

Handleiding voor leerkrachten

Educatief pakket – Lager onderwijs – 2^{de} en 3^{de} graad

1. Inleiding

Hartelijk dank om uw klas voor een bezoek aan Museum Sincfala ingeschreven te hebben. Indien niet, nodigen wij u uit om spoedig het [aanvraagformulier](#) in te vullen en per email naar sincfala@knokke-heist.be te sturen.

Van de [verschillende formules](#) die het museum te bieden heeft, hebt u ervoor gekozen om uw leerlingen op eigen houtje het museum in groepjes van 3-4 personen te laten ontdekken en bijleren.

De rode draad van het verhaal is 'Fonske', een figuurtje dat evolueert van vissersjongen tot oude visser. Vanuit het museum schrijft hij een brief naar de kinderen in uw klas. Dit laat de leerlingen toe om gemakkelijk een brug te maken van de klas naar het museum en de leerkracht om hun individueel parcours doorheen het oude schoolgebouw beter op te volgen.



2. Voorbereiding in de klas vóór het bezoek aan het museum

- ❖ U leest de brief van Fonske aan de kinderen voor (bijlage 1)
- ❖ De klas wordt in groepjes van 3-4 leerlingen ingedeeld en hun voornamen worden in het 'turfbled voor leerkrachten' ingevuld (bijlage 2)
- ❖ De leerlingen kiezen elk een lapnaam (bijlage 3)
- ❖ Via www.sincfala.be bezoeken de kinderen het museum 'virtueel'. In het [startscherm](#) kunt u vanaf het visserspleintje waar Fonske geboren was, verschillende locaties virtueel aandoen (zie hieronder) door er op de rode pijlen te klikken.

Dit laat toe dat eenmaal ter plaatse, de kinderen gemakkelijker de verschillende locaties waar ze hun opdrachten moeten uitvoeren, herkennen. In het museum, krijgt elk groepje leerlingen een opdrachtenboekje waarin de volgorde (en dus locaties) van de opdrachten zo gerangschikt is dat zij elkaar niet in de voeten lopen.

De locaties die door de leerlingen aangedaan worden, zijn de volgende:

- **Eerste verdieping**
 - [Visserspleintje \(waar Fonske opgroeide als vissersjongen\)](#) – 2 opdrachten
 - Oude klaslokaal (waar Fonske schoolging) – 5 opdrachten
 - Bijgeloof – 2 opdrachten
 - Lapnamen – 1 opdracht
 - Vissersspreuken – 1 opdracht
 - [Visserscafeetje](#) – 1 opdracht
- **Laagzolder**
 - Scheepslampen – 1 opdracht
 - [Knopen leren maken](#) – 4 knopen
- **Hoogzolder -**

Enkele trapjes verder naar boven vanuit de laagzolder

 - Dominospel – 1 opdracht
 - 'Vissen geblazen' – 1 opdracht
 - 'Voelmuur' – 1 opdracht

3. Aankomst in het Museum

- Iedereen wordt van harte welkom gewenst aan de balie.
- De kinderen hangen hun jassen en tassen aan de kapstok naast de houten trap.
- Jongens doen een visserssjaal aan en meisjes een klakermutsje.
- Groepsfoto wordt aan de garnaalschuit 'Jessica' in de museumtuin genomen. (bij héél slecht weer – groepsfoto in het oude klaslokaal)
- De klas gaat met een medewerk(st)er van het museum en de leerkracht(en) via de stenen trap naar het oude klaslokaal.
- De leerlingen zetten zich neer in groepjes van 3 of 4 op de oude schoolbanken.
- De opdachten en de lapnamen worden verdeeld. (kinderen maakten in de klas vóór hun bezoek al een keuze)
- De naam en locatie van elk lokaal wordt aan de leerlingen gecommuniceerd. Dit zijn:

Eerste verdieping:

het visserpleintje, spreuken, lapnamen, bijgeloof, oude klaslokaal en het cafeetje.

