

DE RONDE VAN BELVUE

PEDAGOGISCH DOSSIER

Praktische Fiche

 Doelgroep	Voor de 1 ^{ste} tot 3 ^{de} graad secundair onderwijs, alle richtingen
 Aantal	Klassegroep
 Duur	3 uur
 kort beschrijving	Na een bezoek aan het museum waarbij de leerlingen de gidsen zijn, spelen ze een bordspel waarmee ze het museum op een andere manier kunnen herontdekken.
 Leerdoelen	Leer op een leuke manier over de geschiedenis van België Informatie zoeken De resultaten van het onderzoek structureren De resultaten van hun onderzoek communiceren
 Materiaal	Observatie fiches Potloden

I. Regels van de ronde

De dag van uw bezoek meldt u zich met uw klas aan bij het onthaal van het museum. Een medewerker van de educatieve dienst zal jullie naar de 2^{de} verdieping begeleiden om u het materiaal te bezorgen dat u nodig hebt om de activiteit goed te laten verlopen (expertensteekkaart, observatiefiches, spelkaarten, speelbord, enz.).

Als u het materiaal hebt ontvangen, moet u zelf uw klas begeleiden. Aangezien u de gids-animator bent tijdens het bezoek en het spel, is het belangrijk dat u de inhoud van de activiteit alsook de spelregels goed beheerst. Het is dus absoluut nodig om dit bezoek op voorhand voor te bereiden.

1. Verdeling in groepen en gericht bekijken van een zaal (30 min.)

Klasseer de deskundigensteekkaarten als volgt: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 - 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 - 1, 2, enz... **Verdeel in die volgorde een 'expertensteekkaart' aan elke deelnemer.**

Geef ook een observatiesteekkaart mee voor elk van de zeven zalen.

Zet de kookwekker (die u in de kast kan vinden) op 30 minuten.

2. Voorstelling van de observatie aan de andere groepen (4 minuten per zaal = 28 min.)

Een korte rondleiding door het museum waarbij de leerlingen die de zaal waarvoor ze nu **'deskundigen' zijn**, voorstellen aan alle deelnemers. Zet bij elke voorstelling de kookwekker op 4 minuten.

3. Het spel (60 minuten):

Maak minstens 4 ploegen en maximum 6 ploegen. In een ploeg mogen nooit 2 experten van dezelfde zaal zitten. Plaats voor elke ploeg 1 wielrennerspion aan het begin van het algemeen klassement (=klassementspion) en 1 andere (in dezelfde kleur) aan het begin van de eerste etappe (=etappepion). Geef elke ploeg 5 **'bevoorradingsskaarten'**.

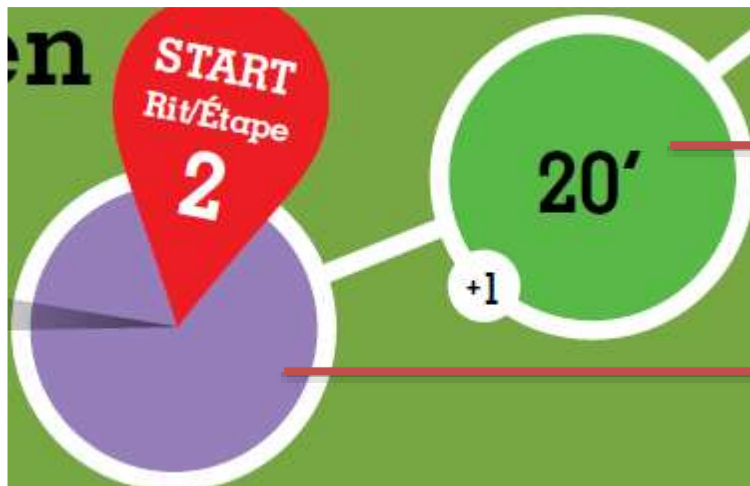
De ploegen proberen elk om beurt een vraag te beantwoorden om vooruit te komen in de etappes.

Wie begint?

Eerste etappe: de ploeg die als eerste de volgende vraag juist beantwoordt: "Hoe heet het gebouw met de negen bollen in Brussel?" **Atomium**

Voor de overige etappes: de ploeg die laatste staat in het algemeen klassement.

Welke kaart nemen voor een vraag?



