

# Inspiratiebundel familiezoektocht

## Open Monumentendag

---

### 1 Algemene tips voor een leuke zoektocht

#### Hoe maak ik een boeiende zoektocht op maat van families?

- Algemene lengte van de zoektocht: **niet te lang!** De aandachtsboog van families is niet zo groot. Het is belangrijker dat gezinnen een fantastisch uurtje beleven (ook al hebben ze niet alles gezien), dan dat ze enkel maar onthouden dat de zoektocht veel te lang duurde. Probeer dus een gerichte selectie te maken van je programma.
- Bedenk opdrachten die **verschillende leeftijden** aanspreken. Families bestaan immers vaak uit kinderen van verschillende leeftijd. Varieer in moeilijkheidsgraad of bedenk verschillende lagen in een opdracht.
- Probeer **verschillende interesses en talenten** aan te spreken. Sommige kinderen tekenen graag, anderen doen graag, ... Daarom hebben we ook verschillende soorten sjablonen voor diverse opdrachten ontwikkeld. Gebruik je ze allemaal, dan mag je er zeker van zijn dat je voldoende variatie krijgt. Beperk je dus niet tot één soort.
- Denk na over **de interactie tussen generaties**: de zoektocht is niet alleen voor de kinderen, maar ouders en kinderen samen. Families zijn in hun vrije tijd op zoek naar een kwalitatieve tijdsbesteding die ze samen kunnen beleven. Probeer ook eens om de ouder anders te zien dan de begeleider of facilitator. Draai de rollen om en geef de kinderen de rol van spelverdeler, begeleider, ... Laat ouders en kinderen ideeën uitwisselen.
- Zorg voor **open opdrachten** waarbij het antwoord niet per definitie goed/fout is. Het gaat om leren kijken, leren nadenken over,... erfgoed en monumenten. Opdrachten waarbij je je eigen mening moet geven, mag fantaseren,... bevorderen dat.
- Je kan enkel met de fiches aan de slag, maar je kan bijvoorbeeld ook op bepaalde plekken **extra materiaal of attributen** voorzien om de opdracht wat meer in te kleden: bv verkleedkleden, een puzzel, meetinstrumenten, ...
- Monumenten zijn vaak fragiel: zorg dat kinderen door je opdracht geen dingen gaan doen die eigenlijk niet mogen, maar probeer net om **met je opdrachten af te leiden van hetgeen wat niet mag**.
  - o Vb.: als je nergens mag aankomen, moet je geen vragen stellen over hoe dit voelt?
  - o Maar je kan bijvoorbeeld als opdracht geven om door een verrekijker te kijken: Van je blaadje een verrekijker maken (oprollen tot een rol): zie je andere dingen die je ervoor niet gezien had?

#### Wat wil ik vertellen over mijn monument en hoe breng ik dat over?

- Bekijk je site op verschillende manieren: de geschiedenis van het gebouw, restauratie, het gebouw in zijn omgeving, de buitenkant/architectuur, het interieur/inrichting, materialen, de bewoners vroeger en nu, plattegrond, verhalen, legendes, ...
- Wat is het verhaal van jouw monument? Wat maakt jouw monument uniek? Wat kan je nergens anders zien/te weten komen dan in jouw monument? Het kan bijvoorbeeld heel verleidelijk zijn om aan de slag te gaan met ridders en prinsessen, want dat vinden kinderen toch leuk? Maar ridders en prinsessen kan je overal doen, van school tot jeugdbeweging. Ga op zoek naar een insteek die eer doet aan de geschiedenis van jouw monument.
- Hou bij de opdrachten voor ogen: wat is het doel? Wat wil ik overbrengen?
- De beste opdrachten combineren fun en leren!

### **Welk taalgebruik spreekt families aan?**

- Eenvoud is altijd het beste. Gebruik het KISS principe: keep it short en simple. Dus: korte zinnen, woorden van max. 3 lettergrepen, actieve zinsconstructie i.p.v. passieve,...
- Spreek de kinderen ook zelf aan, niet alleen de ouders.
- Vermijd 'hip' taalgebruik, maar blijf authentiek. Schrijf op maat van kinderen, maar zorg dat het niet geforceerd overkomt.
- Inkleiding van een opdracht:
  - o Titel: zeg meer dan gewoon de opdracht. Zeg vb. 'de plafondschildering is zijn kleuren kwijt' i.p.v. 'Kleur in'.
  - o Opdracht: De voorbeeldopdrachten die we hieronder oplijsten zijn heel eenvoudige opdrachten, waarop tal van variaties mogelijk zijn. De opdracht op zich is misschien niet zo spectaculair, maar hoe je de opdracht inkleedt, is belangrijk.
- Let op met teveel taligheid. Veel kinderen kunnen immers nog niet (goed) lezen.