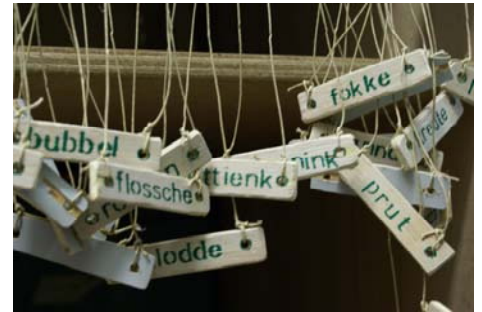
Laagzolder (waar de scheepsmodellen staan)

Scheepslampen en touwen om knopen mee te maken

Hoogzolder

Waar het dominospel, hengelvissen en voelmuur zich bevinden

- Elk groepje vertrekt naar een verschillend lokaal om daar de eerste opdrachten uit te voeren en van daaruit lokaal per lokaal de rest van de 19 opdrachten uit te voeren.
- Eenmaal alle groepjes al hun opdrachten uitgevoerd hebben, verzamelt iedereen zich opnieuw in het oude klaslokaal waar de antwoorden van de opdrachten besproken worden.
- Daarna geven de leerlingen de plaatjes met de lapnamen, mutsjes en sjaaltjes terug af.



U hebt de mogelijkheid om 20 minuten vóór het beoogde vertrek alle opdrachten af te sluiten zodat de kinderen (desgewenst) in het andere museumgebouw nog van een tekenfilm kunnen genieten. In het verhaal reist het figuurtje 'Fonske' met zijn schaap doorheen de geschiedenis van 2000 jaar Zwinstreek.

Indien er niet genoeg begeleiders zijn of de groep erg rumoerig is, zal het personeel van het museum u bijstaan opdat het bezoek vlekkeloos verloopt:

- 1 persoon op de 1ste verdieping: visserpleintje, klas en café – kinderen helpen als ze vragen hebben
- 1 persoon op laag/hoogzolder – kinderen helpen als ze vragen hebben

4. Locaties en daaraan verbonden opdrachten

4.1. Locatie – Visserspleintje – Eerste verdieping

Opdracht 1

Woorden invullen.

Aan de hand van een beschrijvende tekst van het visserspleintje vullen de kinderen de zinnestjes aan met 8 gesuggereerde woorden.

Opdracht 2

De kinderen schrijven zelf hun bevindingen van het visserspleintje in een paar zinnestjes.



4.2. Locatie – Oud Klaslokaal – Eerste verdieping

Opdracht 1

Kinderen moeten zelf 2 seinvlaggen ontcijferen.

Opdracht 2

Kinderen moeten zelf een seinvlag inkleuren.

Opdracht 3

Zoek naar de betekenis van verschillende soorten boeien.

Opdracht 4

Kinderen leren wat een 'Goniometer' is.

Opdracht 5

Kinderen leren over de technieken om de snelheid en positie van een schip te bepalen.



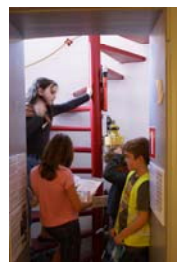
4.3. Locatie – Bijgeloof - Eerste verdieping

Opdracht 1

Kinderen lezen een tekst over het bijgeloof in het leven van de vissers en antwoorden vragen daarover. De tekst hangt nabij de rode draaitrap die naar de laagzolder leidt.

Opdracht 2

Kinderen tekenen iets wat hen geluk of ongeluk brengt.



4.4. Locatie – Lapnamen (bijnamen) - Eerste verdieping

Opdracht

Kinderen lezen een tekst over het gebruik van lapnamen bij de vissers en antwoorden vragen daarover. De tekst hangt nabij de rode draaitrap die naar de laagzolder leidt.



4.5. Locatie – Drieluik vissersspreuken - Eerste verdieping

Opdracht

Kinderen verbinden spreuken met hun betekenis en hun grafische weergave in het drieluik dat boven de stenen trap hangt.



4.6. Locatie – Het Vissercafé – Eerste verdieping

Opdracht

Herkennen van voorwerpen en getallen noteren.

De te zoeken vaste voorwerpen en drie bijkomende voorwerpen die niet voorkomen op het opdrachtenblaadje krijgen een nummer.

- Handboog = **nummer 7**
- Flessen op toog = **nummer 3**
- Stoof en keteltje = **nummer 8**
- Duivenregistrator = **nummer 10**
- Gele pijp op tafel = **nummer 1**
- Toptafel = **nummer 6**
- Scorebord = **nummer 4**
- Bierbakken = **nummer 5**
- Grammofoonspeler = **nummer 2**
- Keramiek van zeeman = **nummer 9**



4.7. Locatie – Laagzolder - Scheepslampen

Opdracht

Kinderen leren om verschillende soorten scheepslampen te herkennen en de betekenis ervan.



