

LAGER ONDERWIJS
MUSEUM
PLANTIN-MORETUS

OP BEZOEK IN MUSEUM PLANTIN-MORETUS



MUSEUM
PLANTIN
MORETUS



WELKOM IN MUSEUM PLANTIN-MORETUS

Met deze lesmap bereid je je voor op een bezoek aan Museum Plantin-Moretus.

Bezoek je het museum met een gids? Ontdek in deze bundel hoe je je klas voorbereidt en hoe je na de interactieve rondleiding kan reflecteren over het bezoek.

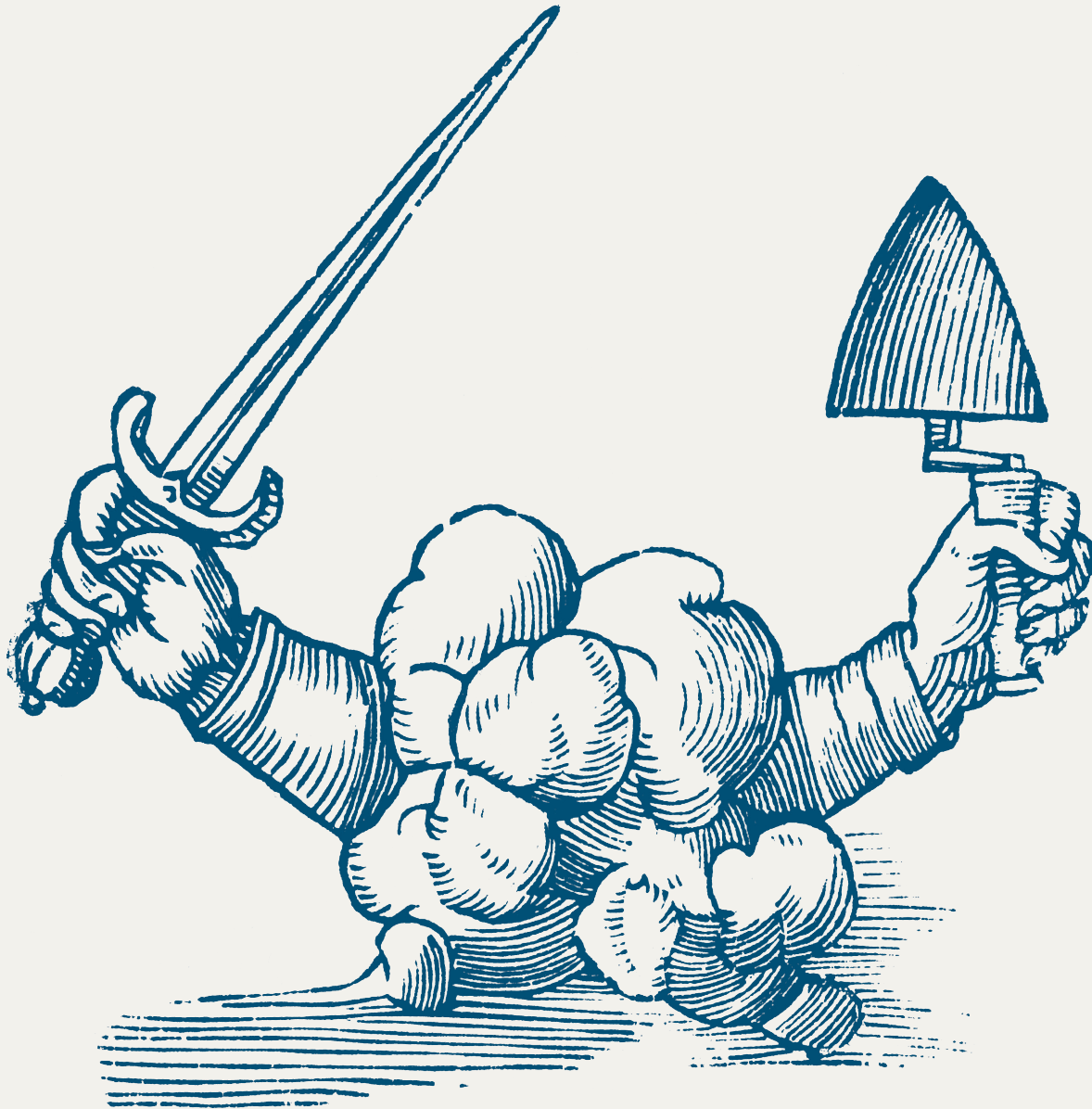
Bezoek je het museum zelfstandig? Ontdek in deze bundel opdrachten om samen met je klas het museum te ontdekken op een interactieve manier!

Gebruik de catalogus voor meer achtergrondinformatie en de weetjescatalogus voor sappige details en verhalen over het huis en haar bewoners.

