

# **PEDAGOGISCH DOSSIER**

*DE RONDE VAN BELVUE*

**NT2 EN ONDERWIJS VOOR NIEUWKOMERS**

Beste lesgever,

Je ontdekt het BELvue museum met je klas zonder gids. Je begeleidt dus zelf de activiteit met behulp van deze handleiding en het materiaal dat je in het museum krijgt.

De activiteit bestaat uit 3 grote onderdelen: de zalen ontdekken, de zalen presenteren en een spel.

De leerlingen gaan korte stukjes lezen, antwoorden schrijven, een korte presentatie houden en luisteren en beantwoorden van vragen.

Achteraan van dit dossier kan je ook een extra oefening vinden ter voorbereiding van het bezoek of als nabespreking van het bezoek.

Bij aankomst in het museum meld je jou eerst aan bij het onthaal.

Een museummedewerker helpt je dan even verder met het materiaal, indeling van het museum,...

## **REGELS VAN DE RONDE**

### **1) ZALEN ONTDEKKEN (30'-45')**

De cursisten worden verdeeld in 7 groepjes. Elk groepje krijgt 1 zaal toegewezen en krijgt een vragenfiche voor deze zaal. Er moeten minstens 14 cursisten deelnemen om elke zaal te kunnen doen, zodat elk groepje zeker 2 leden telt. Heb je geen 14 cursisten? Laat sommige of alle groepjes dan twee of meer zalen doen.

(zaal 7 met als thema Europa is beperkter in vergelijking met andere zalen)

Zeg tegen de cursisten dat ze straks hun zaal gaan moeten voorstellen aan de andere groepjes en dat ze daarom de vragenfiche zo goed mogelijk moeten invullen om op die manier de zaal te leren kennen. Hun voorstelling van hun zaal mag maximum 4 minuten duren.

Zet de kookwekker (die je in de kast kan vinden) op 30 minuten. Als je merkt dat ze meer tijd nodig hebben kan je ze nog maximum een kwartier bij geven.

Geef de cursisten de opdracht om naar hun zaal te gaan. De nummers van de zalen kan je op de grond vinden.

Wanneer de cursisten hun zaal aan het samenvatten zijn, kan jij van de ene naar de andere zaal gaan om hen te ondersteunen.

## 2) ZALEN PRESENTEREN (30')

Elk groepje gidst de hele groep door zijn zaal en kunnen de vragenfiche gebruiken als hulpmiddel. Elk groepje wordt dus expert van zijn zaal en iedereen krijgt elke zaal te zien.

Een voorstelling mag maximum 4 minuten duren.  
Zet het kookwekkertje telkens op 4 minuten.

## 3) SPEL (45-60')

Het spel is een soort quiz over de inhoud van alle zalen. Het spel is een koers bestaande uit 4 etappes tussen Belgische steden. Wij spelen enkel de eerste en de vierde etappe.



## Vorbereitung

Leg op de vensterbank de kaarten van etappe 1 op 8 stapeltjes per kleur.

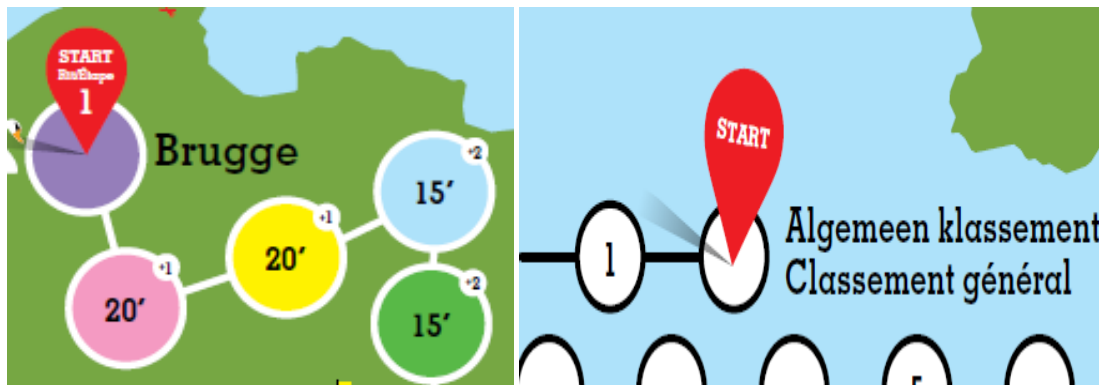
Verdeel de groep in verschillende ploegen. In elke ploeg zit best één expert van elke zaal. Heb je een groep van 14 cursisten? Verdeel de groep dan in 2 ploegen van 7 met een expert van elke zaal.

Vraag aan de ploegen welke kleur van wielrenner ze willen.

Van elke kleur zijn er 2 wielrenners.

Plaats 1 renner van elke ploeg bij de start van etappe 1 en 1 bij de start van het algemeen klassement.

De renner bij de etappe noemen we de “etappepion”, die bij het algemeen klassement de “klassementspion”.



Wie begint?