4.8. Locatie – Laagzolder – Knopen maken

Opdracht

Hier krijgen de kinderen de kans om een eenvoudige platte knoop te knopen evenals een paalsteek, een schuifsteek en een enkele en dubbele schootsteek.



4.9. Locatie – Hoogzolder - Dominospel

Opdracht

Leggen van domino's met teksten van Stijn Streuvels en tekeningen van René De Pauw– 9 stuks



4.10. Locatie – Hoogzolder – Vissen geblazen

Opdracht

Vangen van vissen en andere zeedieren, naam lezen, herkennen en invullen op opdrachtenblad

- | | |
|-------------|-----------|
| - kabeljauw | - kreeft |
| - zeepaard | - krab |
| - kwal | - rog |
| - tarbot | - garnaal |
| - tong | - schol |
| - oester | - mossel |
| - haai | - haring |



4.11. Locatie – Hoogzolder – Voelmuur

Opdracht

Handen in de gaten steken, voorwerpen herkennen en nummers noteren op opdrachtenblad bij bijbehorende foto

Inhoud van de gaten aan de voelmuur

- Zeester = **nummer 4**
- (Zee)water = **nummer 7**
- Zand = **nummer 3**
- Mosselschelpen = **nummer 2**
- Gewone schelpen = **nummer 5**
- Visnet = **nummer 1**
- Blikjes = **nummer 9**
- Sint-Jacobsschelp = **nummer 8**
- Sepia van inktvissen = **nummer 6**



Dag jongens en meisjes

Mijn naam is Fons ... Ik ben opgegroeid als vissersjongen. Maar nu woon ik in het Sincfala-museum in Heist. Mijn bijnaam is Spekke. Waarom ik zo heet zul je ontdekken als je naar het museum komt. Daar zal ik jullie wegwijs maken in het leven van de vissers van vroeger.

In het pakje zit een voorwerp dat te maken heeft met mijn leven. Weten jullie hoe het ding heet? Waarvoor dient het? Wie gebruikte het? Hebben jullie ooit al eens gehoord van een paander? Weten jullie wat dat is? Waarvoor het dient? Wie het gebruikte?

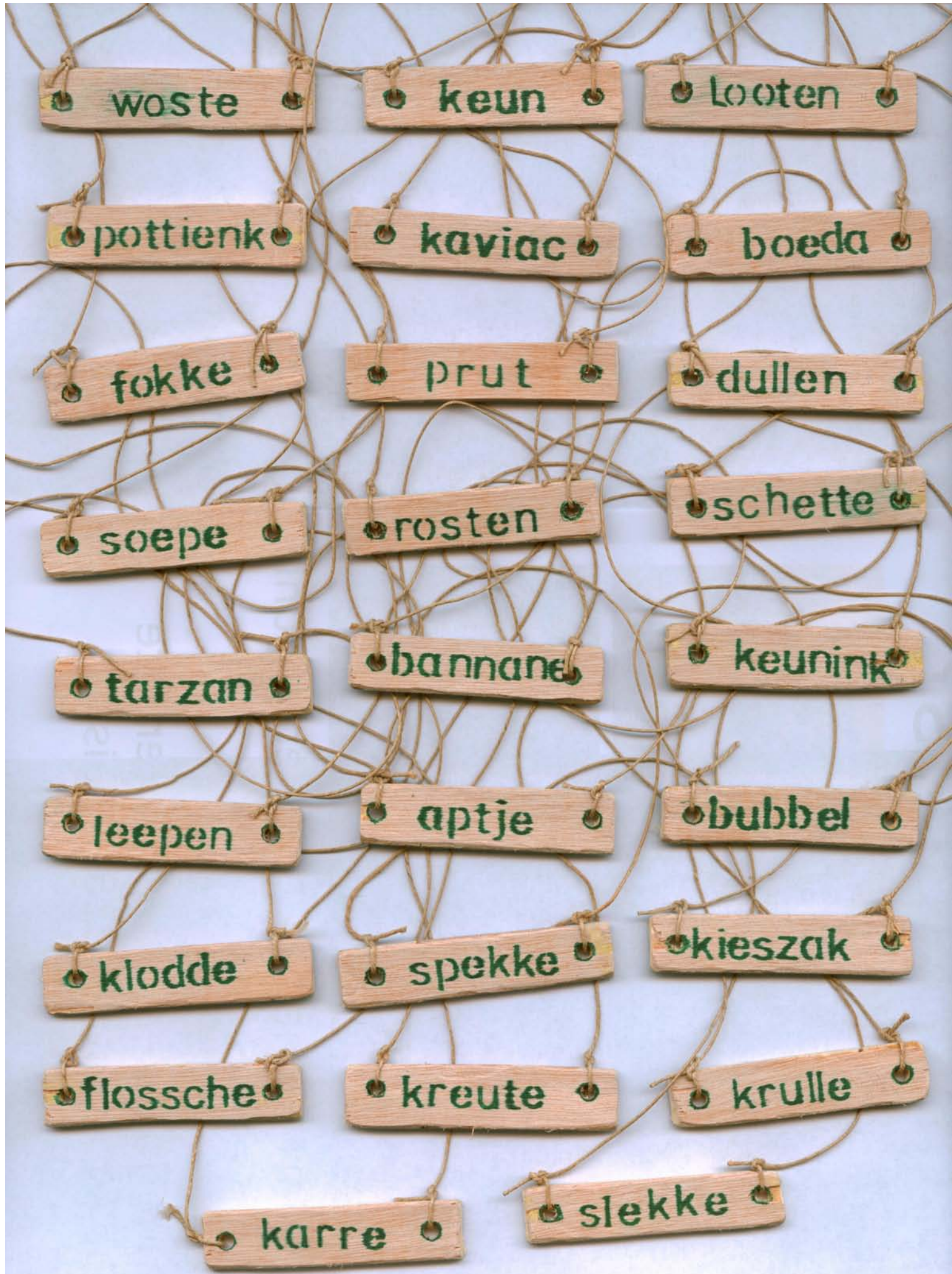
Als jullie dat allemaal willen weten kom dan gerust langs in het museum. Ik heb voor jullie een heuse ontdekkingsstocht voorbereid. We zullen eens bekijken hoe de vissers woonden, wat ze deden in hun vrije tijd, enz. Jullie zullen even op de schoolbanken van vroeger mogen zitten. Daarnaast heb ik nog enkele spelletjes en een tekenfilmpje voor jullie klaar gezet.

