



Rondleiding 'LUISTER'

**2de en 3de graad
lager onderwijs**

Heb je al ooit geprobeerd om je zo hard in te leven in een verhaal dat je er een deeltje van wordt? Beleef met je klas een interactieve vertelling in de expo.

Kruip in de gedaante van Kameleonie door naar Antwerpse en wereldse verhalen te luisteren. Samen met een gids leer je Lange Wapper of Chamunda kennen. Help je mee om reus Antigoon te verslaan? Of ben je eerder nieuwsgierig hoe een kikker wil leren vliegen?

In het jaar van zijn 10e verjaardag pakt het MAS uit met spannende en ontroerende verhalen uit Antwerpen. Samen met schrijver en theatermaker Dimitri Leue voert het museum de collectiestukken op in een meeslepend luisterspel.

Beste leerkracht,

Je reserveerde de rondleiding 'Luister'.

In dit document vind je:

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

Veel plezier!

EINDTERMEN EN ONTWIKKELINGSDOELEN Lager Onderwijs:

1.1 LICHAMELIJKE OPVOEDING

De leerlingen

1.2 kunnen veiligheidsafspraken naleven.

1.19 kunnen zich in een spel inleven en hierbij verschillende rollen waarnemen.

3.5 tonen spontaneïteit, expressiviteit en echtheid op een sociaal aanvaarde wijze.

1.2 MUZISCHE VORMING

Beeld

De leerlingen kunnen

1.1 door middel van kunst- en beeldbeschouwing een persoonlijk waardeoordeel ontwikkelen over beelden en beeldende kunst van vroeger, van nu en van verschillende culturen.

1.2 door betasten en voelen (tactiel), door kijken en zien (visueel) impressies opdoen, verwerken en erover praten.

1.3 beeldinformatie herkennen, begrijpen, interpreteren en er kritisch tegenover staan.

1.4 plezier en voldoening vinden in het beeldend vormgeven en genieten van wat beeldend is vormgegeven.

Drama

De leerlingen kunnen

3.3 geconcentreerd luisteren naar een gesproken tekst (verteld of voorgelezen) en die mondeling, schriftelijk, beeldend of dramatisch weergeven.

3.4 spelvormen in een sociale en maatschappelijke context hanteren.

3.5 ervaringen, gevoelens, ideeën, fantasieën uiten in spel.

Beweging

De leerlingen kunnen

4.2 een eenvoudig bewegingsverhaal opbouwen met als vertrekpunt iets wat gehoord, gezien, gelezen, gevoeld of meegemaakt wordt.

Media

De leerlingen kunnen

5.2 ervaren dat een visueel beeld al dan niet vergezeld van een nieuw geluid steeds een nieuwe werkelijkheid kan oproepen.

5.3 soorten van eenvoudige hedendaagse audiovisuele opnamen en weergavetoestellen (informatiedragers) aanwijzen, benoemen en ze creatief bedienen. 4

Attitudes

De leerlingen kunnen

6.1 blijvend nieuwe dingen uit hun omgeving ontdekken.

6.2 zonder vooroordelen naar kunst kijken en luisteren.

6.3 genieten van het muzisch handelen waardoor hun expressiemogelijkheden verruimen.

6.4 vertrouwen op hun eigen expressiemogelijkheden en durven hun creatieve uitingen tonen.

6.5 respect betonen voor uitingen van leeftijdgenoten, behorend tot eigen en andere culturen.

1.3 NEDERLANDS

Luisteren

De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = beschrijven) de informatie achterhalen in:

1.6 een voor hen bestemde instructie voor een buitenschoolse situatie.

Spreken

De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = beschrijven) het gepaste taalregister hanteren als ze:

2.2 aan iemand om ontbrekende informatie vragen.

2.6 van een behandeld onderwerp of een beleefd voorval een verbale/non-verbale interpretatie brengen, die begrepen wordt door leeftijdgenoten.

Lezen

De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = beschrijven) de informatie achterhalen in

3.1 voor hen bestemde instructies voor handelingen van gevarieerde aard.

