

## Op vrachtjacht met kapitein MASSimo

### Een interactieve rondleiding met kapitein MASSimo.

Als echte matrozen ontdekken de kinderen de tentoonstelling 'Vracht'. Kapitein MASSimo neemt hen mee op avontuur. Ze gaan samen op zoek naar de ontbrekende delen van zijn schip en naar de verloren vracht. Ze zingen een Congolees liedje en maken op een speelse wijze kennis met de haven en zijn vracht door de eeuwen heen.

**Leeftijd** : 2de en 3de kleuterklas, 1ste leerjaar

**Thema** : Vracht

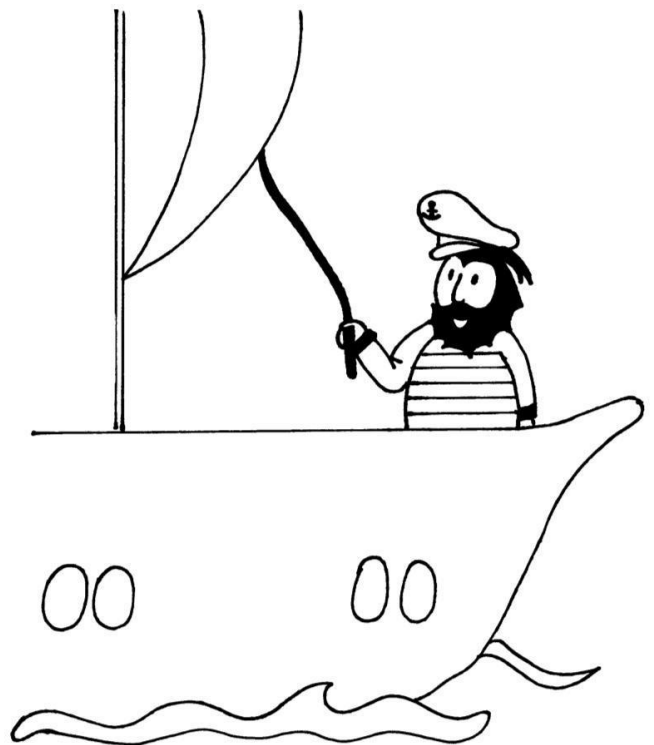
Beste leerkracht,

Je reserveerde de interactieve rondleiding 'Op vrachtjacht met kapitein MASSimo'.

In dit document vind je:

- De ontwikkelingsdoelen die gekoppeld zijn aan voorbereiding, rondleiding en verwerking,
- De voorbereiding,
- Het verloop van je bezoek,
- De verwerking.

Veel plezier!



## 1. ONTWIKKELINGSDOELEN

Deze ontwikkelingsdoelen worden behaald voor, tijdens en na de rondleiding.

### 1.1. MUZISCHE VORMING

#### **BEELD**

De kleuters kunnen

- 1.1 visuele waarneming en beeldend geheugen versterken en vergroten door beeldelementen te herkennen.
- 1.2 materiaalgevoeligheid ontwikkelen door exploreren en experimenteren.
- 1.3 kleur, lijn, vlak, ritme, vorm en versiering onderscheiden en de ontdekking van beeldelementen verwoorden.
- 1.4 verschillende beeldende, technische middelen aanwenden en samen gebruiken om tot beeldend werk te komen.
- 1.5 impressies uiten in een persoonlijke, authentieke creatie en plezier scheppen in het zoeken en vinden.

#### **MUZIEK**

De kleuters kunnen

- 2.1 klanken, geluiden, stilte en stemmingen in beluisterde muziek ervaren en herkennen.
- 2.2 ritme in beluisterde muziek en liedjes ervaren, herkennen en nabootsen.
- 2.3 signalen, functie en sfeer van beluisterde muziek of liedje ervaren en herkennen, en alleen of in groep reproduceren.
- 2.5 met plezier een toenemend vermogen tot experimenteren en improviseren ontwikkelen met klank, stem of instrument.

