



Op taaltocht met Franciscus door museum DE MINDERE

HANDLEIDING

Museum DE MINDERE ontwierp deze museumtocht voor de leerders van de Nederlandse taal (CVO en OKAN). Het doelpubliek zijn tieners en volwassenen met een taalniveau richtgraad 2.1/2.2 (A2 behaald) en 2.3/2.4 (op weg naar B1). De ideale groepsgrootte voor een bezoek is 15 à 20 personen en minimaal 1 leerkracht.

In het kort

- Op communicatieve en speelse wijze doorheen het museum
- Voor groepen van OKAN en CVO
- Twee varianten: basisvariant voor niveau 2.1/2.2 en uitbreidingsvariant voor niveau 2.3/2.4
- Ideale groepsgrootte: 15–20 personen; maximaal 30 personen
- Verschillende varianten naargelang de beschikbare tijd
- Drie thema's:
 - religie en geloof
 - eenvoud en openheid
 - zorg voor de natuur en elkaar

TIP

Bij richtgraad 2.1 en 2.3 is het spel wat uitdagender voor de cursisten. Bij cursisten met richtgraad 2.2 en 2.4 gaat het spel vlotter. Als leerkracht bepaal je best zelf of de groep zelfstandig aan de slag kan of beter een interactieve rondleiding volgt!

Het museumspel wordt op twee verschillende manieren aangeboden:

1. Onder begeleiding van een museumgids (tegen betaling)
De reservatievoorwaarden zijn terug te vinden op de website.
2. Als klasbezoek onder leiding van de leerkracht (gratis). Deze handleiding staat ter beschikking van de leerkracht om het spel te kunnen voorbereiden. Het klasbezoek (het taalniveau en de exacte variant van het spel) moet minimaal 1 week op voorhand gecommuniceerd worden aan het museum via info@demindere.be.

Het museumspel

Er zijn verschillende varianten van de tocht mogelijk naargelang de beschikbare tijd en het niveau van de cursisten. In het spel staan hoofdzakelijk de spreek- en leesvaardigheden centraal en worden drie thema's aangereikt.

Praktisch

De klasgroep is in groepjes verdeeld. Een groepje bestaat uit ongeveer 3 of 4 cursisten. Elk groepje gaat met behulp van een foto op zoek naar een plek in het museum en doet daar een opdracht. Ze doen zo een tocht doorheen het museum met de spelkaarten als leidraad.

De opdrachten spelen in op de verschillende taalvaardigheden van de cursisten: lees- en spreekvaardigheid komen het meest aan bod. Schrijf- en luistervaardigheden komen minder aan bod. Waar nodig is er hulpwoordenschat voorzien bij de opdrachten. Bij een aantal vragen moet een letter worden gezocht die op het einde van het spel wordt besproken (symbool).

De kaarten in het spel worden geschud in een verschillende volgorde. De groepjes komen elkaar tegen in het museum maar ze zijn (meestal) niet op dezelfde plaats. Het spel is ten einde als alle groepjes alle kaarten hebben doorlopen.



De leerkracht loopt rond om eventuele vragen te beantwoorden of om te helpen waar nodig. Er is een plattegrond beschikbaar zodat de groepen zich zelfstandig kunnen oriënteren in het museum.

Thema's en niveaus

Het spel gaat over drie thema's: religie en geloof [●], eenvoud en openheid [●] en zorg voor de natuur en elkaar [●]. De kaarten zijn gekleurd per thema. Per thema zijn er zowel basisvragen (niveau A2 behaald en hoger) en uitbreidingsvragen (voor niveau bijna B1). Spelers met niveau bijna B1 kunnen ook de basisvragen van een thema spelen.

Het spel is aanpasbaar aan verschillende niveaus en kan gespeeld worden in verschillende tijdpannes. De leerkracht kiest op voorhand hoeveel thema's er in het spel worden opgenomen en met welke niveaus er wordt gespeeld. Het spel kan, indien nodig, ook vroeger beëindigd worden. Dat betekent dat de groepjes niet alle vragen hebben beantwoord.