Schrijven

De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = kopiëren)

4.8 De leerlingen ontwikkelen bij het realiseren van de eindtermen voor spreken, luisteren, lezen en schrijven de volgende attitudes:

- * luister-, spreek-, lees- en schrijfbereidheid,
- * plezier in luisteren, spreken, lezen en schrijven,
- * bereidheid tot nadenken over het eigen luister-, spreek-, lees- en schrijfgedrag.

Strategieën

De leerlingen kunnen bij de eindtermen luisteren, lezen, spreken en schrijven de volgende strategieën inzetten:

5.3 tijdens het luisteren, lezen, spreken en schrijven hun aandacht behouden voor het bereiken van het doel.

(Inter)culturele gerichtheid

De leerlingen tonen bij de eindtermen Nederlands een (inter)culturele gerichtheid. Dit houdt in dat ze:

- verschillende cultuuruitingen met een talige component in hun omgeving exploreren en er betekenis aan geven.
- hun gedachten, belevingen en emoties bij ervaringen met de eigen culturele leefwereld in vergelijking met die van anderen verwoorden.
- uitgaande van het eigen referentiekader enige kennis verwerven over de diversiteit in het culturele erfgoed met een talige component en er waardering voor krijgen.

1.4 WERELDORIËNTATIE

Mens

De leerlingen

3.1 drukken in een niet-conflictgeladen situatie, eigen indrukken, gevoelens, verlangens, gedachten en waarderingen spontaan uit.

3.2 kunnen beschrijven wat ze voelen en wat ze doen in een concrete situatie en kunnen illustreren dat zowel hun gedrag als hun gevoelens situatiegebonden zijn.

3.3: tonen in concrete situaties voldoende zelfvertrouwen, gebaseerd op kennis van het eigen kunnen.

Maatschappij

De leerlingen

4.7 kunnen illustreren dat verschillende sociale en culturele groepen verschillende waarden en normen bezitten.

4.11 kunnen illustreren dat arbeidsmigratie en het probleem van vluchtelingen een rol hebben gespeeld bij de ontwikkeling van onze multiculturele samenleving.

Tijd

De leerlingen

5.8 kunnen aan de hand van een voorbeeld illustreren dat een actuele toestand, die voor kinderen herkenbaar is, en die door de geschiedenis beïnvloed werd, vroeger anders was en in de loop der tijden evolueert.

5.9 tonen belangstelling voor het verleden, heden en de toekomst, hier en elders.

VOORBEREIDING IN DE KLAS

Hoe kun je de leerlingen warm maken voor het museumbezoek

KRINGGESPREK WAT IS EEN MUSEUM EN WAT IS HET MAS?

Inhoud

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.

Om deze definitie duidelijk te maken stellen we de volgende activiteit voor: Laat de kinderen hun eigen verzameling (als ze die hebben) meenemen naar school. Deze verzamelingen kunnen besproken worden en tentoongesteld worden in de klas. De verzamelingen die iets met elkaar te maken hebben kunnen samen tentoongesteld worden, of net niet. Als de kinderen voor de plaatsing van de verzamelingen een goede reden hebben is dat het belangrijkste. Andere klassen kunnen dan komen kijken en de kinderen kunnen hen dan rondleiden in hun eigen museum.

Hetzelfde kan je ook doen met kunstwerkjes die de kinderen gemaakt hebben. Je kunt de kinderen de kunstwerkjes in bepaalde thema's of volgordes laten plaatsen. Hierdoor denken ze ook zelf na over de opstelling van de kunstwerken.

Vragen:

- Wie heeft er thuis een verzameling? Wat verzamelen jullie ?
- Waarom houden mensen sommige dingen bij en andere dingen niet?
- Je moet iets bewaren van de tijd waarin we leven om te tonen aan de mensen uit de toekomst. Wat zou jij kiezen?
- Kies één voorwerp (geen levende dingen) uit je huis dat je zou redden bij een brand. Beschrijf dit voorwerp zo gedetailleerd mogelijk aan je buur. Daarna tekenen jullie elkaars voorwerp.

Na dit gesprek over verzamelen kan je vertellen over het MAS. Je laat een foto van het MAS (bijlage 1) zien en stelt onderstaande vragen:

- Wie kent dit gebouw?
- Waar heb je het gezien?
- Waar staat dit gebouw?
- Wie is er al geweest? - Kan je hier iets over vertellen?
- Waarvoor dient het gebouw?

