

Erfgoedactiviteiten voor gezinnen met jonge kinderen

1 Bepaal je doelgroep

Je kan onmogelijk iets uitwerken dat kan dienen voor kleuters én lage schoolkinderen. Voor de éne groep zal het te moeilijk zijn voor de andere groep te gemakkelijk.

Durf te kiezen en lees je in in de doelgroep. Vanuit het Gasthuismuseum starten wij vanuit deze basisprincipes:

1.1 Kleuters

Kleuters willen de wereld om zich heen steeds meer leren kennen en ze proberen hun indrukken te ordenen. Ze **verkennen** de wereld om zich heen en **verwonderen** zich over allerlei eenvoudige, dagdagelijkse dingen. Jonge kinderen verkennen, ontdekken en kijken naar de wereld **met al hun zintuigen**: voelen, proeven en ruiken zijn erg belangrijk voor hen.

Fantasiefiguren en dieren spreken hen bijzonder aan.

1.2 Kinderen

Kinderen zijn in volle ontwikkeling. Er is een enorm verschil tussen een kind uit het eerste leerjaar en een uit het zesde. In het lager onderwijs wordt er klassiek een opdeling gemaakt in drie graden.

1.2.1 1ste graad: 1e en 2e leerjaar, kinderen tussen 6 en 8

Bij kinderen van 6 tot 8 jaar gaan **fantasie en werkelijkheid** steeds meer in elkaar lopen. Spel blijft belangrijk, maar er worden meer elementen uit de werkelijkheid in verwerkt. De **eigen beleving** staat nog steeds centraal.

1.2.2 2de graad: 3e en 4e leerjaar, kinderen tussen 8 en 10

In het algemeen zijn kinderen tussen 8 en 10 jaar behoorlijk **nieuwsgierig**, de nadruk komt te liggen op het ontdekken van **samenhang** en het geven van verklaringen. De Waarom?-fase. De kinderen krijgen daar steeds meer oog voor, ze gaan **zelf verklaringen zoeken** voor de dingen die ze om zich heen zien. Toch blijft de **eigen ervaring** centraal staan.

1.2.3 3de graad: 5e en 6e leerjaar, kinderen tussen 10 en 12

Kinderen van 10 tot 12 willen graag meedoen in de volwassen wereld. **Het abstracte denkvermogen ontwikkelt zich**. De kinderen willen serieus genomen worden en vinden de **problemen van de volwassenen belangrijk**: onrecht als oorlog, honger en milieurampen roepen oprechte verontwaardiging op. Nu wordt het kind zich ervan bewust dat **alles met elkaar samenhangt**, ook als dat niet direct zichtbaar is.

Het Gasthuismuseum keek naar het vrijetijdsaanbod van Geel en merkte een lacune in het aanbod voor kleuters en een bijna overdaad aan aanbod voor 6 tot 9. Het besloot dan ook in te zetten op kleuteractiviteiten en dit in gerichte periodes (Krokusvakantie en Zomervakantie, onder de noemers van Krokuskriebels en Vlieg).

2 Voor kleuters

2.1 De leefwereld van de kleuter

- Vertrek vanuit de leefwereld van de kleuter en niet vanuit wat je per se wil tonen uit je collectie.
- Kleuters zijn egocentrisch en kunnen zich niet of nauwelijks verplaatsen in de gevoelens van anderen. Samenwerken of in groepjes werken lukt daardoor niet.

2.2 Je collectie

- Probeer je activiteiten en spelletjes te linken aan de collectie vb. bij een schilderij waar dieren opstaan: Welk geluid hoor je? Welk dier ken je?
- Dat hoeft niet steeds een object te zijn. Dat kan ook perfect een ruimte zijn. Vb. kloosterkeuken, Ziekenzaal, ...

2.3 Beleving

- Leg steeds de nadruk op beleving. Laat de kleuters zoveel mogelijk zelf doen, zelf beleven, zelf vertellen.
- Neem eenvoudige dagdagelijkse spelletjes. Je kan ze iets laten doen die ze thuis de ouders zien doen maar die ze nu zelf kunnen en mogen doen. Vb. speelgoedgroentjes laten snijden.
- Laat ze al hun zintuigen gebruiken: Wat zie je? Wat hoor je? Wat voel je?
- Las veel doe-opdrachtjes in. Vb: eendjes vissen, zoek iets zachts, zoek 3 verschillende soorten
- Laat ze bewegen. Vb. Loop 3 x rond de tafel en doe het kastje open. Ra, ra, ra wat zie ik?
- Laat ze eens iets ondeugends doen. Vb. Doofpot. Of laat ze eens door een sleutelgat loeren. Wedden dat de assistent even benieuwd is?

2.4 Het resultaat is niet belangrijk

- Kleuters hebben zéér veel afwisseling nodig. Ze kunnen zich niet lang concentreren. Ze willen veel en korte prikkels.
- Zorg voor een rijk en gevarieerd aanbod.
- Laat ze dingen zelf ondervinden en ontdekken.
- Maar het resultaat telt niet. Het maakt niet uit wat ze doen of hoe ze het doen. Er hoeft geen resultaat te zijn. Dat is niet belangrijk.
- Ook samenhang tussen de verschillende opdrachten is geen doel op zich.