Basisvariant (A2 behaald)

| Naam spel | Aantal thema's per spelgroepje | Oplossing | Aantal opdrachten per groepje | Duur spel | Duur bezoek (met inleiding en nabespreking) |
|-----------|--------------------------------|-----------|-------------------------------|-----------|---|
| 1A | 1 thema | Letters | 6 kaarten | 30 min | 60 min |
| 1B | 2 thema's | Letters | 12 kaarten | 60 min | 90 min |
| 1C | 3 thema's | Woord | 18 kaarten | 75-90 min | 100-120 min |

Uitbreidingsvariant (op weg naar B1)

| Naam spel | Aantal thema's per spelgroepje | Oplossing | Aantal opdrachten per groepje | Duur spel | Duur bezoek (met inleiding en nabespreking) |
|-----------|--------------------------------|-----------|-------------------------------|-----------|---|
| 2A | 1 thema | Letters | 11 kaarten | 55 min | 80 min |
| 2B | 2 thema's | Letters | 12 kaarten | 60 min | 90 min |
| 2C | 3 thema's | Woord | 18 kaarten | 75-90 min | 100-120 min |

TIP

Communiceer op voorhand duidelijk aan het museum welke variant de klas zal spelen en welke thema's je het liefst doet! Voorbeeld: 2A met thema 'eenvoud en openheid'

Heb je een specifieke tijd beschikbaar of wil je een bijzondere variant? Neem dan gerust contact op en dan bekijken we wat er mogelijk is binnen de beschikbare tijd!

De oplossing

De cursisten verzamelen letters doorheen het spel. Afhankelijk van hoe het spel werd gespeeld, vormen deze letters wel of geen woord samen.

a. Alle cursisten speelden de drie thema's (variant: 1C en 2C)

Doorheen het spel moeten de groepjes een woord maken met de letters die ze vinden met de opdrachten. Indien het oplossingswoord te moeilijk is voor de bepaalde groepjes, kunnen de letters op het einde klassikaal worden samengebracht. Op die manier kan de hele klasgroep samen zoeken naar het juiste woord. Het gaat om een woord met zes letters.

b. Alle cursisten speelden de kaarten van 1 thema of 2 thema's (variant: 1A en 2A, 1B en 2B)

De gevonden letters in de opdrachten vormen samen geen woord. De letters die de groepjes vonden, worden aan het einde van het bezoek overlopen. Indien nodig kan de (klas)groep naar de plekken in het museum terugkeren om het antwoord te controleren of te verduidelijken. De cursisten bedenken per gevonden letter een woord dat te maken heeft met het museumbezoek (individueel of in groep).



Snel aan de slag met het spel

Benodigheden voor de leerkracht

- plattegrond museum
- uit te doen materiaal voor elk groepje
- indeling in groepjes via foto's
- woordenopdracht

Benodigheden per groepje

- plattegrond museum
- 1 set kaarten
- 1 smartphone met internetverbinding
- Antwoordenblad
- 1 zakje met materiaal
 - Scankaarten (met qr-code)
 - Potloden
 - Materiaal per thema:
 - *zorg voor natuur en elkaar*
 - Geurpotjes
 - *religie en geloof*
 - Touwen voor knoop
 - Doosje voor relieken
 - Envelop met kaartjes: soorten kloosters
 - *eenvoud en openheid*
 - Post-it's
 - Taststofjes



Het museumbezoek

1) Inleiding

- Over het museum en Franciscus (circa 5 minuten)
- Opdracht: verdelen in groepjes van 3 à 4 cursisten (circa 5-10 minuten)
- Over het spel (circa 5 minuten)

2) Start van de opdrachten in aparte groepjes

- Geef ieder groepje een set kaarten en een zakje met materiaal. Bespreek de inhoud (antwoordenblad, scankaarten, plattegrond). Toon op het museumplan waar jullie zijn en spreek af waar en wanneer jullie terug verzamelen.
- Laat de groepjes vrij rondlopen in het museum. Loop zelf ook rond en ga luisteren bij de groepjes en help indien nodig.