#### **DRAMA**

De kleuters kunnen

- 3.1 eigen belevenissen, ervaringen, gedachten, gevoelens, handelingen verwoorden.
- 3.2 zich inleven in personages en dingen uit de omgeving en deze uitbeelden.
- 3.3 met een creatief stem- en taalgebruik expressief reageren en belevenissen uitbeelden.
- 3.4 ervaren dat de juiste verhouding tussen woord en beweging de expressie kan vergroten.
- 3.5 genieten van een gevarieerd aanbod van hedendaagse en klassieke kinderliteratuur, en voor hen bestemde culturele activiteiten.

#### **BEWEGING**

De kleuters kunnen

- 4.1 spontaan meebewegen op muziek.
- 4.2 meedoen met bewegingen die tijdens het vertellen van een verhaal aan bod komen, en belangstelling tonen om het bewegingsinspirerend gegeven nauwkeurig te observeren en na te bootsen.

## **MEDIA**

De kleuters kunnen

- 5.1 alert omgaan met voor hen bestemde audiovisuele boodschappen.

## **ATTITUDES**

De kleuters kunnen

- 6.1 openstaan voor nieuwe dingen uit hun omgeving.
- 6.2 ervan genieten bezig te zijn met de dingen die hen omringen om hun expressiemogelijkheden te ontdekken.
- 6.3 vertrouwen op hun expressiemogelijkheden en durven hun eigen expressiestijl tonen.
- 6.4 respect betonen voor uitingen van leeftijdgenoten, behorend tot de eigen en de andere culturen.
- 6.5 genieten van de fantasie, de originaliteit, de creativiteit en de zelfexpressie in 'kunstwerken'.

---

## 1.2. ONTWIKKELINGSDOELEN NEDERLANDS

### **LUISTEREN**

De kleuters kunnen

- 1.1 een mondelinge boodschap, eventueel ondersteund door gebaar, mimiek met betrekking tot een concrete situatie begrijpen.
- 1.2 voor hen bestemde vragen in concrete situaties begrijpen.
- 1.3 een mondelinge, voor hen bestemde boodschap, ondersteund door beeld en/of geluid, begrijpen.
- 1.5 een beluisterd verhaal, bestemd voor hun leeftijdsgroep, begrijpen.
- 1.6 de bereidheid vertonen om naar elkaar te luisteren en om zich in te leven in een boodschap.

### **SPREKEN**

De kleuters

- 2.2 kunnen spreken over ervaringen of gebeurtenissen uit de eigen omgeving of over wat ze van anderen vernamen.
- 2.3 kunnen spreken over gevoelens als blijheid, angst, verdriet, verwondering.
- 2.5 kunnen iemand of iets beschrijven volgens kleur, vorm, grootte of een specifieke eigenschap.
- 2.6 kunnen antwoorden op gerichte vragen in verband met betekenis, inhoud, bedoeling, mening in concrete situaties.
- 2.7 kunnen in een gesprek met een eenvoudige maar relevante vraag of met commentaar reageren.
- 2.12 zijn bereid om eigen gevoelens en verlangens op een persoonlijke manier uit te drukken.

## 2. VOORBEREIDING

Hoe kun je de kleuters warm maken voor het museumbezoek.



Kringgesprek: De brief van Kapitein MASSimo (bijlage 1)

Zorg voor een afdruk van bijlage 1 of een zelfgeschreven brief met de aangegeven tekst. Start het gesprek aan de hand van deze introductiebrief. Tracht de brief niet meteen te lezen maar laat de kinderen eerst fantaseren: van wie zou deze brief zijn, wat zou er in staan,... Vervolgens kun je de brief voorlezen met ruimte tot interactie. Van hieruit kunnen verschillende subthema's worden besproken. Onderstaande indeling en impulsen geven zowel aandacht aan het fantasieverhaal als aan een kennismaking met een museum. Zo kan je alvast trachten de kleuters warm te maken voor hun museumbezoek.

