

DE GASTEN VAN HOTEL TAXANDRIA!

Beste leerkracht

Wist je dat een museum niet alleen verhalen bewaart, maar ze ook tot leven kan brengen? In het Taxandria-museum stappen je leerlingen het verleden en heden van Turnhout binnen. Binnenkort ga je er samen met je klas op bezoek.



Tijdens dit bezoek ontdekken de leerlingen de geschiedenis van de stad aan de hand van interactieve meubels. In elke ruimte ontmoeten ze een personage dat hen kennis laat maken met een ander hoofdstuk van het verhaal: van archeologische vondsten tot de jachtkamers met kruisbogen.

De activiteit verloopt via een doorschuifstelsel. Je verdeelt je klas in acht kleine groepjes. In acht verschillende ruimtes gaan de leerlingen telkens ongeveer tien minuten zelfstandig aan de slag met een opdracht. Daarna schuiven ze door naar de volgende ruimte.

Er zijn opdrachten op het gelijkvloers, de eerste verdieping en de tweede verdieping. De verhalenzolder sla je met de klas-groep over. We raden aan om minstens twee begeleiders mee te nemen, zodat de groepjes goed opgevolgd kunnen worden tijdens het doorschuiven. Idealiter is er op elke verdieping één begeleider.

In totaal neemt deze activiteit ongeveer anderhalf uur in beslag. Zo krijgen de leerlingen de kans om niet alleen te kijken, maar ook actief te ontdekken, samen te werken en na te denken over het verleden én hun eigen toekomst.

Veel plezier!





In het kort

- Doorschuifstelsel in 8 groepjes
- 8 ruimtes, telkens ±10 minuten per opdracht
- gelijkvloers, 1ste verdieping en 2de verdieping
- Verhalenzolder overslaan
- Minstens 2 begeleiders voorzien (ideaaliter 3)
- Totale duur: ongeveer 1,5 uur
- Focus op ontdekken, samenwerken en reflecteren

Dit doe je best op voorhand

- Voorzie 2 à 3 begeleiders
- Verdeel de klas in 8 groepen
- Overloop met hun de spelregels van een museum

Werkvorm: de spelregels van een museum



Verzamel alle leerlingen in een kring. Laat ze eerst nadenken over wat **WEL** mag in een museum. Geef als begeleider een voorbeeld. Bv. "Je mag in een museum op de grond zitten." Ga de kring rond en laat iedereen een voorbeeld geven. Als je de activiteit wat speelser wil maken, daag je de leerlingen uit om het uit te beelden.

Als tweede instructie laat je ze allemaal opsommen wat je **NIET** in een museum mag. Geef ook hier zelf een voorbeeld. Bv. "Je mag geen kunst of objecten mee naar huis nemen." Ga de kring rond en laat iedereen een voorbeeld geven.

Enkele voorbeelden ter inspiratie:

WEL

- Kijken
- Ontdekken
- Op de grond zitten
- Tekenen op de voorziene plaatsen
- Praten en discussiëren
- Nadenken en filosoferen
- Vragen stellen
- Samenwerken

NIET

- Roepen
- Wild spelen
- Een kunstwerk mee naar huis nemen
- Tekenen op de meubels en objecten
- Turnen
- Verstopperje spelen tussen de kunstwerken
- Eten en drinken
- Klimmen en klauteren