Het MAS, Museum aan de Stroom is een museum in Antwerpen. Het MAS verzamelt, bewaart en toont erfgoed.

Erfgoed = alles was we overerven van vorige generaties én wat we de moeite waard vinden om te bewaren voor toekomstige generaties.

Er zijn drie soorten erfgoed: dingen, plaatsen en verhalen van mensen.

** dingen*

tekeningen, schilderijen, beelden, foto's, boeken, munten, tafels, muziekinstrumenten,...

Al die dingen kun je in je handen nemen, verplaatsen of verroeren. Daarom spreken we ook wel eens van roerend erfgoed.

** plaatsen*

kastelen, tuinen, parken, kerken, windmolens, wolkenkrabbers, monumenten, de haven,...

Deze zaken kan je aanraken, maar niet zomaar eventjes verplaatsen. Waardevolle plaatsen zijn onroerend erfgoed.

** verhalen van mensen*

sprookjes, recepten, feesten, ambachten, technieken, liederen, stoeten, dans, sport en spel,...

Deze zaken kunnen we doen of vertellen, maar niet vastnemen. Ze zijn ontastbaar of immaterieel. Vandaar: immaterieel erfgoed.

Materiaal

Foto MAS (bijlage), verzamelingen van de kinderen

Tijd

1,5 uur

KRINGGESPREK OVER DE EXPO 'LUISTER'

Inleiding

Er was eens een meisje en ze heette Leonie. Het meisje heeft een vreemde aandoening. Ze leeft zich te hard in. Als ze een verhaal hoort dan wordt ze wat ze hoort. Daarom noemen ze haar Kameleonie.

In het MAS neemt Kameleonie jullie klas mee van de vliegschildpad tot de denktovenaar, van een reus tot een godin en van een berg gouden munten tot een kronkelende slangenhoop.

Leonie zou het geweldig vinden als jullie mee met haar veranderen bij elk verhaal, dat je met haar een Kameleonie of Kameleonaar wordt.

"Luister en word wie ge hoort." (Dimitri Leue)

[VERTEL en/of LUISTER NAAR: "Verhaalster" van Dimitri Leue - zie bijlage](#)

- Wie herkent zich in Leonie? Kennen jullie een kameleon?
- Wie luistert er graag naar verhalen? En wie vertelt zelf graag verhalen?
- Wie van jullie houdt er (niet) van verhalen? Waarom?
- Waarom vertellen mensen verhalen?
- Welke verhalen kennen jullie?
- Heb je al eens gehoord van een verhaal met een "boodschap" erin verstopt?
- Of kennen jullie een verhaal met een dier, een held of een slechterik? Wat betekent dat verhaal volgens jou?
- Hebben jullie al eens zelf een verhaal verzonnen?
- Hoe ben je daaraan begonnen?
- Wij gaan dat vandaag eens oefenen...

STELLINGENSPEL: WAAR of NIET WAAR

Leerlingen nemen een standpunt in en proberen de rest van de klas te overtuigen.

- Een verhaal is altijd gefantaseerd.
- Een verhaal hoort in een boek opgeschreven te staan.
- Een verhaal kan je ook zonder woorden vertellen.
- Mensen verzinnen verhalen om over iets te kunnen praten dat ze anders niet goed durven te zeggen.
- Een goed verhaal heeft altijd een moraal.
- Moet er wel een boodschap zitten in een verhaal?
- Zou je een mopje een verhaal noemen?

tijd: 15 minuten

VERHALEN SCHRIJVEN

Als de eerste leerling een zelfstandig naamwoord opschrijft, schrijft de volgende een werkwoord, enzovoort. Ontstaan er zinnetjes? Kan elke zin een verhaaltje zijn? Hoeveel zinnen heb je nodig om een verhaal te maken?

tijd: 15 minuten

DE TOVENAARS

[VERTEL en/of LUISTER NAAR: "GROTE KLOS" van Dimitri Leue - zie bijlage](#)

Bij pantomime wordt een situatie of verhaal uitgebeeld met behulp van mimiek, gebaren en lichaamstaal. Er wordt geen tekst en attributen gebruikt.