### IMPULSEN :

#### 1. Kapitein Massimo en zijn verwoeste schip

- Wie stuurde deze brief ?
- Waarom stuurt hij ons deze brief ?
- Wat doet een kapitein op zee ?
- Zou de kapitein helemaal alleen op zee varen ?
- Waar zouden zijn matrozen naartoe zijn ?
- Waar zou zijn vracht naartoe zijn? (verklaar eventueel het woord vracht)
- Wat doet een matroos op zee ?
- Hoe zouden we hen kunnen helpen ?

#### 2. Het MAS ( bijlage 2)

- Wat is het MAS ?
- Wat is een museum ?
- Wie gaat er allemaal naar een museum ?
- Dit is een foto van het MAS (bijlage 2). Hoe ziet het eruit?
- Wie is er al eens naar een museum geweest ?
- Wie heeft er thuis een verzameling ?
- Wat zou er in het MAS verzameld worden ?

Als kennismaking met een museum is het voor kleuters goed om weten wat een museum juist is.

Een **museum** is een plaats of gebouw. Musea verzamelen, bewaren, tonen en bestuderen voorwerpen.

Je kan een museum bezoeken en alles bekijken. Musea vertellen verhalen over een bepaald onderwerp of over een bepaalde periode. Het museum verkoopt geen werken. Het laat ze alleen maar zien.

### Achtergrondinformatie :

Het MAS, Museum aan de Stroom, is een museum in Antwerpen. Het opende op 17 mei 2011. Een museum is een gebouw waar voorwerpen worden verzameld, bewaard, getoond en bestudeerd. Je kunt een museum bezoeken en dingen gaan bekijken. Musea vertellen verhalen over een bepaald onderwerp of over een bepaalde periode. In het MAS worden vele verschillende verhalen verteld. Het MAS is 60 meter hoog.

### 3. De sloopsonderdelen en de vracht

- Welke onderdelen van het sloop zijn er allemaal stuk ?
- Kijk , hier zien we ze allemaal op de tekening (bijlage 3). Wie weet wat dit is ?
- Waar staat het zeil ?
- Zie je het stuurwiel ?
- Waarvoor heeft een sloop een stuurwiel ?
- Het kraaiennest heeft een speciale plaats hoog in de lucht.
- Waarvoor kan de kapitein het anker gebruiken ?
  
- In de buik van een sloop zit het ruim, daar bewaren ze de spullen die ze meenemen (zie witte rechthoek in de boot). Wat zou een sloop allemaal kunnen meenemen?
  
- Op de foto's zie je de vracht die ik mee had op mijn sloop (wol, hout, veren, skelet van een dinosaurus, bananen, jute zakken met koffie). Die ben ik jammer genoeg kwijtgeraakt in de zware storm.

Tip : Indien mogelijk kan er best voldoende materiaal worden voorzien ter ondersteuning van het gesprek. Het aanreiken van de nieuwe woordenschat (zeil , stuurwiel , kraaiennest , anker) kan je met behulp van een speelgoedboot of een miniatuursloop gemakkelijker aanbrengen.

### 3. VERLOOP VAN DE RONDLEIDING

Bij goed weer zal de gids, verkleed als kapitein, jullie opwachten aan het Willemdok. Elk kind krijgt dan van de kapitein een functie als matroos.

Het sloop van de kapitein is namelijk stuk gegaan na een vreselijke storm waardoor de hulp van alle kinderen noodzakelijk is. De aansluitende muzische doe-opdrachten gaan vervolgens door op de zesde verdieping in de collectie 'vracht'. Om veiligheid te garanderen maken we voor de verplaatsingen gebruik van de lift in plaats van de roltrappen.

