

Leuk om weten!

Je vraagt je misschien af wat sommige tekeningen op het spelbord betekenen en waarom ze net in die regio's staan. Hieronder vind je vast en zeker een antwoord op je vraag:

0. Ile-de-France: De Eiffeltoren (La Tour Eiffel) is de belangrijkste bezienswaardigheid in Parijs. Gustave Eiffel ontwierp de toren voor de wereldtentoonstelling in 1889.

1. Bretagne: In deze streek zijn tal van menhirs en dolmens te vinden. Deze prehistorische bouwwerken werden 5000 jaar voor Christus opgericht met enorme stenen.

2. Basse-Normandie: Hier startte de bevrijding door de geallieerden, op het einde van de Tweede Wereldoorlog. Langsheen de stranden houden tal van bunkers en overblijfselen uit de oorlog de herinnering aan WO II en de landing (D-Day) levend.

3. Haute-Normandie: zie Basse Normandie

4. Picardie: In deze streek speelde zich een groot deel van de Eerste Wereldoorlog af. Je kan dit nog steeds zien aan de honderden oorlogsgraven van gesneuvelde soldaten.

5. Nord-Pas-de-Calais: Kenmerkend voor Cap Blanc Nez en Cap Gris Nez, twee plaatsen uit deze regio, zijn de witte krijtrotsen langs de kust. Deze kliffen zijn ideale vindplaatsen voor fossielen van allerhande planten of dieren.

6. Champagne-Ardenne: Deze streek is over heel de wereld bekend om zijn lekkere champagne, een sprankelende witte wijn.

7. Lorraine: Deze koene ridder heeft op zijn schild het wapenschild van Lorraine afgebeeld staan. De symbolen op dit wapenschild zijn vredessymbolen.

8. Alsace: Ooievaars zijn hier een regelmatige gast. Ze overwinteren in Afrika, maar trekken in de zomer naar deze streek om te broeden. Volgens vele legendes brengen ze geluk.

9. Pays de la Loire: Deze streek is erg gekend om de autorace die elk jaar in Le Mans gereden wordt. De race duurt 24 uur en is de oudste en grootste wedstrijd ter wereld!

10. Centre: In Chartres, een stad uit deze streek, vind je één van de bekendste kathedralen van Frankrijk. Dit monumentale bouwwerk werd opgetrokken in de 13^{de} eeuw.

11. Bourgogne: Dijon, een stad in de Bourgognestreek, is heel bekend geworden omwille van de 'moutarde de Dijon'. Deze mosterd wordt gemaakt uit de zaadjes van de mosterdplant.

12. Franche-Comté: Tijdens een bezoekje aan deze regio wordt al gauw duidelijk dat hier heel wat kastelen te vinden zijn. De burchten werden gebouwd in de 16de eeuw.

13. Poitou-Charentes: Typische diersoorten uit deze regio zijn (witte) ganzen en eenden.

14. Limousin: Koeien vind je bijna overal, maar hier zijn ze wel heel bekend. Een bepaald ras kreeg zelfs de naam van deze regio. De koeien worden vooral gekweekt voor hun vlees.

15. Auvergne: In Auvergne bevinden zich 80 vulkanen. Gelukkig slapen ze allemaal!

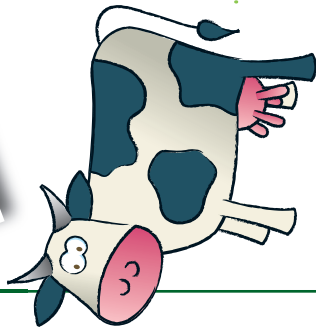
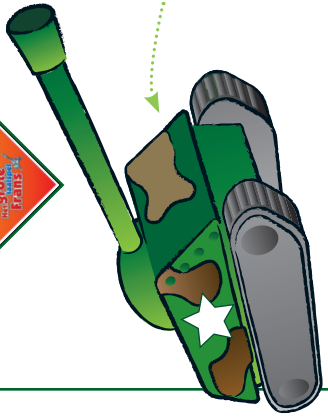
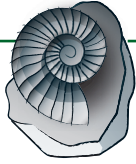
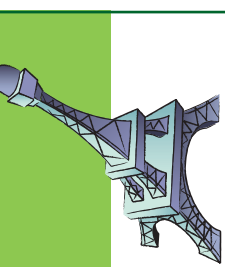
16. Rhône-Alpes: De Alpen is een belangrijke bergketen in Frankrijk. Dit gebergte vormt een natuurlijke grens tussen Frankrijk en Italië en lokt heel wat sportieve toeristen. De hoogste berg van Europa, de Mont Blanc, ligt in deze bergketen. Hij is 4808 meter hoog!