3) Nabespreking

- Overlopen oplossingen van het spel (duur: circa 10 minuten)
- Leerervaring bespreken (duur: circa 5 minuten)

P(r)aters uitgelegd

VOORBEREIDING OP HET MUSEUMSPEL IN DE KLAS

Voor het bezoek aan het museum, is het aangewezen om het museum en haar thema's kort voor te stellen. Meer informatie hiervoor vind je op de webpagina over NT2 in het museum.

IN HET MUSEUM

Algemene inleiding

In de algemene inleiding wordt het museum kort ingeleid en worden de spelregels uitgelegd. De inleiding duurt ongeveer 15 minuten.

Benodigheden

- Foto's en woorden voor de opdracht: indeling in groepjes
- Museumregels
- Foto's met religieuze groepen in andere culturen

Over het museum en Franciscus (circa 5 minuten)

Er worden een aantal vragen gesteld om te kijken wat de cursisten al of nog niet weten.

- *In welk museum zijn we hier?*
Museum DE MINDERE. Een museum is een plek waar voorwerpen en verhalen die belangrijk zijn uit het verleden worden bewaard en getoond. Het is het museum over Franciscus van Assisi en zijn volgers.
- *Waarom denken jullie als ik Franciscus van Assisi zeg?*
Heilige, Italië, Wereldierendag, Zonnelied, armoede, natuur, 12^e-13^e eeuw...
- *Franciscus inspireerde tijdens zijn leven heel wat mensen. Hij was een voorbeeld voor hen. Daarom gingen sommige mensen leven zoals hij. Ze leefden daarvoor in een groep. Kent iemand zijn volgers?*
Dat waren de minderbroeders bijvoorbeeld. Ze droegen bruine kleren en waren arm.
- *Ook in andere culturen zijn er groepen die voor hun religie gaan samenleven. Wat weet je over deze groepen? (foto's tonen)*

ACHTERGRONDINFORMATIE: FRANCISCUS VAN ASSISI EN ZIJN VOLGERS

Het verhaal van Franciscus van Assisi begint in het historisch stadje Assisi in Italië. Het eind van de 12de eeuw is een tijd van grote veranderingen: oorlogen tussen de paus en de keizer, kruistochten en de opkomst van de steden. De burgerij komt op en begint zich steeds sterker te profileren.

Als zoon van een rijke koopman trekt Franciscus zich het lot van de melaatsen en arme mensen aan. Hij schenkt al zijn bezittingen weg en kiest voor een leven van armoede, gebed en dienstbaarheid aan de 'minderen' in de maatschappij. Door die radicale keuze wekt hij heel wat reacties los bij zijn stadsgenoten. Sommigen lachen hem uit, anderen luisteren naar zijn verhalen en laten zich inspireren.

Bij alles wat Franciscus doet, blijkt zijn groot respect voor de natuur. In de middeleeuwse visie op de natuur waren de bossen, de waters en de dieren gevaarlijk. Franciscus breekt hiermee. Hij praat met de vogels en voelt met de dieren mee. Geen wonder dat hij de patroonheilige is van natuur- en milieubewegingen. Wereldierendag wordt trouwens op zijn feestdag, 4 oktober gevierd. Hij schreef ook een gedicht, het Zonnelied, waarin hij een ode brengt aan het leven en de verschillende natuurelementen.

De vredesbewegingen beroepen zich op hem, omdat hij regelmatig tussenkwam bij zware conflicten. Tegen de mentaliteit van de kruistochten in, trok Franciscus naar Egypte om er te spreken met de sultan. Zijn respectvolle omgang met andere godsdiensten inspireert nog steeds.

Al tijdens zijn leven was Franciscus een voorbeeld voor heel wat mensen. De belangrijkste groep van zijn volgelingen zijn de "minderbroeders". Zij wilden zo veel mogelijk leven zoals Franciscus: in armoede (ze leefden van schenkingen en bedelen) en met een bruine pij (kleren). Daarnaast zijn er ook nog tal van andere religieuze ordes en groepen die zich door Franciscus lieten inspireren, zoals de clarissen en de kapucijnen.