Wat?	Tijd?
Verwelkoming beneden of aan het Willemdok	10 minuten
Waarneming van het Willemdok van op de 6 <sup>de</sup> verdieping	10 minuten
Inleiding verdieping Vracht	5 minuten
Scheepsmodel van kapitein MASSimo	10 minuten
Op vrachtjacht in de museumdokken (+liedje Banaha)	20 minuten
Tekenopdracht	5 minuten
<b>Totaal</b>	<b>60 minuten</b>

Tip: Om alles vlot te laten verlopen is het aangeraden om met je groep een kwartier voor de rondleiding naar het MAS te komen. Zo kunnen de kinderen rustig hun jassen en boekentassen opbergen (hiervoor hebben we speciale 'boxen voorzien') en naar het toilet gaan.

Voorzie de kleuters eventueel van een naamsticker, zo kan de gids persoonlijker en vlotter met de kinderen werken.

## 4. VERWERKING IN DE KLAS

Hoe kun je achteraf in de klas verder werken rond het thema?

### Verwerking in de klas

Na het volgen van de rondleiding biedt het thema diverse mogelijkheden om in de klas verder aan de slag te gaan. De impressies van de kinderen kunnen hierbij op diverse manieren worden verwerkt. Hieronder vindt u alvast enkele activiteiten waarmee u meteen aan de slag kan gaan.

### Liedjes : 'Banaha' en 'als we gaan varen op de zee' (zie bijlage 4)

#### Inhoud

Gedurende de rondleiding maakten de kinderen reeds kennis met een vrolijk Congolees lied 'Banaha' (zie bijlage 4).

Ter verwerking kan hiermee uitgebreid aan de slag worden gegaan in de klas, met behulp van de partituur en audiofragmenten die u vindt via de link in dit document of via de website van het MAS. Er is ook een ander (zeemans)lied toegevoegd dat je kan aanleren: 'Als we gaan varen op de zee'.

Vraag de kinderen of ze nog weten waarover het lied Banaha ging? Het is geschreven in Kiluba, een taal gesproken in Katanga, Zuid-Congo. Start de activiteit met het voorzingen of beluisteren van het liedje Banaha. Laat de kinderen ondertussen Yaku naspelen, de jongen die bananen in de hoed van zijn tante legt. Zing het nog eens en laat hen tellen hoeveel keer je Banaha zingt. Laat ze stuk voor stuk het liedje meezingen. Enkel het refrein kan ook, als je het volledige lied te lang vindt.

Voor het lied 'Als we gaan varen op de zee' kan je starten door de bijhorende liedprenten te tonen (zie bijlage 5). Vervolgens wordt er samen op zoek gegaan naar de correcte volgorde. Geef de kinderen hierbij voldoende ruimte tot interactie met elkaar.

Naar gelang eigen keuze beluistert u gezamenlijk het audiofragment of speelt u het lied met begeleiding van een instrument. Er wordt nagegaan of de tekst van het lied overeenkomt met de liedprenten.

Het aanleren van het lied gebeurt per strofe. Aansluitend worden de bewegingen aangebracht.

Liedtekst	Bewegingen
Als we gaan varen varen varen op de zee dan vaart het schip over de grote golven mee.	☺ draaiende beweging met de armen naast het lichaam ☺ golvende beweging met een hand maken
De kapitein die staat van voren , hij roept schip a hoi dus trek maar aan de zeilen met het touw touw touw.	☺ handen naast de mond zetten ☺ trekken met de handen
Want dan gaat het schip omhoog omlaag vooruit , als we gaan varen varen met onze schuit.	☺ golvende beweging naar omhoog, omlaag en vooruit met de handen

Aansluitende spelvarianten :

- Gebruik verschillende instrumenten die de kinderen mogen bespelen tijdens het lied.
- Laat een kind kapitein zijn. Hij/zij mag de dirigent spelen door aan te geven hoe het lied gezongen moet worden : snel , traag , luid , zacht , ... Gebruik hierbij eventueel symbolen als ondersteuning.
- Splits de groep in 2. Laat hen beide zingen om de beurt op diverse manieren.
- Laat de kinderen zelf nieuwe bewegingen verzinnen

- *Materiaal*
  
- link naar youtubefragment Banaha
- Muziekinstrumenten
- Liedblaadje (bijlage 4)
- Liedprenten (bijlage 5)
- Kapiteinspet

## **Constructie: 'Schip maken'**

### *Inhoud*

Tijdens de rondleiding hielpen de kleuters het schip van de kapitein repareren door een aantal scheepsonderdelen op de juiste plek te plaatsen. Kunnen de kleuters zelf een schip maken en de scheepsonderdelen juist plaatsen?