17. Aquitaine: In deze regio zijn heel wat overblijfselen uit de prehistorie terug te vinden. De bekendste grot vind je ongetwijfeld in Lascaux, pas ontdekt in 1940. De 'zaal van de stieren' is beschilderd met prachtige tekeningen van stieren en andere dieren.

18. Midi-Pyrénées: De Pyreneeën is een bergketen die een natuurlijke grens vormt tussen Frankrijk en Spanje. Deze bergketen is een paradijs voor wandelaars. De GR10, een van Frankrijks bekendste langafstandswandelpaden loopt helemaal van de Middellandse Zee naar de Atlantische Oceaan.

19. Languedoc-Roussillon: Nîmes is een grote stad uit deze regio. Wat veel mensen echter niet weten is dat onze jeansbroek, ook wel 'denim' genoemd, uit deze regio komt. Want 'de Nîmes' betekent letterlijk 'uit Nîmes'.

20. Provence-Alpes-Côte-d'Azur: Het liedje 'Sur le pont d'Avignon' is geïnspireerd op de 'Pont St.-Bénézet', een brug die je in Avignon vindt. De Côte d'Azur is een streek waar heel wat mensen in de zomer genieten van het prachtige weer, met bekende steden als Cannes, Nice en Saint-Tropez.



Het Grote taalspel Frans

Voor 2 - 4 spelers of teams.
Vanaf 11 jaar.

De spelregels

In deze doos vind je:

- deze spelregels
- het spelbord
- 26 blauwe actiekaarten
- 80 oranje opdrachtkaarten
- 4 groene overzichtskaarten
- 44 blokjes, (11 van elke kleur)
- 4 pionnen (1 van elke kleur)
- een 20-zijdige dobbelsteen
- een zandloper

Verder heb je nog nodig:

Pen en papier
om te teken en te schrijven of
een tekenbord met krijt of stiften

Aantal spelers:

Je kan dit spel spelen met
2 tot 4 spelers of teams.



Voorbereiding:

- Leg het spelbord open op tafel.
- Leg de 26 blauwe actiekaarten als een gedekte trekstapel naast het spelbord.
- Leg de 80 oranje opdrachtkaarten als een gedekte trekstapel naast het spelbord.
- Leg de 4 groene overzichtskaarten voor elke speler.
- Geef elke speler 11 blokjes van dezelfde kleur.
- Elke speler plaatst zijn pion in 'Ile-de-France', de regio met de Eiffeltoren.
- De speler die het hoogste getal dobbelt, is startspeler. De anderen volgen in wijzerszin.

Doel van het spel:

Door opdrachten correct op te lossen kan je regio's op de kaart van Frankrijk verdienen. Een gebied is van jou als er op minstens één opdrachtvakje in het gebied een blokje van jouw kleur staat. Wie er als eerste in slaagt om tien verschillende regio's te bezitten, wint het spel.

Tip: wie minder lang wil spelen, kan afspreken dat het spel eindigt bij een lager aantal gewonnen regio's. Leg het vereiste aantal regio's vooraf vast.

Een spelbeurt:

De speler die aan beurt is, voert onderstaande acties uit:

1. Gooien met de dobbelsteen

- je gooit met de dobbelsteen
- verzet je pion naar de geworpen regio
- een speler die een bruin gebied dobbelt ontvangt één actiekaart (regio's 2 - 3 - 12 - 17 - 19).