Je kan de ploeg laten beginnen die als eerst het juiste antwoord weet op een vraag over België. Zoals bijvoorbeeld:

“Hoe heet het gebouw met de negen bollen in Brussel?” Atomium

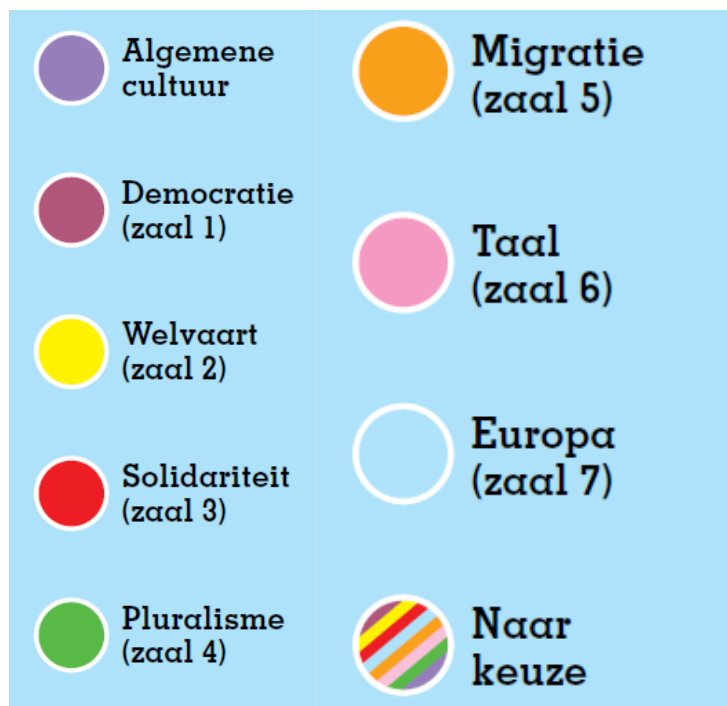
Of je kan een criterium nemen zoals “de ploeg met de jongste deelnemer” mag beginnen..

Daarna kan je de wijzers van de klok volgen.

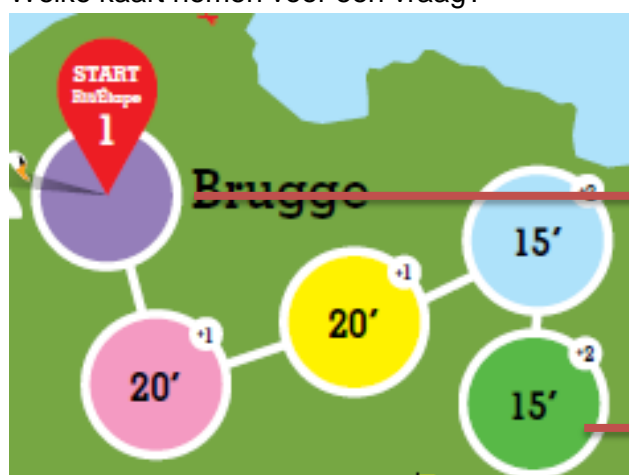
## Verloop Etappe 1

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

Er zijn in totaal 8 thema's met elk een kleur, voor elke zaal één thema + een extra thema 'Algemene cultuur'+ Regenboogvakje = kies zelf over welk thema je een vraag krijgt.



Welke kaart nemen voor een vraag?



Je neemt een paarse kaart van etappe 1.

Je neemt een groene kaart van etappe 1.

De "etappepionnen" mogen bij een juist antwoord zoveel vakjes vooruit gaan als bovenaan rechts op de vraagkaart aangeduid staat (doorgaans 1 of 2 vakjes).

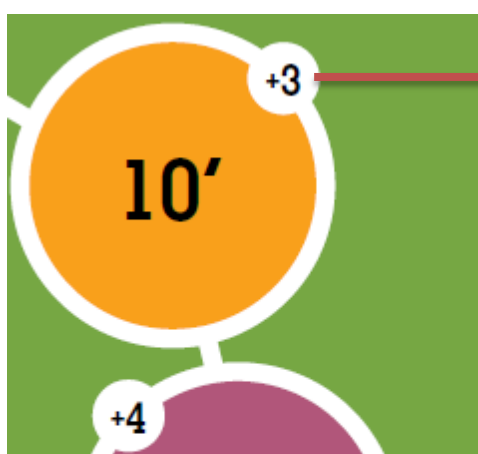
Enkel de ploeg die aan de beurt is mag de vraag beantwoorden. Bij sommige vragen zijn soms meerdere antwoorden juist. Wanneer ze 1 juist antwoord geven hebben ze de vraag goed beantwoord.

Wie stelt de vragen? De leerkracht of de begeleider.

Wanneer eindigt de etappe? Zodra één ploeg de aankomststreep bereikt.

Vervolgens ga je het algemeen klassement bepalen.

Bovenaan elk vakje staat een getal. Dit getal geeft aan hoeveel klassementpunten een ploeg verdiend heeft.



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

Onderaan verplaats je de klassementspion met het aantal behaalde klassementpunten.

Je plaats de etappepionnen nu aan de start van etappe 4.

Samenvatting etappe 1

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

## Verloop Etappe 4

De begeleider geeft elke ploeg 1 vragenkaart van etappe 4. Op deze kaart staan tien vragen. 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. Er is ook een kaart voorzien met de antwoorden op.

Einde van deze etappe: na 15 minuten of als al de ploegen hun antwoorden hebben afgegeven.

Vervolgens bepaal je het aantal klassementspunten en verplaats je de klassementspion.

1. Geef elke ploeg een 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

## Winnaar

De ploeg met de meeste klassementspunten wint het spel.