De juf biedt de kleuters materialen aan waarmee ze hun eigen schip kunnen maken. De kleuters hebben de mogelijkheid tot experiment en bouwen zo, onder impuls van de juf, hun eigen schip.

### *Opbouw van het schip*

De spons is de basis van het schip. Daaraan wordt het anker dat de kleuters met ijzerdraad maken bevestigd. Vervolgens wordt de kurk (kraaiennest) op de spatel gekleefd evenals het stuk stof (zeil). De spatel kan door middel van een kleine snee in de spons geprikt worden. Het kartonnen stuurwiel dat de kleuters zelf ontwerpen wordt op de tandenstoker geplakt. De tandenstoker wordt vervolgens in de spons geprikt en het schip is klaar!

### *Materiaal*

- Spons (romp)
- Ijzerdraad (anker)
- Spatel en stukje stof (mast en zeil)
- Kurk (kraaiennest)
- Karton en tandenstoker (stuurwiel)
- Schaar
- Lijm



**Bijlage 1 :**



Ahoi Matrozen!

Enkele dagen geleden was er een reuze storm op zee  
door al die wind maakten mijn schip en ik iets verschrikkelijks mee.

Er gebeurde een groot ongeluk  
want het woeste weer maakte heel mijn schip stuk

Ik verloor ook veel vracht  
alles wat ik had meegenomen was weg, veel meer dan ik dacht.

Ik wil oh zo graag terug gaan varen op de zee  
maar alles is stuk dus kan niemand mee.

Nu ben ik in Antwerpen aan wal  
Waar hopelijk iemand mijn schip opnieuw maken zal.

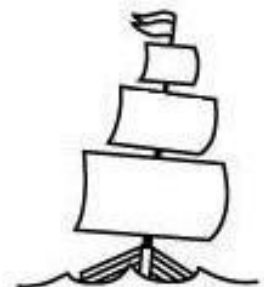
Zouden jullie enkele spullen mee willen zoeken ?  
Kom dan met je klas zo snel mogelijk het MAS museum bezoeken.

Het gaat om 4 speciale dingen ,

- Kraaiennest
- Mast
- Stuurwiel
- Anker

Ik zal daar wachten ,  
zodat jullie me kunnen helpen met jullie sterke krachten.