### **Hoe organiseer ik de familiezoektocht ter plekke?**

Eén belangrijke tip: Families hechten groot belang aan flexibiliteit. Het gezinsleven verloopt vaak chaotisch en met kleine kinderen kan het al eens anders lopen dan hoe het eerst voorzien was.

Denk dus na over:

- Hoe is de zoektocht opgebouwd? Volgen de bezoekers een vaste route aan de hand van een boekje of gaan ze gewoon op ontdekkingstocht in een monument en komen ze onderweg opdrachtenfiches of posters tegen? Maakt de volgorde van de opdrachten uit of kan je zelf kiezen? Is het noodzakelijk om alle opdrachten uit te voeren of kunnen de families kiezen voor opdrachten die ze zelf leuk vinden?
- Waar kan je aan de zoektocht beginnen? Waar moet je een boekje afhalen? In het geval dat je meerdere monumenten combineert, is het fijn dat je op elke locatie kan instappen en de nodige info meekrijgt.

Zorg dat je medewerkers en vrijwilligers op de hoogte zijn van de opdrachten van de zoektocht. Zo kunnen ze families met vragen bijstaan.

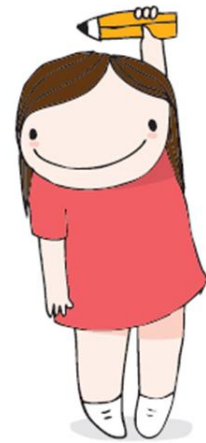
## 2 Inspiratie voor opdrachten

Aan de hand van enkele gebruiksvriendelijke Word-sjablonen kan je zelf een eigen zoektocht op maat van jouw monument, monumentenroute of zelfs een hele gemeente uitwerken. Er zijn 8 soorten sjablonen: een titelblad en 7 soorten opdrachten. Deze opdrachten zijn: lezen, denken, doen, tekenen, tellen, zoeken en fotograferen. Je combineert de sjablonen (welke en hoeveel) hoe jij dat zelf wil.

Hieronder vind je voor elke soort opdracht een reeks aan voorbeeldopdrachten die je kan gebruiken voor de zoektocht in jouw monument!

### 2.1 Schrijven/tekenen/kleuren – kindje met potlood

- Maak een foto van je monument, knip er een stukje uit. Laat de kinderen de foto aanvullen door het ontbrekende te tekenen.
- Een schilderij/houtsnijwerk/beeld: wat zeggen de personages tegen elkaar? Je kan ruimte laten om een tekstje te schrijven, maar je kan ook een foto van het schilderij voorzien met tekstballonnen.
- Variatie op het voorgaande: verzin een tafereel vóór en na het moment dat op het schilderij is afgebeeld.
- Teken na wat jij het mooiste vindt. Bv. je ziet hier veel glasramen, welke vind jij de mooiste?
- Teken het tegelpatronen van de vloer na in een raster of teken een motief van een tegel na. Voorzie in het vakje voor de opdracht een raster of voorzie een aantal blanco tegels.
- Gedenksteen/tekst op muur/ ... Neem een foto en laat een stukje weg. Welk woord moet er aangevuld worden?
- Kleurplaat bij een afgebladderde muur/wandtekening: Help! De kleuren zijn vervaagd, kan jij het opnieuw inkleuren?
- Kleurplaat van een schilderij.
- Schrijf een gedicht. Laat je inspireren door het beeld, de speciale meubels,...
- Zwart/wit foto inkleuren.
- Liefdesbrief schrijven.
- Postkaart schrijven: zonnige groetjes uit ...
- Kader voorzien om je favoriete schilderij of beeld in na te tekenen
- Invulverhaal: Voorzie een startzin van een verhaal en nog een aantal andere zinnen. Laat de kinderen adjectieven en acties aanvullen. Je kan ook een aantal woorden geven waarmee je een verhaal moet maken.
- Cijfertjes verbinden om tot een tekening te komen.
- Tekening bestaande uit vakjes met kleurcode (cijfer).
- Eigen mening formuleren: Vind je dit mooi of lelijk? Waarom?
- Wrijftekening: De stenen van dit gebouw hebben verschillende texturen. Leg je blaadje op de stenen en kleur over je blaadje met een wasco.



### 2.2 Zoeken/kijken/vergelijken – kindje met vergrootglas

- Maak een foto van een detail van jouw monument, waar zit dit verstopt?
- Welke vormen vind je terug in de gevel van het gebouw: vierkanten, driehoeken, ...?
- Welke kleuren vind je terug in het schilderij, tekening, gevel, ...?
- Ik zie, ik zie wat jij niet ziet.