Iedereen bedenkt 1 (verzonnen) brouwseltje dat voor een bepaalde kwaal dient of voor een mooie wens die dan uit kan komen. We wandelen allemaal tegelijk door de klasruimte (de tovenaarsbeurs). Op teken van de leerkracht (vb klap in de handen) blijft iedereen staan. Ga bij jouw dichtstbijzijnde persoon staan en ruil jullie drankjes met elkaar... Nu mag jij ervan drinken!

Wanneer het drinken van een toverdrankje pantomimisch uitgebeeld wordt, houdt de speler een denkbeeldig flesje/kopje in zijn hand en roert daarin met een denkbeeldig lepeltje of draait de dop eraf. Als de speler wil reageren op de smaak van het brouwseltje, gebeurt dit in gezichtsuitdrukkingen en lichaamstaal en niet in tekst.

Tenslotte beeldt de tegenspeler uit, wat er met hem gebeurt nadat hij jouw drankje dronk... Eventueel geeft de leerkracht elke keer een kader aan (1e graad): vertel waarvan het drankje gemaakt is, of het veel weegt of niet en wat er gebeurt als je het opdrinkt vb iets waardoor je veranderd in een kikker, je kan vliegen in de wolken,...

Herhaal dit spel een aantal keer in de ruimte. Het kruidendrankje verandert dus steeds van functie. Je mag uiteraard ook steeds wat "verbeteringen" aan je nieuwe drankje aanbrengen (met gebaren en onzichtbare handelingen) waardoor hij nog krachtiger wordt of nog iets anders kan.... Hoewel pantomime voor sommige leerlingen lastig is, stimuleert het de fantasie en het lichaamsbesef en kan tot veel verrassende spelimpulsen leiden.

Teken tenslotte jouw uiteindelijke toverdrankje (groot) op een A4 papier en teken (of schrijf) alles erin wat dit drankje nu allemaal voor toverkrachten heeft gekregen!

Omdat er niet gesproken wordt, is het belangrijk dat de leerlingen “groot” spelen. Dit betekent dat de handelingen uitvergroot worden. Het groot maken van de handelingen en mimiek zorgt ervoor dat de boodschap duidelijker overkomt. Daarnaast is het leuker om naar te kijken en om te spelen. (Vb benadruk het gewicht van je onzichtbare brouwseltje door vb je handen bijna op de grond te houden en vooruit te schuifelen, of juist vederlicht met je handen in de lucht rond te wandelen.)

DUUR: 20 minuten

DOEL: (lichamelijke)uitdrukkingsvaardigheid vergroten, goed kijken en bewust uitbeelden stimuleren, inzicht in non-verbale communicatie vergroten

MATERIAAL: A4-papier, gekleurde stiften

MUSEUMREGELS

In het MAS zijn veel mooie en kostbare voorwerpen te zien. We willen dat deze stukken goed bewaard worden. Zo kan ook in de toekomst iedereen ervan genieten. Daarom moeten we voorzichtig zijn met alles wat in het MAS te zien is.

Bekijk even het filmpje met de museumregels in de klas: https://youtu.be/Suk_n3hV5Rk



VERWERKING IN DE KLAS

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

DE VERHALENDOBDELSTEEN

(in groepjes van 4 a 5 leerlingen)

Ieder groepje gooit 3x met 1 dobbelsteen. Het doel is om een hoofdpersoon, plaats en situatie te dobbelen. Deze voorbeelden vind je in de bijlage terug.

Ronde 1: Hoofdpersoon: over WIE jouw verhaal gaat

Ronde 2: Plaats: WAAR het zich afspeelt

Ronde 3: Situatie: WAT er gebeurt in jouw verhaal

Verzin met je groepje jullie verhaaltje aan de hand van wat je geworpen hebt. Je mag er nog elementen aan toevoegen, bv. geuren, kleuren, gevoelens en wat er jullie nog allemaal nog te binnen schiet. De volgende stap is om van dit verhaal een stripverhaal te maken en dat doe je door elk een beeld te tekenen met een tekstballon. Spreek goed af wie welk deel tekent en vertelt. Om het helemaal af te maken kan je het inkleuren.