Voor meer informatie, ga dan zeker naar de website van museum DE MINDERE: www.demindere.be.

Opdracht: verdelen in groepjes (circa 10 minuten)

Iedereen krijgt een afbeelding of een woord. Ze houden verband met het/de gekozen thema('s). De thema's worden intussen inhoudelijk wat verder uitgelegd.

● religie en geloof:

- Wat is geloven? In wie geloof je? Welke religies kennen jullie?
- Dit thema gaat dus over Franciscus en zijn volgers en hun geloof.

● eenvoud en openheid:

- Wat is eenvoudig? Wanneer sta je open voor iets?
- Dit thema gaat over Franciscus en zijn volgers en hun manier van leven: eenvoudig en nieuwsgierig naar andere mensen en culturen.

● zorg voor de natuur en elkaar:

- Hoe kunnen we zorgen voor de natuur? En voor elkaar?
- Dit thema gaat over Franciscus en zijn volgers en hun respect voor de natuur en voor andere mensen.

ACHTERGRONDINFORMATIE: DE THEMA'S ZIJN GEÏNSPIREERD OP HET LEVEN VAN FRANCISCUS VAN ASSISI

Religie en geloof verwijst naar zijn belang als religieuze denker. Hij was het niet eens met de bestaande religieuze ordes die vaak rijk of te afgezonderd leefden. Hij stichtte zijn eigen groep die aan de rand van de maatschappij moest leven en helpen.

Eenvoud en openheid staat voor de belofte aan armoede. De volgelingen mochten geen eigen bezittingen hebben en moesten zelf in hun levensonderhoud voorzien door te bedelen of het zelf te produceren. Franciscus stond open voor andere culturen. Zo ging hij in volle oorlogstijd praten met de sultan (in plaats van vechten). Het is een van de eerste interculturele dialogen in de geschiedenis!

Zorgen voor natuur en elkaar zijn de laatste twee belangrijke pijlers. Franciscus zocht vaak de stilte van de natuur op. Hij staat ook bekend voor zijn liefde voor de dieren, vandaar dat we op zijn sterfdag Werelddierendag vieren. Mensen in moeilijkheden, armoede of ziekte helpen was ten slotte ook elementair. Franciscus wilde leven zoals hen en hen zo goed mogelijk bijstaan.

De cursisten met een afbeelding en de cursisten met een woord moeten juist bij elkaar gaan staan.

Stel vragen als:

- Indien er meerdere thema's gespeeld worden: Bij welk thema past dit?
- Waarom past dit bij dit thema?

Sommige kaartjes passen bij verschillende thema's. De argumentatie van de cursisten is hierbij het meeste van belang.

De groepjes van dit introductiespel zijn ook de groepjes voor het museumspel. De ideale groepsgrootte is 3 cursisten. Vermijd te grote groepen (vanaf 5 cursisten) zodat de drempel om onderling te spreken niet te hoog is.

Over het spel (circa 5 minuten)

Leg kort de museumregels uit: wat mag er wel en wat mag er niet?
Gebruik hiervoor de kaart met de museumregels.



Wat mag (niet) in museum DE MINDERE?

| Wat mag niet? | Wat mag wel? |
|--|---|
|  Dieren meenemen in het museum. Geleidehonden zijn wel welkom |  Zachtjes praten over wat je ziet |
|  Kunstvoorwerpen aanraken, tenzij er staat dat je het wel mag |  Vragen stellen en opdrachten maken |
|  Eten (ook geen kauwgom) of drinken buiten de voorzien zones |  Fotograferen zonder flits |
|  Lopen in het museum |  inspiratie opdoen, alleen of in groep |

Het spel wordt kort uitgelegd: de opzet, de kaarten en de verschillende symbolen.

- De opzet:
Plaats op de foto zoeken en de opdracht op die plaats uitvoeren
Letters verzamelen bij bepaalde opdrachten
- De kaarten en de verschillende symbolen:
Alle kaarten van 1 thema hebben een bepaalde kleur.
Er zijn verschillende symbolen op de kaarten. Ze hebben allemaal een andere betekenis.

