

DE RONDE VAN BELVUE

PEDAGOGISCH DOSSIER NT2

Praktische Fiche

	Doelgroep	NT2
	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	<p>Leer op een leuke manier over de geschiedenis van België</p> <p>Informatie zoeken</p> <p>De resultaten van het onderzoek structureren</p> <p>De resultaten van hun onderzoek communiceren</p>
	Materiaal	<p>Observatie fiches</p> <p>Potloden</p>

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 experts 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'**.

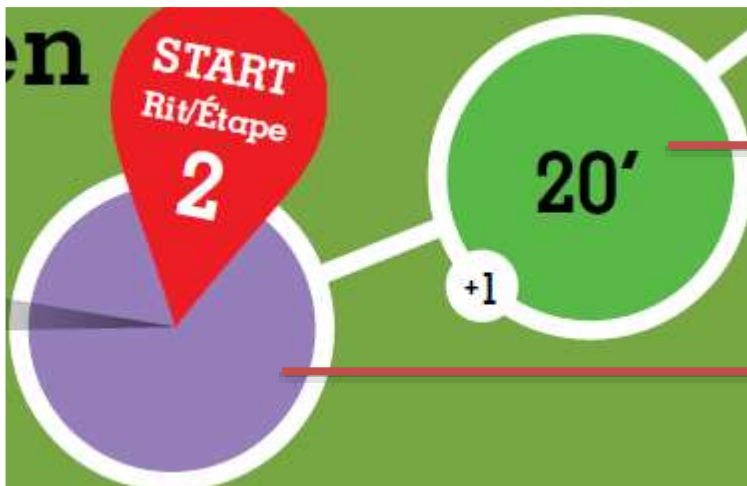
De ploegen proberen elk om beurt een vraag te beantwoorden om vooruit te komen in de etappes.

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?



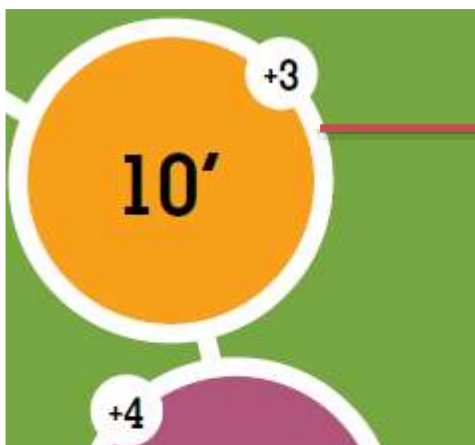
Je neemt een groene kaart van etappe 2.

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

Eindtermen basiseducatie

Alfabetisering Nederlands Tweede Taal > Nt2 Alfa Mondeling R1 > Eindtermen

BE 041 BC039 De cursist kan informatie vragen in informatieve teksten

BE 041 BC040 De cursist kan informatie geven in informatieve teksten

BE 041 BC055 De cursist kan relevante gegevens begrijpen in informatieve teksten

BE 041 BC064 De cursist kan het globale onderwerp bepalen in informatieve teksten

BE 041 BC070 De cursist kan uit schriftelijke informatie eenvoudige, concrete gegevens overschrijven

BE 041 BC071 De cursist kan een korte informatieve tekst overschrijven.

BE 041 BC097 In functie van de voorbereiding, de uitvoering en de controle van de taalkaak kan de cursist

- relevante voorkennis oproepen en gebruiken
- stapsgewijs werken om zijn doel te bereiken
- een beroep doen op eerdere leerervaringen
- actief gebruik maken van de geleerde taal

Maatschappijoriëntatie > Maatschappijoriëntatie - Cultuur > Eindtermen

BE 027 ET 048 De cursist gaat respectvol om met verschillen tussen mensen en levensopvattingen

BE 027 ET 054 De cursist toont aan dat cultuur een impact heeft op voelen, denken en handelen