

Handleiding voor leerkrachten

Educatief pakket – Lager onderwijs – 1^{ste} graad

(Tweede semester eerste leerjaar en tweede leerjaar)

1. Inleiding

Hartelijk dank om uw klas voor een bezoek aan Museum Sincfala ingeschreven te hebben. Indien niet, nodigen wij u uit om onverwijld 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 gekozen voor een koers waarbij de leerlingen op eigen houtje het museum in groepjes van 3-4 personen 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 alsook om hun individueel parcours doorheen het oude schoolgebouw op een gecontroleerde manier te vergemakkelijken.



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

- ❖ U leest de brief van Fonske voor aan de kinderen (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'. Binnen het [startscherm](#) van het virtueel bezoek kunt u vanaf het visserspleintje waar Fonske geboren was, verschillende locaties (zie hieronder) aandoen door 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. Eenmaal 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 \(waar Fonske opgroeide als vissersjongen\)](#) – Opdracht 1
 - Oude klaslokaal (waar Fonske schoolging) – Opdracht 2 en 3
 - Vissersspreuken – Opdracht 4
 - [Visserscafeetje](#) - Opdracht 5
- **Laagzolder**
[Waar de kinderen knopen leren maken](#) – Opdracht 6
- **Hoogzolder -**
Enkele trapjes verder naar boven vanuit de laagzolder van waaruit de leerkracht de leerlingen coördineert:
 - Dominospel - Opdracht 7
 - 'Vissen geblazen' - Opdracht 8
 - 'Voelmuur' – Opdracht 9

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 trap
- Jongens doen een visserssjaal aan en meisjes een klakkermutsje
- Groepsfoto wordt aan de garnaalschuit 'Jessica' genomen (bij héél slecht weer – groepsfoto in het oude klaslokaal)
- De klas gaat met een begeleider van het museum en de leerkracht(en) naar de hoogzolder: Eerst via de stenen trap naar de eerste verdieping (voorbij het visserpleintje, spreuken, oude klaslokaal en het cafeetje). Vervolgens, via de houten trap gaan ze verder naar de laagzolder (scheepslampen, scheepsmodellen en knopen) en vervolgens de hoogzolder.

De naam van elk lokaal wordt onderweg aan de leerlingen gecommuniceerd.

U hebt de optie om 20 minuten voor het beoogd vertrek alle opdrachten af te sluiten zodat de kinderen (desgewenst) in het andere gebouw nog van een tekenfilm kunnen genieten.

4. Welkom Hoogzolder

- Klas verdeelt zich in groepjes van 4, de opdrachten en de lapnamen liggen klaar (kinderen maakten in de klas vóór hun bezoek al een keuze)
- Elke groep krijgt een opdrachtenbundel in een Fonske-farde die bestaat uit:
 - De 9 uit te voeren opdrachten. (zie ook [Opdrachtenpakket](#))
- Systeem van zoektocht wordt uitgelegd
 - 9 opdrachten - op te lossen in de volgorde dat ze gebundeld zijn
 - Na uitvoeren van elke opdracht komt elk groepje telkens terug naar de bovenzolder.
 - De meester/juf turft de vooruitgang van elke groep en geeft telkens één tip om het zoekspel naar een voorwerp dat Fonske kwijt is, op te lossen.

"Fonske is het mannetje dat als stripfiguur in het museum leeft. Hij werd hier geboren, ging er naar school, werd visser en is nu oud. Hij herstelt nog visnetten. Maar er is een probleem. Om dit te doen heeft hij een voorwerp nodig. Maar dat voorwerp is zoek. Iemand heeft het voorwerp ergens verstopt. Het is aan jullie om dat uit te zoeken. Dat gebeurt door opdrachten uit te voeren hier in het museum, op de zolder waar we nu zijn en een verdieping lager, de eerste verdieping."

- Nog vragen? Starten maar...

Tafel met tips en A3 replica van zoekspel

- Liggen op de tafel op de hoogzolder bij de meester/juf die van daaruit de vooruitgang van de leerlingen volgt (turfbblad)
- Alcoholstift om op het zoekblad de tips aan te duiden

Na de opdrachten

- Aan de kinderen vragen wie de oplossing heeft gevonden

De **kapitein** heeft de **breinaald** van Fonske gestolen en hem verstopt hoog boven in het **kraaiennest**.

Voor Fonske was dit heel lastig want omdat hij zijn breinaald niet meer vond, kon hij geen nieuwe visnetten meer maken. Maar dankzij jullie heeft hij zijn breinaald terug gevonden en kan hij opnieuw netten maken waarmee hij dan lekkere vissen kan vangen.

Personeel museum (indien niet genoeg begeleiders of rumoerige groep)

- 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

5. Locaties en daaraan verbonden opdrachten

5.1. Locatie – Visserspleintje – Eerste verdieping

Opdracht 1

Herkennen van voorwerpen en omcirkelen

Controleren

Vaste voorwerpen in presentatie zijn:

- Kloefen
- Pollepel
- Paander
- Uil (op schouw)
- Borden
- Visnet

Andere drie voorwerpen die zich **niet** op het visserspleintje bevinden zijn:

- Grammofoon (café)
- Bootjes in flessen (café)
- Reddingsboei (klas)



5.2. Locatie – Oud Klaslocaal – Eerste verdieping

Opdracht 2

Vlaggen – Inkleuren van vlaggen

Opdracht 3

Boeien – Tekenen van een vaarroute van zee tot in de haven



5.3. Locatie – Drieluik vissersspreuken - Eerste verdieping

Opdracht 4

Vissersspreuken - Detail van spreuken verbinden met de grote afbeelding



5.4. Locatie – Het Vissercafé – Eerste verdieping

Opdracht

Herkennen van voorwerpen en getallen noteren

Controleren

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**



5.5. Locatie – Laagzolder

Opdracht 6

Hier krijgen de kinderen de kans om een eenvoudige platte knoop te knopen.