Hoe speel je p(r)aters ?

1. Kijk naar de afbeelding op de kaart. Zoek het object of de plaats in het museum.
2. Lees de opdracht.
3. Doe de opdracht.


spreken


luisteren


schrijven


lezen


doen

Soms heb je iets nodig in de speltas. Dat herken je zo:



4. Begrijp je **een woord** niet?
Ben je op zoek naar een antwoord?
Kijk op de achterkant van de kaart!



Heb je een vraag? Vind je iets niet?
De mensen van het museum helpen graag!

Veel plezier!

Geef ieder groepje een set kaarten en een zakje met materiaal.
Bespreek de volgende elementen uit het zakje kort:

- Antwoordenblad
De letters moeten genoteerd worden onder de afbeelding van het object. Ze vinden de letters door de opdracht uit te voeren dat op het kaartje staat bij het object.
- Scankaarten (voor opdrachten waarbij je iets moet scannen met je smartphone)
Een scankaart wordt gebruikt wanneer iets moet worden opgezocht op internet of wanneer een filmpje moet worden bekeken. De smartphone moet hiervoor QR-codes kunnen scannen. Vraag eerst na of in elk groepje een gsm met QR-code-lezer aanwezig is
- Plattegrond van het museum voor de oriëntatie
Toon op het museumplan waar jullie zijn en waar jullie opnieuw verzamelen. Spreek een tijdstip van verzamelen af. Vragen kunnen gesteld worden aan de leerkracht, de gids of de baliemedewerker.
Indien nodig kan de groep klassikaal het museum al eens verkennen alvorens de groepjes van start gaan. Er kan bijvoorbeeld 1 spreekvraag klassikaal worden gemaakt bij wijze van voorbeeld.

HET SPEL

De leerlingen gaan zelfstandig in groepjes doorheen het museum en lossen de verschillende opdrachten op. Ze hebben daarvoor een stapel spelkaarten en een zakje met de materialen voor bepaalde opdrachten. De leerkracht loopt rond om eventuele vragen te beantwoorden of om te helpen waar nodig.



Benodigheden per groepje

- plattegrond museum
- 1 set kaarten
- 1 smartphone met internetverbinding
- Antwoordenblad
- 1 zakje met materiaal
 - Scankaarten (met qr-code)
 - Potloden
 - Materiaal per thema:
 - *zorg voor natuur en elkaar*
 - Geurpotjes
 - *religie en geloof*
 - Touwen voor knoop
 - Doosje voor relieken
 - Envelop met kaartjes: soorten kloosters
 - *eenvoud en openheid*
 - Post-it's
 - Taststofjes

NABESPREKING

In de nabespreking komen de verschillende groepjes terug samen en worden de oplossingen van het museumspel overlopen. Er wordt bij de cursisten gepolst naar hun leerervaring.

De volledige nabespreking duurt ongeveer 10 à 20 minuten (afhankelijk van de groepsgrootte en het aantal gekozen thema's). Er zijn opties om de nabespreking te verkorten en/of bepaalde delen in de nabespreking in de klas te houden.

Overlopen oplossingen van het spel (duur: circa 5-10 minuten)

Welke letters hebben jullie doorheen het spel gevonden?

Hier zijn meerdere opties mogelijk die afhankelijk zijn van de wijze waarop het spel werd gespeeld.

a) Alle cursisten speelden de drie thema's

Laat de cursisten in hun groepjes zelf het woord vormen met de letters die ze vonden.

Op welke vraag is dit woord een antwoord?

Denk samen na wat de vraag zou kunnen zijn waarop het woord een antwoord is en wat de link met het museum is.

b) De cursisten speelden de kaarten van 1 thema

Overloop de letters die de groepjes hebben gevonden. Ga indien nodig opnieuw naar de plek in het museum om het antwoord te controleren of te verduidelijken.