Gegroet, de kapitein

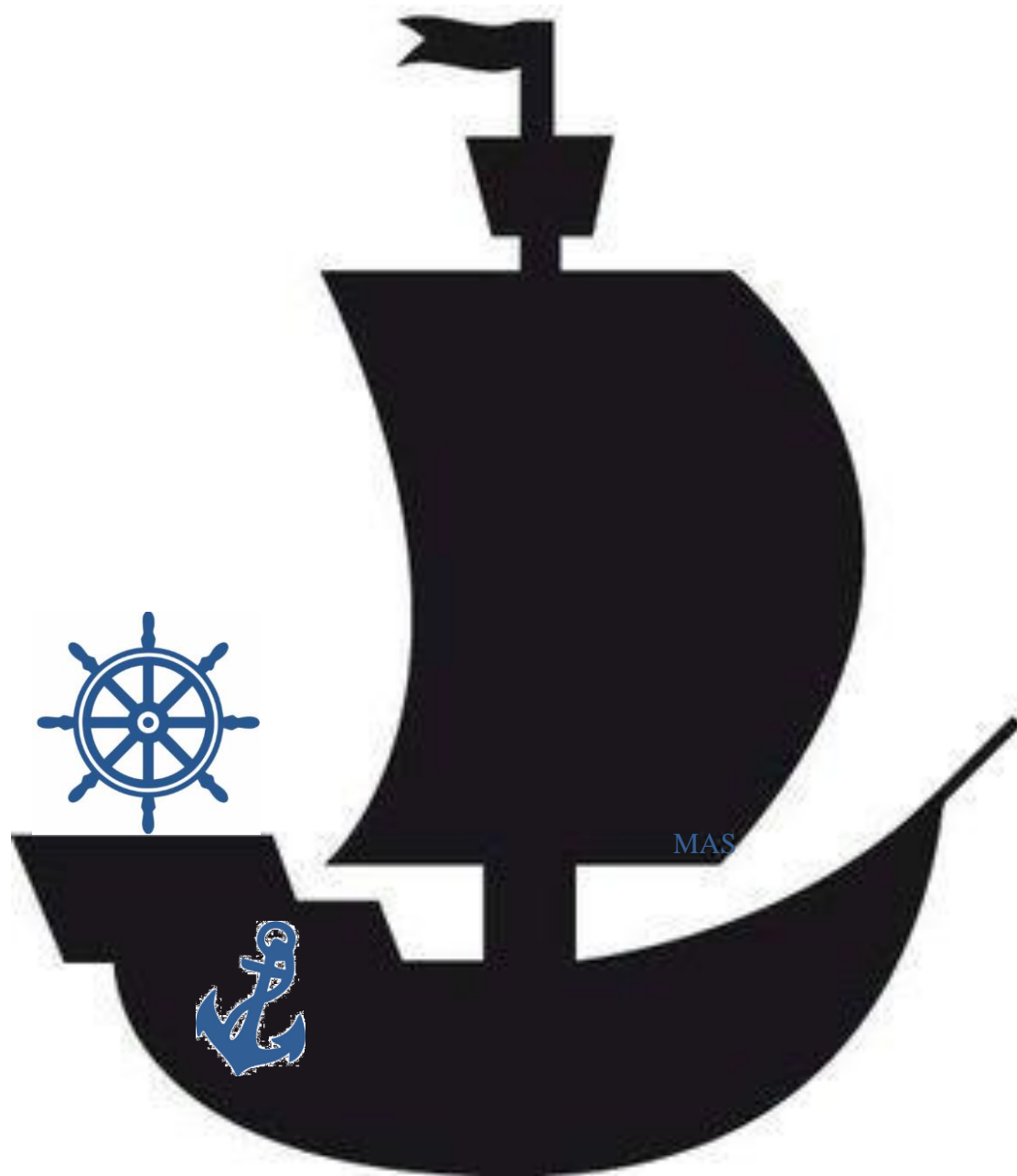


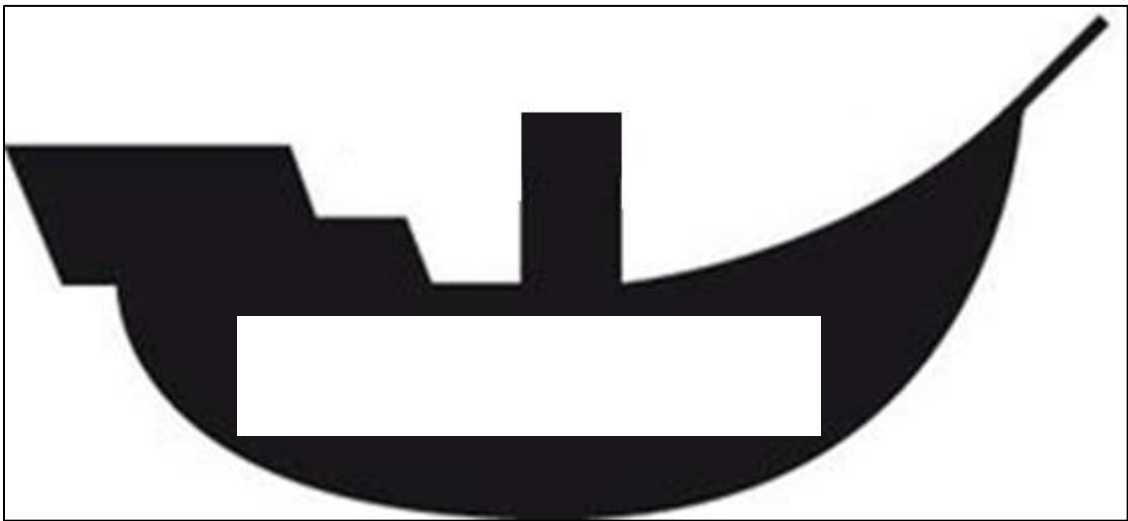
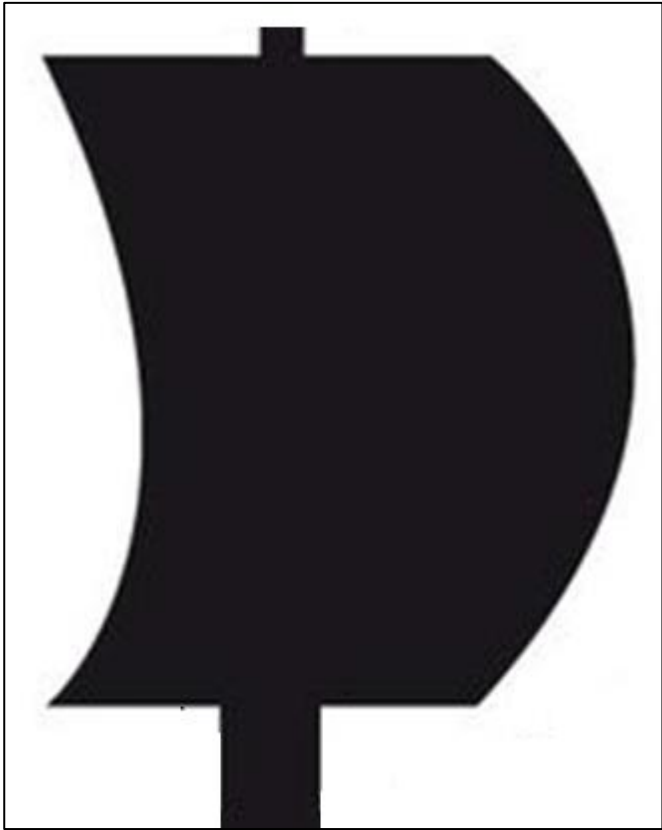


