Materiaal/matériaux:**

**Uitleg/explication:**

- Tel het aantal trappen.
- Comptez les marches.

## 19. Meten / Mesurer

**Plaats/lieu:**  
wandelpad / passerelle

**Materiaal/matériaux:**  
meetstok / règle

**Uitleg/explication:**

- Meet de lengte van het wandelpad.
- Mesurez la longueur de la passerelle.

## 20. Selfie

**Plaats/lieu:**  
keuze / choix

**Materiaal/matériaux:**  
ipad 5

**Uitleg/explication:**

- Neem een selfie van jullie samen. Het mag een zotte foto zijn!
- Prenez une selfie de vous tous. ça peut être une photo rigolote!

## 21. Kruiswoordraadsel / Mots croisés

**Plaats/lieu:**  
treintje / train

**Materiaal/matériaux:**  
opdracht kruiswoordraadsel /  
mots croisés  
potlood / crayon  
gom / gomme

**Uitleg/explication:**

- Los het kruiswoordraadsel op.
- Résolvez les mots croisés.

## 22. Handtekeningen / Signatures

**Plaats/lieu:**  
zoeken / chercher

**Materiaal/matériaux:**  
papier  
balpen / stylo

**Uitleg/explication:**

- Verzamel handtekeningen van 1 directeur, 1 leerkracht lager, 1 kleuterjuf en 1 stagiair.
- Rassemblez les signatures de 1 directeur, 1 instituteur(-trice) de l'école primaire, 1 institutrice de l'école maternelle et 1 stagiair.

## 23. Kaartenhuisje / Château de cartes

**Plaats/lieu:**  
keuze / choix

**Materiaal/matériaux:**  
- spel kaarten / jeu de cartes  
- ipad 6

**Uitleg/explication:**

- Maak een zo hoog mogelijk kaartenhuisje.
- Neem een foto.
  
- Construisez le château de cartes le plus haut possible
- Prenez-le en photo

## 24. Touwtjespringen / Saut à la corde

**Plaats/lieu:**  
speelplaats / cour

**Materiaal/matériaux:**  
2 springtouwen  
2 cordes à sauter

**Uitleg/explication:**

- Spring samen tweemaal tot 100.
- De eerste maal tellen jullie in het Frans, de tweede maal in het Nederlands.
  
- Sautez tous ensemble deux fois jusqu'à 100.
- La première fois vous comptez en français, la deuxième fois en néerlandais.

## 25. Memory

**Plaats/lieu:**

studentenklas / Classe des étudiants

**Materiaal/matériaux:**

memory

**Uitleg/explication:**

- Leg alle kaartjes omgekeerd op tafel.
- Speel memory.
- Zoek telkens drie kaartjes te vinden die samen horen: afbeelding, Frans woord, Nederlands woord.
- Wie wint?
  
- Mettez toutes les cartes face cachée sur la table.
- Jouez au 'memory'
- Cherchez à chaque fois les trois cartes qui vont ensemble: l'image, le mot en français et le mot en néerlandais.
- Qui gagne?