Ben je overtuigd? Kom dan maar naar het sincfala-museum en breng je klasgenootjes, meester of juf mee. We zullen een heerlijke tijd hebben net zoals het vroeger was.

Vele groetjes - Spekke

	Groep 1	Groep 2	Groep 3	Groep 4	Groep 5	Groep 6	Groep 7	Groep 8	Groep 9
Leerling 1									
Leerling 2									
Leerling 3									
Leerling 4									
	Opdracht 1-2 Vissersplein 1 ^{ste} verdiep	Opdracht 1 Spreuken 1ste verdiep	Opdracht 1-2-3-4-5 Klaslokaal 1 ^{ste} verdiep	Opdracht 1-2 Bijgeloof 1 ^{ste} verdiep	Opdracht 1 Scheepslampen Laagzolder	Opdracht 1 Voelmuur Hoogzolder	Opdracht 1 Lapnamen 1 ^{ste} verdiep	Opdracht 1-2 Domino Hoogzolder	Opdracht 1 Vissen Hoogzolder
	Opdracht 1-2-3-4-5 Klaslokaal 1 ^{ste} verdiep	Opdracht 1 Visserscafé 1ste verdiep	Opdracht 1-2 Bijgeloof 1 ^{ste} verdiep	Opdracht 1 Lapnamen 1 ^{ste} verdiep	Opdracht 1-2 Domino Hoogzolder	Opdracht 1-2 Vissersplein 1 ^{ste} verdiep	Opdracht 1 Spreuken 1ste verdiep	Opdracht 1-2-3-4 Knopen Laagzolder	Opdracht 1 Voelmuur Hoogzolder
	Opdracht 1-2 Bijgeloof 1 ^{ste} verdiep	Opdracht 1 Scheepslampen Laagzolder	Opdracht 1 Lapnamen 1 ^{ste} verdiep	Opdracht 1 Spreuken 1ste verdiep	Opdracht 1-2-3-4 Knopen Laagzolder	Opdracht 1-2-3-4-5 Klaslokaal 1 ^{ste} verdiep	Opdracht 1 Visserscafé 1ste verdiep	Opdracht 1 Vissen Hoogzolder	Opdracht 1-2 Vissersplein 1 ^{ste} verdiep
	Opdracht 1 Lapnamen 1 ^{ste} verdiep	Opdracht 1-2 Domino Hoogzolder	Opdracht 1 Spreuken 1ste verdiep	Opdracht 1 Visserscafé 1ste verdiep	Opdracht 1 Vissen Hoogzolder	Opdracht 1-2 Bijgeloof 1 ^{ste} verdiep	Opdracht 1 Scheepslampen Laagzolder	Opdracht 1 Voelmuur Hoogzolder	Opdracht 1-2-3-4-5 Klaslokaal 1 ^{ste} verdiep
	Opdracht 1 Spreuken 1ste verdiep	Opdracht 1-2-3-4 Knopen Laagzolder	Opdracht 1 Visserscafé 1ste verdiep	Opdracht 1 Scheepslampen Laagzolder	Opdracht 1 Voelmuur Hoogzolder	Opdracht 1 Lapnamen 1 ^{ste} verdiep	Opdracht 1-2 Domino Hoogzolder	Opdracht 1-2 Vissersplein 1 ^{ste} verdiep	Opdracht 1-2 Bijgeloof 1 ^{ste} verdiep