**Bijlage 2 :**



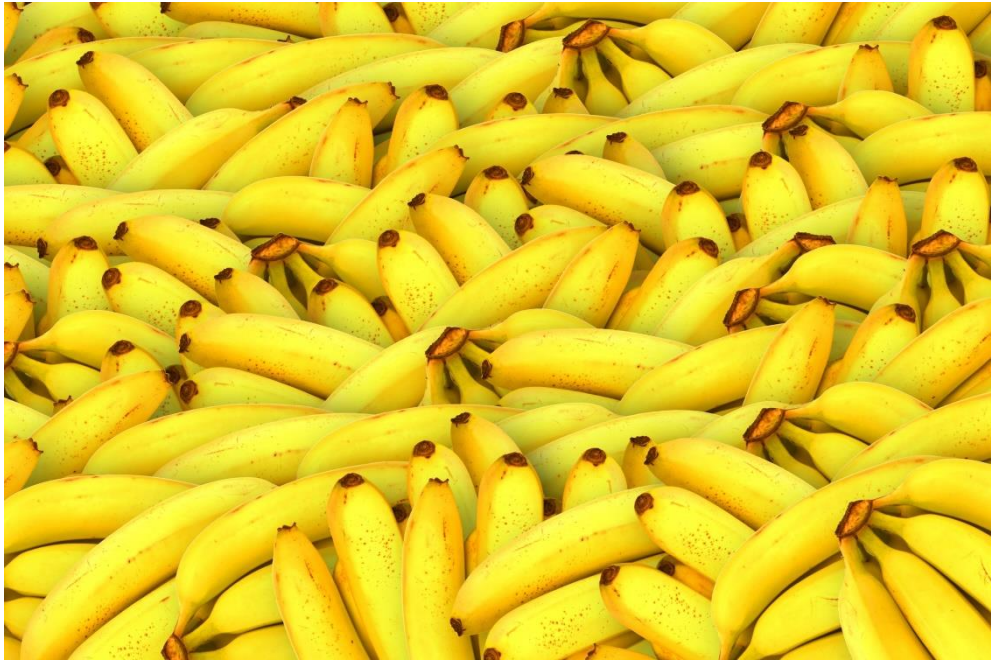
**Bijlage 3 : figuren scheepsonderdelen**