2. Een opdracht uitvoeren (na het dobbelen)

- kies een vrij vakje in het geworpen gebied
- trek een opdrachtkaart en voer de gekozen opdracht uit (kleur van vakje)
- plaats bij een correcte oplossing een blokje uit je voorraad op het gekozen vakje

3. Een actiekaart spelen

- een speler mag in zijn beurt één actiekaart spelen.

Dobbelen:

1. Je gooit met de dobbelsteen

Verzet je pion naar de regio met het geworpen getal. Maak een keuze uit één van de vrije vakjes in die regio. De kleur van het vakje bepaalt welke opdracht je moet uitvoeren.

• *voorbeeld: Klaas gooit 10 met de dobbelsteen. Hij plaatst zijn pion naar de regio 'Centre'. Hij heeft de keuze uit een blauw, grijs of roze vakje. Klaas kiest voor blauw. Hij zal dus een blauwe opdracht moeten uitvoeren, dit is tekenen. Indien hij de opdracht correct uitvoert, plaatst hij een blokje uit zijn voorraad op het blauwe vakje in de regio 'Centre'. Een volgende speler heeft nu nog de keuze tussen het grijze of roze vak in deze regio.*

• *over opdrachten: zie lager*

Als er geen vrije vakjes meer zijn in de geworpen regio, dan zet je jouw pion toch in die regio, maar je krijgt er geen opdracht. Indien je dat wil mag je wel nog een actiekaart spelen. Daarna is je beurt voorbij en is de volgende speler aan de beurt.

• *over acties: zie lager*

Opgelet:

een speler die een bruin gebied dobbelt ontvangt één actiekaart (regio's 2 - 3 - 12 - 17 - 19).

Hij trekt de bovenste kaart van de gedekte stapel.

Opdrachten:

2. Een opdracht uitvoeren

Na het dobbelen neem je de bovenste opdrachtkaart van de trekstapel. Er staan 6 soorten opdrachten op vermeld, elk met een eigen kleur en symbool. Bekijk de opdracht die overeenkomt met de kleur van het gekozen vakje (na het dobbelen) en voer ze uit. Als je slaagt in de opdracht mag je een blokje uit jouw voorraad op het vakje zetten. Je bezit nu deze regio. Op elk vakje mag maar één blokje staan. Afhankelijk van het aantal vakjes, kan een regio wel in het bezit zijn van verschillende spelers. Als je niet slaagt in de opdracht mag je geen blokje plaatsen. Leg de gespeelde kaart op de aflegstapel. Als de trekstapel op is, worden de afgelegde kaarten geschud en opnieuw als trekstapel klaargelegd.

• **Schrijven:** je kijkt maximum 10 seconden naar het woord. Draai het kaartje vervolgens om en schrijf het woord op. Een tegenspeler controleert je woord. Een foutloos antwoord levert een blokje in de regio op. Om het moeilijker te maken kan een andere speler het woord dicteren.

• **Tekenen** (je hebt hiervoor maximaal 1 zandloper de tijd): teken het woord, de andere spelers zoeken het juiste Franse woord. De tekenaar mag niet spreken en geen letters tekenen. Als het woord gevonden wordt, plaatst de tekenaar een blokje in de regio. De speler die het woord geraden heeft, krijgt een actiekaart. Indien het woord niet geraden is als de tijd om is, krijgt niemand iets.

• **Uitbeelden** (je hebt hiervoor maximaal 1 zandloper de tijd): beeld het woord uit zonder te spreken of geluid te maken. De andere spelers moeten het Franse woord raden. Als het woord gevonden wordt, plaatst de speler die het woord heeft uitgebeeld een blokje in de regio. De speler die het woord geraden heeft, krijgt een actiekaart. Indien het woord niet geraden is als de tijd om is, krijgt niemand iets.

• **Sprek** (je hebt hiervoor maximaal 1 zandloper de tijd): vertel in het Frans over dit woord, zonder het woord zelf te gebruiken. De andere spelers moeten het Franse woord raden. Als het woord gevonden wordt, plaatst de speler die het woord heeft uitgelegd een blokje in de regio. De speler die het woord geraden heeft, krijgt een actiekaart. Indien het woord niet geraden is als de tijd om is, krijgt niemand iets. Als je het woord gebruikt in je uitleg is je opdracht niet geslaagd.