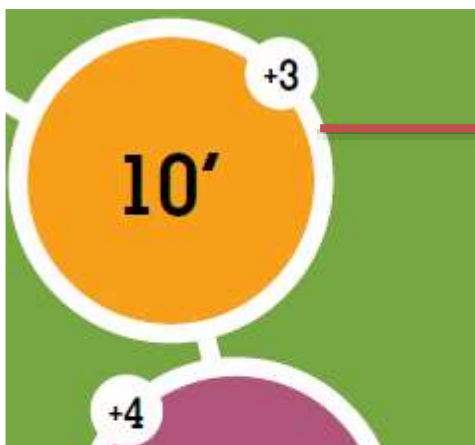
Je neemt een groene kaart van etappe 2.

Je neemt een paarse kaart van etappe 2.

Op de kaarten staan de etappe, de kleur (de kleur komt overeen met een thema, dit kan je terugvinden op de kleurenlegende) en het aantal vakjes dat een speler vooruit mag bij een juist antwoord. De "etappepionnen" worden verplaatst.

Wie stelt de vragen? De leerkracht of de begeleider.

Wanneer zijn etappes 1, 2 en 3 klaar? Zodra een speler de aankomststreep van die rit bereikt.



Wanneer een ploeg op dit veld geëindigd is moet je de klassementspion 3 vakjes vooruit zetten in het algemeen klassement.

De begeleider brengt de punten over in het algemeen klassement (=scorebord) door daar de klassementspionnen te verplaatsen. Vervolgens plaatst hij de etappepionnen aan het begin van de volgende etappe.

- Jokerkaarten
 - Vijf 'bevoorradingsskaarten' per ploeg. Die maken het mogelijk om een vakje vooruit te gaan na twee keer mislukken voor hetzelfde vakje. Enkel geldig in de eerste 3 etappes.
- Twee « Turbo » kaarten per ploeg. Ze worden voor dat de vraag gelezen wordt ingezet en bij een juist antwoord mag de renner een dubbel aantal vakjes vorderen. Enkel geldig in de eerste 3 etappes.

Specifiek voor etappe 3: de ploeg moet inzetten vooraleer de vraag gehoord te hebben. Bijvoorbeeld 3 vakjes. Juist antwoord + 3 vakjes, fout antwoord - 3 vakjes. Opgelet, ploegen mogen maximaal het aantal vakjes inzetten dat overeenstemt met het vak waarop ze staan (startvak = 1).

Specifiek voor etappe 4: de begeleider geeft elke ploeg tien kaarten (van elke kleur minstens één). De ploegen krijgen 15 minuten (zet de kookwekker) om de antwoorden te zoeken in het museum. Bij hun terugkeer gaan ze evenveel vakjes vooruit als het aantal juiste antwoorden. De jokers worden niet gebruikt.

Einde van het spel: wanneer de tien vragen van de vierde etappe beantwoord zijn. De punten worden nog overgebracht in het algemeen klassement.

4. Verloop van de ronde

Etappe 1: Brugge-Antwerpen

Meerkeuzevragen: 1 vraag kan meerdere antwoorden hebben

1. Lees de vraag voor
2. De ploeg die aan de beurt is geeft een antwoord
3. Verplaats de etappepion op het speelveld
4. Wanneer een ploeg over de finish gaat, is de etappe afgelopen
5. Verplaats de klassementspionnen op het scorebord

- ✓ Bevoorradingsskaartjes
- ✓ Turbokaarten

Etappe 2: Antwerpen-Liège

Meerkeuzevragen: 1 vraag kan meerdere antwoorden hebben

1. Lees de vraag voor
2. De ploeg die aan de beurt is, geeft een antwoord
3. Verplaats de pion 1 vak op het speelveld per juist antwoord
4. Wanneer een ploeg over de finish gaat, is de etappe afgelopen
5. Verplaats de klassementspionnen op het scorebord

- ✓ Bevoorradingskaartjes
- ✓ Turbokaarten

Etappe 3: Liège-Arlon

1. *Inzetten (vakjes)*
2. Lees de vraag voor
3. De ploeg die aan de beurt is, geeft een antwoord
4. Verplaats de pion voor- of achteruit op het speelveld
5. Wanneer een ploeg over de finish gaat is de etappe afgelopen
6. Verplaats de klassementspionnen op het scorebord

- ✓ Bevoorradingskaartjes
- ✓ Turbokaarten

Etappe 4: Sprint Namur-Brussel

1. Geef elke ploeg de 10 vragenkaart
2. *Zoeken van de antwoorden in het museum*
3. Antwoorden van de ploegen
4. Verplaats de pion 1 vak op het speelveld per juist antwoord
5. Verplaats de klassementspionnen op het scorebord

II. Eindtermen in de ronde van belvue

1ste graad

Kennis, inzicht en vaardigheden i.v.m. de bestudeerde samenlevingen uit de 19de en 20ste eeuw

1. analyseren de breuklijnen in de evoluerende Belgische samenleving vanaf 1830.
2. duiden de rol van onze gewesten als medespeler in Europese en mondiale context.