**Bijlage 4 :**

**link Banaha:** <https://www.youtube.com/watch?v=0RGCEF66GDg>

## BANAHA

SI SI,SI SI, DO LA DA, YA KU SI NE LA DU BA NA HA.

5

SI SI,SI SI, DO LA DA, YA KU SI NE LA DU BA NA HA. BA NA

9

HA, BA NA HA, YA KU SI NE LA DU BA NA HA. BA NA

13

HA, BA NA HA, YA KU SI NE LA DU BA NA HA.

17

HA, BA NA HA, YA KU SI NE LA DU BA NA HA.

21

HA, BA NA HA, YA KU SINELADU BANA HA.

Nederlandse vertaling:

Aan de voet van de ananasboom  
schept Yaku een banaan in de rode hoed van zijn tante.

Aan de voet van de ananasboom  
schept Yaku een banaan in de rode hoed van zijn tante.

Banaan, banaan  
Yaku schept een banaan in de rode hoed van zijn tante.

Banaan, banaan  
Yaku schept een banaan in de rode hoed van zijn tante.

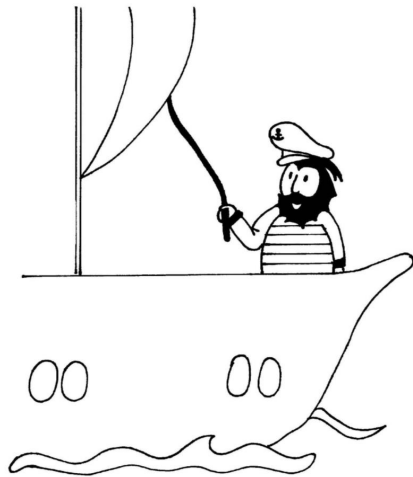
Banaan, banaan  
Yaku schept een banaan in de rode hoed van zijn tante.

Banaan, banaan  
Yaku schept een banaan in de rode hoed van zijn tante.



Als we gaan varen op de zee

[Link: https://soundcloud.com/musea-stad-antwerpen/als-we-gaan-varen-op-de-zee](https://soundcloud.com/musea-stad-antwerpen/als-we-gaan-varen-op-de-zee)



Als we gaan varen varen varen op de zee  
dan vaart het schip over de grote golven mee.

De kapitein die staat van voren , hij roept schip a hoi  
dus trek maar aan de zeilen met het touw touw touw.

Want dan gaat het schip omhoog omlaag vooruit ,  
als we gaan varen varen met onze schuit.

Musical score for the song "Als we gaan varen op de zee". The score is written on five staves in a single system. The key signature has two flats (B-flat and E-flat), and the time signature is common time (C). The lyrics are written below the notes.

Als we gaan va-ren va-ren va-ren op de zee dan vaart het  
schip o-ver de gro-te gol-ven mee. De ka-pi - tein die staat van - vo-ren hij  
roept schip-a-hoi dus trek maar aan de zeil-en met het touw touw touw. Want dan  
gaat het schip om-hoog om-laag voor - uit als we gaan va-ren va-ren met on-ze  
schuit.

**Bijlage 5 :**