	Opdracht 1 Visserscafé 1ste verdiep	Opdracht 1 Vissen Hoogzolder	Opdracht 1 Scheepslampen Laagzolder	Opdracht 1-2 Domino Hoogzolder	Opdracht 1-2 Vissersplein 1 ^{ste} verdiep	Opdracht 1 Spreuken 1ste verdiep	Opdracht 1-2-3-4 Knopen Laagzolder	Opdracht 1-2-3-4-5 Klaslokaal 1 ^{ste} verdiep	Opdracht 1 Lapnamen 1 ^{ste} verdiep
	Opdracht 1 Scheepslampen Laagzolder	Opdracht 1 Voelmuur Hoogzolder	Opdracht 1-2 Domino Hoogzolder	Opdracht 1-2-3-4 Knopen Laagzolder	Opdracht 1-2-3-4-5 Klaslokaal 1 ^{ste} verdiep	Opdracht 1 Visserscafé 1ste verdiep	Opdracht 1 Vissen Hoogzolder	Opdracht 1-2 Bijgeloof 1 ^{ste} verdiep	Opdracht 1 Spreuken 1ste verdiep
	Opdracht 1-2 Domino Hoogzolder	Opdracht 1-2 Vissersplein 1 ^{ste} verdiep	Opdracht 1-2-3-4 Knopen Laagzolder	Opdracht 1 Vissen Hoogzolder	Opdracht 1-2 Bijgeloof 1 ^{ste} verdiep	Opdracht 1 Scheepslampen Laagzolder	Opdracht 1 Voelmuur Hoogzolder	Opdracht 1 Lapnamen 1 ^{ste} verdiep	Opdracht 1 Visserscafé 1ste verdiep
	Opdracht 1-2-3-4 Knopen Laagzolder	Opdracht 1-2-3-4-5 Klaslokaal 1 ^{ste} verdiep	Opdracht 1 Vissen Hoogzolder	Opdracht 1 Voelmuur Hoogzolder	Opdracht 1 Lapnamen 1 ^{ste} verdiep	Opdracht 1-2 Domino Hoogzolder	Opdracht 1-2 Vissersplein 1 ^{ste} verdiep	Opdracht 1 Spreuken 1ste verdiep	Opdracht 1 Scheepslampen Laagzolder
	Opdracht 1 Vissen Hoogzolder	Opdracht 1-2 Bijgeloof 1 ^{ste} verdiep	Opdracht 1 Voelmuur Hoogzolder	Opdracht 1-2 Vissersplein 1 ^{ste} verdiep	Opdracht 1 Spreuken 1ste verdiep	Opdracht 1-2-3-4 Knopen Laagzolder	Opdracht 1-2-3-4-5 Klaslokaal 1 ^{ste} verdiep	Opdracht 1 Visserscafé 1ste verdiep	Opdracht 1-2 Domino Hoogzolder
	Opdracht 1 Voelmuur Hoogzolder	Opdracht 1 Lapnamen 1 ^{ste} verdiep	Opdracht 1-2 Vissersplein 1 ^{ste} verdiep	Opdracht 1-2-3-4-5 Klaslokaal 1 ^{ste} verdiep	Opdracht 1 Visserscafé 1ste verdiep	Opdracht 1 Vissen Hoogzolder	Opdracht 1-2 Bijgeloof 1 ^{ste} verdiep	Opdracht 1 Scheepslampen Laagzolder	Opdracht 1-2-3-4 Knopen Laagzolder

Turfblad groepen lager onderwijs graad 2&3



Uitknipblad lapnamen