5.6. Locatie – Hoogzolder

Opdracht 7

In de kajuit – Leggen van domino's voor 1^{ste} graad (met tekeningen Streuvel en Fonske) – 6 stuks

Opdracht 8

Vissen geblazen – Vangen van vissen en andere zeedieren, naam lezen en verbinden op opdrachtenblad



Opdracht 9

Voelmuur – Handen in de gaten steken en nummers noteren op opdrachtenblad bij bijbehorende foto

Inhoud van de bakken 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**



Beste speurneuzen,

Ik ben Fons, ze noemen me ook wel eens Spekke. Toen ik zo oud was als jullie was ik een vissersjongen. Nu woon ik in het Museum Sincfala in Knokke-Heist.

In dit pakketje vind je een paar voorwerpen die jullie iets meer vertellen over mijn leven.

Weten jullie wat dit allemaal is en waar je ze kunt terugvinden?

Als je mij komt bezoeken zal je nog véél meer te weten komen over mij, ben je niet benieuwd?

Waarom ik jullie deze brief schrijf:

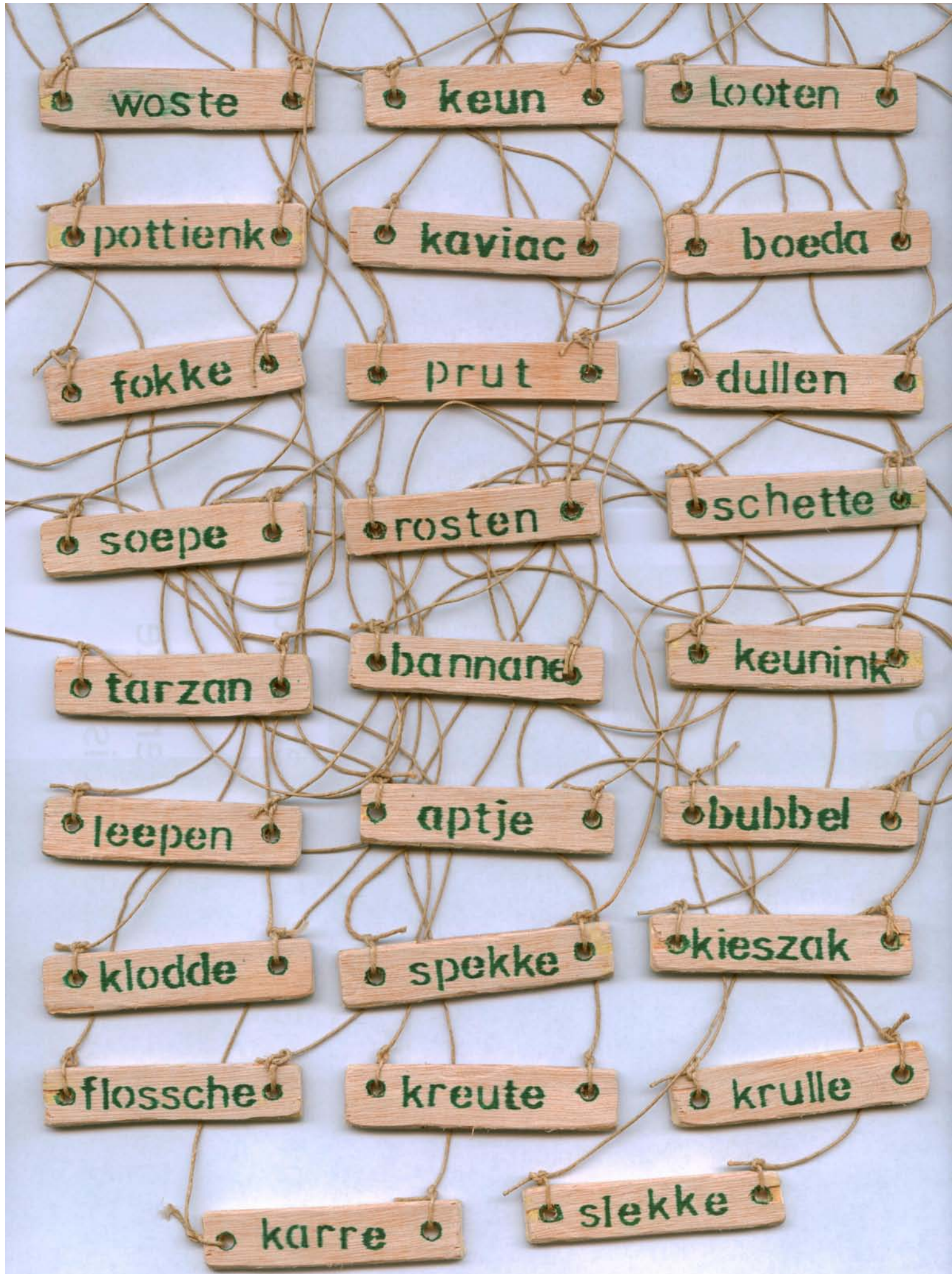
Ik heb jullie hulp dringend nodig!

Soms ben ik een beetje vergeetachtig en verlies ik dingen. Gelukkig vind ik ze even later terug! Maar nu ben ik iets verloren. Ik weet niet meer wat het is, waar het ligt en wie het geleend heeft...

Ik heb overal gezocht maar het maar niet vinden... willen jullie mij helpen?

Vele groetjes,

Spekke



Uitknipblad lapnamen