- Van je blaadje een verrekijker maken (oprollen tot een rol): zie je andere dingen die je voordien niet gezien had?
- Hoog uitkijkpunt: voorzie een verrekijker en laat een tekening van het landschap aanvullen.
- Bij een gerenoveerd gebouw: wat is oud(er)? Wat is nieuw(er)? (aanduiden op foto, laten neerschrijven, ...)
- Archiefphoto van het gebouw: duid de verschillen aan met de huidige situatie.
- Een bewerkte foto van het gebouw (recente toestand, waarbij je een aantal details wijzigt of toevoegt): zoek de zeven verschillen
- Geef vijf detailfoto's uit een ruimte: slechts vier zijn terug te vinden in de kamer. Welke hoort er niet thuis?
- Geef vijf detailfoto's, laat de kinderen op een plattegrond aanduiden waar ze de details terugvinden.
- Voorzie 2 puzzels in een ruimte: wie is de snelste van jouw familie?
- Doolhof: welk attribuut hoort bij deze heilige/dit personeelslid/...?
- Woordzoeker: maak een lijstje van woorden die bij jouw monument horen.
- Iets in spiegelschrift schrijven op het blaadje dat je in een aanwezige spiegel kan lezen.
- Weetje verstoppen in een rebus of droedel.
- Rangschik van klein naar groot, van oud naar nieuw, ...
- Wat is het juiste silhouet van een meubel/monument/...?
- Welke materialen vind je terug in dit gebouw, deze ruimte?: foto's van bakstenen, hout, ...
- Je kan iets in de ruimte verstoppen, in de grond, ...

### 2.3 Denken/dromen/fantaseren – kindje met denkballon

- Dit gebouw heeft doorheen de jaren al veel functies gehad. Wat zou jij van dit gebouw maken?
- Zou je in dit gebouw willen wonen? Waarom wel/waarom niet? Hoe zou je het inrichten?
- Rare elementjes aan je gebouw die niet meer gekend zijn, bv een voetschraper, ...: waarvoor zou dit gediend hebben (je kan de oplossing misschien ook ergens ter plekke verstoppen)
- Waarom staat er een beeld van iemand op deze plaats? Wat heeft hij of zij gedaan? Kan je ook doen met figuren op schilderijen/wandtapijten.
- Vergelijk met jouw huis bv toilet (maak connectie met de leefwereld van kinderen, vertrek vanuit hetgeen zij kennen)
- Tekeningen van verschillende voorwerpen: wat hoort er niet thuis in de rij?
- Maak een vriendenboekpagina van het gebouw.
- Wie heeft hier gewoond? Hoe zou een dag uit het leven van ... geweest zijn?
- Verzin een uitvinding/oplossing voor een probleem van het monument (vb. vochtprobleem, muizenprobleem, ...)
- Rollenspel
- Verzin drie verhalen: 1 is waar, twee zijn niet waar
- Kruiswoordraadsel
- Meerkeuzevraag: verzin wel leuke antwoorden.



### 2.4 Tellen/meten – kindje met cijfers

- Hoe breed is het gebouw/deze zaal: hoeveel stappen tel je? Hoeveel koprollen? Kikkersprongen? Radslagen?
- Glasraam: hoeveel schilden/aureolen, ... zitten er verstopt?
- Zoek het jaartal: hoe oud is dit gebouw dan? Hoe oud ben jij? Wat is het verschil?
- Rekensom om het bouwjaar van een gebouw te weten, de hoogte te weten, ...



- Hoogtemeten met houthakkerskruis
- Wegen: Hoeveel weegt vb. de toegangspoort (je kan het antwoord ergens verstoppen)? Kleur het aantal kilo's, hoeveel weeg jij? Wat is het verschil?
- Parcours uitstippelen: ga vanaf bepaald startpunt vb. vijf stappen naar links, drie naar voor, ... waar kom je uit?
- Romeins cijfer ontleden (bouwjaar)

## 2.5 Doen/uitbeelden/nadoen – kindje met hoedje van papier

- Tableau vivant: speel het schilderij na. (je kan verkleedkleden of attributen voorzien)
- Iets eenvoudig knutselen
- Zingen
- Welk dier zie je? Maakt het geluid?
- Beeld een personage uit dat je ziet. Weet je familie over wie het gaat?
- Wees een minuut heel stil, schrijf op welke geluiden je hoort. Kan je ze nadoen? Kan je familie raden welke geluiden het zijn?
- Volg het aangegeven pad op de plattegrond, één iemand leidt de weg, de anderen volgen met de ogen toe
- Verzin een zin en fluister hem door. Zegt de laatste in de rij hetzelfde?
- Conservenbliktelefoon van de ene naar de andere ruimte
- Spring even ver als ...
- Doe een dansje (in een feestzaal)
- Verkleeden
- Wat ruik je?
- Doe een interview na met één van de bewoners van het kasteel.



## 2.6 Foto maken – kindje met fototoestel

- Maak een foto waarop jij heel groot staat en het gebouw heel klein.
- Maak een hartje met je vingers en fotografeer hierdoor wat jij het mooiste vind

## 2.7 Lezen

- Schrijf een verhaal of gedichtje over de geschiedenis van het monument vb. als inleiding over de zoektocht