Laat de cursisten (of in groep) elk 1 woord bedenken die begint met een van de gevonden letters en dat te maken heeft met het museumbezoek.

Leerervaring bespreken (duur: circa 5 minuten)

Wat hebben jullie geleerd over Franciscus?

Laat de cursisten in hun groepjes bespreken wat ze hebben onthouden over het museum, de figuur van Franciscus of zijn volgelingen. Overloop klassikaal de antwoorden van de verschillende groepjes

Vul aan: Net zoals Franciscus wil ik/willen wij...

Deze opdracht kan zowel per cursist apart als per groepje worden overlopen. Dat kan mondeling in het museum na afloop van het spel of bijvoorbeeld schriftelijk in de klas.

NAVERWERKING IN DE KLAS

Het is belangrijk om ook achteraf nog eens terug te blikken en om het bezoek in te bedden in de context van de cursus. Als museum laten we (tijdelijk) graag ook iets zien van het bezoek van de klasgroep in het museum. Stuur ons gerust jullie creaties door naar info@demindere.be!

Hieronder volgt een niet-exhaustieve lijst met naverwerkingsopdrachten. Kies de opdracht die het meeste past bij het taalniveau van de cursisten en de beschikbare lestijd.

Talige opdrachten

- Woordwolk: elke leerling beschrijft Franciscus in 1 woord en alle woorden vormen een woordwolk (Bv. Via www.woordwolk.nl)
- Elfje in groepjes maken over Franciscus
- Een eigen zonnelied maken (in groepjes/alleen)
- ...

Niet-talige opdrachten

- Een tekening maken over Franciscus
- Een collage van foto's maken
- ...

Smaakt het spel naar meer en wil je graag een ander (erfgoed)project met de klas in of rond het museum doen? Neem gerust contact op met ons!

Wist je dat er ook een parcours is in het museum voor de individuele NT2- bezoeker?

Het museum biedt ook een aanbod voor een individueel bezoek voor leerders van de Nederlandse taal aan. Er is bijvoorbeeld een toegankelijke museumbingo! Er wordt ook gewerkt aan een aangepaste tour op de ErfgoedApp om het museum zelfstandig te bezoeken. DE MINDERE organiseert ook lezingen en familieworkshops die ook door NT2-cursisten gevolgd kunnen worden. Ze zijn te herkennen aan de taaliconen. Je vindt ze op de website, de sociale media van demindere.be of op de Uitdatabank.

Meer spel?

Bekijk hieronder een aantal kaarten van het museumspel!

basis vraag

religie en geloof



Kijk goed naar dit schilderij.
Wat zie je?
Hoe voelen de figuren zich?

Kies een emoticon.



ietsje moeilijker vraag

natuur en elkaar



Welk dier zie je niet op dit schilderij?



1 salamander 2 slak 3 uil

Schrijf het cijfer van jouw antwoord op het antwoordenblad.

moeilijke vraag

eenvoud en openheid




Scan de code.
Bekijk het verhaal van Franciscus en de sultan.



Zijn deze zinnen juist of fout?
Vergelijk jouw antwoorden met de oplossingen op de achterkant van het kaartje.

- Franciscus gaat gewapend naar de sultan.
- De sultan is niet vriendelijk tegen Franciscus.
- Franciscus komt op voor vrede bij zijn thuiskomst.

Vraag met oplossing op achterzijde



1 salamander 2 slak 3 uil

CONTACTGEGEVENS

Museum DE MINDERE
Capucienessenstraat 1
3800 Sint-Truiden
T 011 67 29 71
info@demindere.be

Dank

Dit museumspel kwam tot stand dankzij de steun van een aantal belangrijke partners: Voor dit spel kon museum DE MINDERE ook beroep doen op de expertise van de volgende leerkrachten: Carmen Daniëls (NT2), Eveline Kevers (OKAN), Anouk Vanheukelom (LIGO), Nele Vanwalleghem (NT2 en Ligo), Leen van Cleynenbreughel (NT2), Katia Vermeire (OKAN), Frank Missotten (NT2) en Maarten Cleiren (Ligo).