DUUR: 100 minuten, afhankelijk van hoe uitgebreid je de opdrachten wil uitvoeren

MATERIAAL: potloden, kleurpotloden, 1 dobbelsteen per klasgroepje + afbeeldingen (met cijfers): zie bijlage



BIJLAGEN

VERHAALSTER

Er was eens in een stad zoals alle andere steden, maar dan toch helemaal anders, een meisje en dat heette Leonie. Ze hield enorm van verhalen en doordat ze in een havenstad woonde, leerde ze verhalen van over heel de wereld. Op een feestje waren kinderen aan het zeggen wat ze allemaal konden. Er was iemand die ontzettend mooi viool kon spelen. Iemand anders kon breakdancen en salto's springen. Een derde had een zilveren medaille gewonnen bij het turnen. Toen het aan haar was om te zeggen wat ze kon, antwoordde Leonie "verhalen. Ik kan verhalen." Er werd gegniffeld en gelachen. "Verhalen? Wie kan er nu verhalen?" Leonie zei: "Ik begrijp dat jullie dat niet begrijpen maar mag ik alsjeblief een verhaal vertellen om het jullie uit te leggen." Iedereen werd stil en luisterde naar haar verhaal.

Er was eens in een stad zoals alle andere steden, maar dan toch helemaal anders, een jongen die monnik wilde worden. Zijn vader zette voor een cent mensen over met zijn boot. Zijn broer werkte voor hun vader en zette ook voor een cent mensen over met een boot. De jongen ging in het klooster. Na tien jaar kwam hij terug thuis als monnik. Zijn broer vroeg hem wat hij nu eigenlijk geleerd had al die tijd. De jongen zei: "kom mee naar het water dan zal ik het u tonen." Bij het water aangekomen, ging hij naar de oever en wandelde over het water naar de overkant. Zijn broer haalde zijn schouders op en zei: "Tien jaar studie in het klooster en nu kan hij iets wat een cent kost."

Mijn verhaal was gedaan en ik keek iedereen in de ogen. Om te zien of ze net als de broer van de monnik niet begrijpen dat niet alles valt samen te vatten in geld. Om te ontdekken of zij verhalen even knap vonden als breakdance of viool. Na een lange stilte zei één meisje uiteindelijk: "Wauw, gij kunt echt verhalen." Over het water wandelen kan ik niet. Tenzij over een brug. Maar gelukkig zijn er verhalen. Die slaan een brug van de werkelijkheid naar de fantasie. Daarin kan alles. Daarin kunt ge iedereen zijn. De verhalen die ge nu gehoord hebt, zijn er maar een dozijn. Er zijn er uiteraard zo veel meer. Oneindig. Ik had u nog graag verteld over Zotte Rik, Nello en Patrasche, Jan Olieslaghers, Rama, Arania, Quetzalquotl, Buraq, Akaguagankaaq, Baba Jaga, Pacha mama,... ach, er is zoveel. Maar het is net als met pralinekes. Ge moet er niet teveel van in één keer eten. Dan proeft ge ze niet meer. Dan smaakt ge de verschillende nuances niet meer. Dan wordt zo'n praline uiteindelijk gewoon een stuk chocola. Dat is zonde. Maar ik weet dat ik morgen weer op zoek ga naar nieuwe verhalen. Nieuw personages om in te kruipen. Eens een kameleonie, altijd een kameleonie.