• **Vertalen:** een andere speler leest het woord in het Nederlands, jij geeft de juiste Franse vertaling. Bij een correct antwoord krijg je een blokje in de regio.

• **Kennis:** een andere speler leest de vraag, jij moet het juiste antwoord geven. In deze categorie zitten naast vragen over Frankrijk ook grammaticale oefeningen. Als je het correcte antwoord geeft krijg je een blokje in de regio.

Opgelet:

• Kennis- en vertaalvragen mag je zelf niet bekijken! De speler naast jou trekt de opdrachtkaart en stelt de vraag. Ter herinnering zijn de grijze en paarse vakjes op het spelbord voorzien van een verbodsteken met twee oogjes. Ook op de opdrachtkaarten vind je dit symbool terug.

• Kennis- en vertaalvragen zijn er in twee moeilijkheidsgraden. De moeilijkste vragen zijn op de opdrachtkaart aangeduid met een rode ster. Je kan deze vragen gebruiken als je het spel speelt met oudere kinderen of met je ouders, grootouders, juf of meester.

• Spreek vooraf duidelijk af of het lidwoord (le of la) moet gegeven worden.

Speciale acties:

3. Actiekaart spelen

Met de actiekaarten kan je elke beurt één speciale actie uitvoeren. Maak goed gebruik van deze kaarten, ze kunnen je op weg helpen naar de overwinning. Met deze actiekaarten kan je immers zelf punten scoren, tips verdienen of een stok in de wielen steken van andere spelers.

Er zijn dertien verschillende actiekaarten, elke kaart zit twee keer in het spel. Op de kaarten staat vermeld welke speciale actie je met de kaart kan uitvoeren.

1. Actiekaarten verdienen

Je krijgt een actiekaart als je:

- een bruin gebied dobbelt (regio's 2 - 3 - 12 - 17 - 19)
- de oplossing raadt van een teken-, spreek- of uitbeeldopdracht

Neem de bovenste kaart van de trekstapel.

Opgelet:

Op het einde van je beurt mag je maximum 3 actiekaarten bezitten. Indien nodig moet je een aantal kaarten op de aflegstapel leggen tot je er 3 overhoudt. Je kiest zelf welke kaarten je aflegt.

2. Een actiekaart spelen

Je mag elke beurt maximaal één actiekaart spelen, gelijk wanneer in je beurt. Er zijn dertien verschillende actiekaarten. Op elke kaart staat vermeld wat je met de kaart kan doen.

Leg een gespeelde kaart op de aflegstapel. In het geval de trekstapel op is worden de afgelegde kaarten geschud en als nieuwe trekstapel klaargelegd.

Opgelet:

- De actiekaart 'doppelsteen' speel je altijd aan het begin van je beurt.
- De actiekaart 'actie stoppen' mag je spelen als je zelf niet aan beurt bent.
- Je mag een kaart spelen in de beurt dat je ze trekt of de kaart bewaren voor een latere beurt.

Einde van het spel:

Het spel is onmiddellijk afgelopen als iemand in tien verschillende regio's minstens één blokje van zijn kleur heeft geplaatst. De speler die hier als eerste in slaagt wint het spel.

Dit spel stimuleert:

- ✓ Het oefenen van de basiswoordenschat Frans
- ✓ Mondelinge communicatie
- ✓ Schrijfvaardigheid
- ✓ Kennis van het Frans en Frankrijk
- ✓ Sociale interactie

Auteurs:
Renaat Van Ginderachter en Thais Veelaert
Illustraties en vormgeving:
Hendrik Huyghe

© 2007 Wolters Plantyn, Mechelen, Belgium
ISBN: 978-90-301-2451-1

Alle rechten voorbehouden. Behoudens de uitdrukkelijk bij wet bepaalde uitzonderingen mag niets uit deze uitgave worden vervaardigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand of openbaar gemaakt, op welke wijze dan ook, zonder de uitdrukkelijke voorafgaande en schriftelijke toestemming van de uitgever.

Thuisbasis

Spelend Frans leren
Conform de Vlaamse leerplannen
Bezoek ook www.thuisbasis.be