Verzameling van historisch informatiemateriaal

1. doeltreffend informatie selecteren uit gevarieerd informatiemateriaal omtrent een ruim geformuleerde historische of actuele probleemstelling.
2. hun selectie van informatie kritisch verantwoorden.

Bevraging van het historisch informatiemateriaal

1. zelfstandig de nodige gegevens voor het beantwoorden van een historische probleemstelling halen uit het historisch informatiemateriaal zoals beeldmateriaal, schema's, tabellen, diagrammen, kaarten, cartoons, dagboekfragmenten, reisverslagen, memoires.

voeten

1. Context 6: Socio-economische samenleving:
 - leggen met voorbeelden uit hoe welvaart wordt gecreëerd en hoe een overheid inkomsten verwerft en aanwendt;
 - geven voorbeelden van factoren die de waardering van goederen en diensten beïnvloeden;
2. Context 7: Socioculturele samenleving:
 - trekken lessen uit historische en actuele voorbeelden van onverdraagzaamheid, racisme en xenofobie;

gaan actief om met de cultuur en kunst die hen omringen;

2de en 3de graad

Kennis, inzicht en vaardigheden i.v.m. de bestudeerde samenlevingen uit de 19de en 20ste eeuw

3. analyseren de breuklijnen in de evoluerende Belgische samenleving vanaf 1830.
4. duiden de rol van onze gewesten als medespeler in Europese en mondiale context.

Verzameling van historisch informatiemateriaal

3. doeltreffend informatie selecteren uit gevarieerd informatiemateriaal omtrent een ruim geformuleerde historische of actuele probleemstelling.
4. hun selectie van informatie kritisch verantwoorden.

Bevraging van het historisch informatiemateriaal

2. zelfstandig de nodige gegevens voor het beantwoorden van een historische probleemstelling halen uit het historisch informatiemateriaal zoals beeldmateriaal, schema's, tabellen, diagrammen, kaarten, cartoons, dagboekfragmenten, reisverslagen, memoires.

Voeten

3. Context 6: Socio-economische samenleving:
 - leggen met voorbeelden uit hoe welvaart wordt gecreëerd en hoe een overheid inkomsten verwerft en aanwendt;
 - geven voorbeelden van factoren die de waardering van goederen en diensten beïnvloeden;
4. Context 7: Socioculturele samenleving:
 - trekken lessen uit historische en actuele voorbeelden van onverdraagzaamheid, racisme en xenofobie; gaan actief om met de cultuur en kunst die hen omringen;

3de en 4de graad beroeps secundair onderwijs

Kennis, inzicht en vaardigheden i.v.m. de bestudeerde samenlevingen uit de 19de en 20ste eeuw

analyseren de breuklijnen in de evoluerende Belgische samenleving vanaf 1830.

duiden de rol van onze gewesten als medespeler in Europese en mondiale context.

Verzameling van historisch informatiemateriaal

5. doeltreffend informatie selecteren uit gevarieerd informatiemateriaal omtrent een ruim geformuleerde historische of actuele probleemstelling.
6. hun selectie van informatie kritisch verantwoorden.

Bevraging van het historisch informatiemateriaal

3. zelfstandig de nodige gegevens voor het beantwoorden van een historische probleemstelling halen uit het historisch informatiemateriaal zoals beeldmateriaal, schema's, tabellen, diagrammen, kaarten, cartoons, dagboekfragmenten, reisverslagen, memoires.

voeten

5. Context 6: Socio-economische samenleving:

leggen met voorbeelden uit hoe welvaart wordt gecreëerd en hoe een overheid inkomsten verwerft en aanwendt;
geven voorbeelden van factoren die de waardering van goederen en diensten beïnvloeden;

6. Context 7: Socioculturele samenleving:

trekken lessen uit historische en actuele voorbeelden van onverdraagzaamheid, racisme en xenofobie; gaan actief om met de cultuur en kunst die hen omringen;