2.5 Niet te moeilijk

- Maak het niet te moeilijk.
- De activiteit moet voor zich spreken. Zorg dat er eigenlijk geen uitleg bij nodig is.
- Het woordje uitleg dat je geeft kan duiding geven over de plaats waar het spelletje zich afspeelt of over het kunstvoorwerp of waarom het spelletje nuttig kan zijn. Vb. Verlatingsangst.
- Zorg voor een leuke presentatie. Het kan simpel zijn. Vb: Eitjes in of uit de mand?

2.6 Op kleutermaat

- Neem dit letterlijk!
- Ga eens op je knieën zitten in je museum. Bekijk het op kleutermaat! Zie wat zij zien en bekijk je museum eens door de ogen van een kleuter.

2.7 Verbazend knap

- Kleuters zijn verbazend knap in het memoriseren van gedichtjes en liedjes. 's Avonds een gedichtje opzeggen dat ze overdag leerden is voor hen geen probleem.
- Werk met leuke gedichtjes die iets vertellen over je onderwerp of over je object. Vb. Legende Dimpna in rijmvorm

2.8 Overdaad schaadt!

- Als je begint met spelletjes voor kleuters te bedenken zal je veel kunnen uitwerken. Zie dat het niet te vermoeiend wordt. Schrijf alle leuke ideeën op, selecteer en gebruik je andere ideeën voor een andere keer.
- Voorkom dat de kleuters het beu zijn. Ze moeten naar huis kunnen gaan met het idee 'dat het fijn was in het museum'.

2.9 De assistenten

- Het kind staat centraal. Je kan de (groot)-ouders aanspreken als assistent, helper, hulpje, ...
- Heb ook oog voor het comfort van de ouders.
- Creëer spelletjes die de kleuters zelfstandig kunnen doen zodat de ouders de museumkamer of objecten kunnen ontdekken.
- Een begeleidend boekje kan leuk zijn voor achteraf. De kleuter kan thuis of op school nog eens navertellen, de begeleider kan alles nog eens rustig lezen.

2.10 Tekeningen

- Werk met leuke tekeningen. Vb. Pestdokter.
- Of laat ze zelf een tekening maken die ze dan zelf mogen ophangen ergens in je gebouw.

2.11 Denk verder

- Gebruik buitenruimtes.
- Je denkt in eerste instantie aan binnenruimtes maar het kan ook heel leuk zijn om de kleuters buiten een activiteit te laten doen. Vb: Ga buiten op zoek gaan naar een schat; 1, 2, 3 piano.

2.12 Welkom!

- Zet alvast peuterfietsjes voor ze klaar.
- De fietsjes zijn een schot in de roos.
- Ze zijn zeer uitnodigend, het breekt het ijs en oogt mooi aan de balie.

3 Hoe begin je er aan?

3.1 Proces

3.1.1 Brainstorm:

- Welke doelgroep?
- Welke spelletjes?
- Welke plaatsen kunnen we gebruiken?
- Wat moeten ze doen?
- Welke materialen hebben we nodig?

3.1.2 Selecteren van ideeën:

- Welke kunnen en willen we uitvoeren?

3.1.3 Uitwerken:

- Plan wat komt waar?
- Is er begeleiding nodig?
- Begeleidend boekje?
- Uitleg bij het spelletje zelf?

3.1.4 Probeer je spelletje uit:

- Organiseer een try-out.
- Die try-out kan je met je fotomodellen doen.
- Stuur bij waar nodig.

3.2 Begeleidend boekje:

- De begeleiders willen geen 'boek' moeten lezen eer ze aan de opdracht kunnen beginnen.
- Maak korte bondige zinnen.
- Laat foto's voor zich spreken: toon de handeling op de foto.

3.3 Brief je team!

- Leg aan heel je team van leidinggevenden, baliemedewerkers, floormanagers tot klusjesmannen, wat er gebeurt in het museum en leg aan hen ook de bedoeling en het spelletje uit.
- Probeer iedereen van het team erbij te betrekken.
- Maak een draaiboek.
- Het draaiboek dient niet alleen voor de baliemedewerkers maar voor iedereen van het team.

3.4 Baliepersoneel zijn sleutelfiguren!

- Maak een draaiboek
- De baliemedewerkers moeten het spelletje door en door kennen.
- Ze moeten de 'regels' kunnen uitleggen Vb. Alles kan en alles mag maar ben je toch een beetje voorzichtig met je fietsje in het museum?'

4 Voor gevorderden

- Probeer een samenwerking met andere vrijetijdsdiensten zoals toerisme en bibliotheek.
- Aan de ene kant van de bladzijde kan je je eigen spelletjes een plaats geven.
- De andere kant van de bladzijde kan in het teken staan van de andere dienst.
- Zo kan je wat bijkomende toeristische informatie geven of een leuk boek in het thema van het spelletje om de bezoekers warm te maken om nog meer van je dorp of stad te willen zien.