GROTE KLOS

Abracadabra, hokus pokus, simsalabim, sesami pats! Overal in de wereld vindt ge verhalen terug over tovenarij. Meestal over oude mannen met lange, witte baarden en een staf in de hand. Mensen die samenleven met de natuur. Kruidenbrouwers, wolkenlezers, spreukenfluisteraars. Uiteraard zijn er ook tovenaresses, vrouwen met kralen vol helende stenen rond hun hals, onverzorgde heksen met piekhaar en een wrat op hun neus, wijde kledij vol zakken en een punthoed. Er zijn druïden, maraboets, sjamanen, goeroe's, wicka's, voodoopriesters en wonderdokters. Dan is het uiteraard ook niet zo verwonderlijk dat er ook tovenaars terug te vinden zijn in ons eigen land. Voor de moderne geneeskunde en de bijhorende pilletjes-industrie alles overnam, zochten mensen hulp bij deze vreemde wezens die uren doorbrachten in het bos op zoek naar duizendguldenkruid, engelwortel of ruwe berkbast. In iedere streek liep er wel zo iemand rond, waar de mensen naartoe gingen wanneer hun koe geen melk meer gaf of ze er maar niet in slaagden om kinderen te krijgen. In Zandvliet was er een man zonder lange witte baard die Grote Klos werd genoemd. Hij ontving mensen in een bijzonder klein kapelletje in het midden van het bos. Net groot genoeg voor een Mariabeeldje, zichzelf en twee mensen. Uit zijn lederen tas haalde hij kruidenmengsels verpakt in bruine flesjes. De bezoekers zaten met hun rug in de deuropening. Ze zagen hoe Grote Klos vanachter zijn rug twee ratten toverde waarvan hij de tanden getrokken had. Hij hield de ene in zijn linkerhand, de andere in zijn rechter. De ene was het Goede en de ander was het Kwaad. Zo wilde hij te weten komen wie ervoor hem zat en hoe ernstig het probleem was. Van tijd tot tijd moest hij van ratten wisselen omdat soms het Goede stierf en soms het Kwade om het leven kwam. Met knikkende knieën keken de mensen naar dit spektakel. De ogen van Grote Klos draaiden weg, hij prevelde iets wat op Latijn leek maar uiteindelijk greep

hij wel naar zo'n bruin flesje in zijn zak en vroeg hij hen om centen. Volgens mij was het geen kwakzalverij, want het hielp. Omdat mensen erin geloofden en geloof is bijzonder sterk. Voor ernstige ziektes zou ik er niet meteen op rekenen. Nee, dan lijkt een dokter toch meer aangewezen. Het is alleen zo jammer dat de dokters van tegenwoordig zo saai zijn. Ze kijken in uw keel, in uw oor en in uw mond. Ze stellen wat vragen en klaar. Het zou toch veel spannender zijn als een dokter met wierook rond zijn patiënt zou dansen, achterstevoren zou praten en dan met wegdraaiende ogen en schuim op de lippen zou jodelen. Een combinatie van die oude tovenarij en de moderne geneeskunde dat zou echt wel werken. Ik denk dat heel veel mensen dan blij zouden zijn als ze ziek zouden zijn. 'Joepie! Ik mag weer naar de dokter!'

Dobbelsteenspel



1

"Lange Wapper uitgesneden in slagtaand" - MMS collectie



2

"Helm met lijnen versierd, onderdeel van een volharms" - MMS collectie



4

"Heksenmel" - MMS collectie



5

"Marfa met kind omgeven door bloemenkrans onder een stiel" - MMS collectie

RONDE 1: HOOFDPERSOON



3

"Hoofd van de reus Auldjoun" - MMS collectie

VERZIN JE
EIGEN
KWELGEEST

6

Dobbelsteenspel



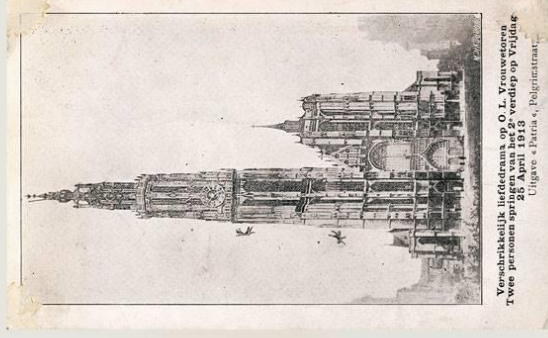
1

"Schatkist (Koffer van pleidijzer met plat laksaal)" - MAB collectie



4

"Praelwagen" - MAB collectie



2

"Kathedraal" - MAB collectie



5

"Uit 't Oude Akerwepan Steenplein na de afbraak van de 'Vismarkte'" - Stadhuis

RONDE 2: PLAATS



3

"Scheepsmodel van een stoomboot" - MAB collectie

VERZIN EEN ONBEWOOND EILAND

6

Dobbelsteenspel



1

"2 kaatsende kikkers" - MAB collectie



4

"De Spansse furie te Akerpoort" - MAB collectie



2

"Drunk man" - MAB collectie



5

"De Verkeerde Wereld" - MAB collectie

RONDE 3: SITUATIE



3

"Trouwringen" - MAB collectie

VERZIN WAT ERVOOR
EN ERNA GEBEURD
IS...

6