CONCEPT &
VORMGEVING
KAROLIEN BOGAERTS
ATELIERKOSTUM.BE

THEMA'S & COMPETENTIES

Categorie	Inhoud
Thema's	Boekdrukkunst, ambacht, dagelijks leven 16e eeuw, erfgoed, kunst, zintuigen
Sleutelcompetenties	- Cultureel bewustzijn en expressie - Historisch bewustzijn - Zintuiglijke ontwikkeling - Leren leren - Taalcompetentie - Samenwerken
Relevante vakken	- Wereldoriëntatie - Muzische vorming - Nederlands - Projectwerk



Vorbereiding in de klas
MAAK JE EIGEN BOEKJE

In Museum Plantin-Moretus ontdek je de geschiedenis van boeken en de boekdrukkunst. Maak in de klas een eigen schetsboekje waarin de kinderen hun bezoekje aan het museum kunnen vastleggen!

DOEL

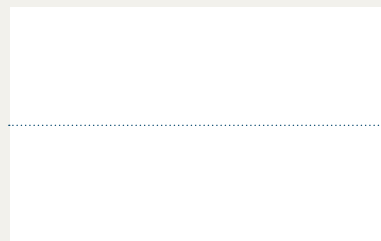
- Kinderen ervaren hoe een boek ontstaat: van vel papier tot gevouwen katern.
- Ze leren over het ambacht van drukken en boekbinden op een ervarende manier.
- Het boekje dient als persoonlijk logboek tijdens het bezoek of als verwerkingsmateriaal achteraf.
- Ze activeren zintuigen, creativiteit en observatievermogen.
- De boekjes worden een souvenir én leermiddel.

OPDRACHT

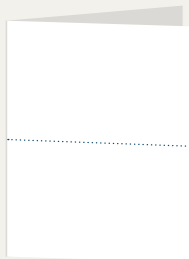
Een drukker drukt een boek niet pagina per pagina, maar per katern van 8 pagina's. Met een ingenieuze vouwtechniek kan je makkelijk in een keer 8 pagina's drukken en daarna vouwen en snijden tot een boekje. Dat bespaart je veel tijd. Vouw je mee?

Op de volgende pagina vind je een stappenplan en/of videoinstructie om een katern te vouwen.

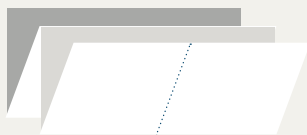
1 Plooi je blad dubbel in de lengte.
Plooi het blad terug open.



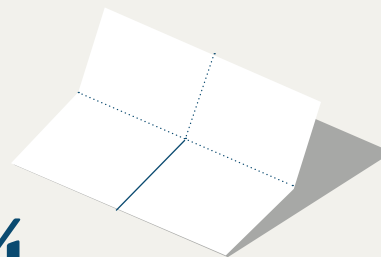
2 Plooi je blad dubbel in de breedte.
Laat het zo toe gevouwen.



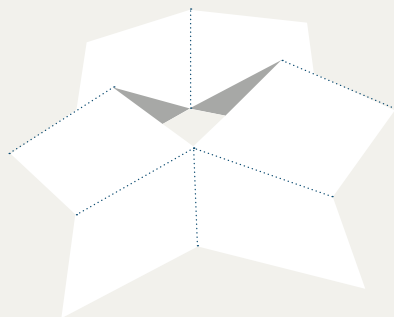
3 Plooi je blad zig-zag door het op de twee stippellijnen naar binnen toe te plooien.
Plooi de twee flapjes terug open.



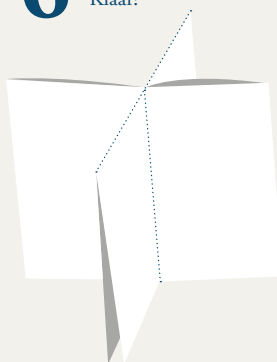
4 Knip of scheur op de volle lijn.



5 Neem de twee flapjes die je hebt opengeknipt en klap ze naar beneden toe. Plooi alle flapjes naar één kant zodat je een boekje krijgt.



6 Klaar!



WAT HEB JE NODIG?

- Een vel A3-papier
- Een schaar

AAN DE SLAG

De kinderen nemen hun boekje mee naar Museum Plantin-Moretus. Geef de kinderen kleine opdrachten om in het boekje te verwerken.

voorbeeldopdrachten:

- Inspireer je op de portretten van Rubens en teken een zelfportret in het boekje.
- Schrijf de eerste letter van je naam en versier deze letter.
- Ga zitten in een kamer en schrijf alle woorden op die in je opkomen.
- Wat hoor ik? Zie ik? Ruik ik in het museum?
- ...



OPDRACHTEN

In Museum Plantin-Moretus

TALKING POINTS

DOEL	WAT
De klas gaat in gesprek en komt samen tot een betekenis. De centrale vraag is niet ‘wat is het?’ maar wel ‘wat betekent dit voor mij/ons?’ Ze worden uitgedaagd om stelling in te nemen en hun eigen mening te vormen. Vanuit die mening komen ze tot betekenis.	Talking Points is een gespreks-methodiek. Het startpunt is geen vraag, maar een stelling of discussie-punt over een museumobject, ook wel Talking Point genoemd. Bij de Talking Points is vrije associatie belangrijk. Er is geen voorkennis vereist. De stellingen kunnen provocerend zijn, om discussie uit te lokken.
TAALNIVEAU	AANLEIDING
	
WERKVORM	Salon, 18e eeuwse kamer, de tuin, humanisten kamer, slaapkamer
SPREEK 	MATERIAAL
	Je kan één of meerdere stellingen opschrijven om de stelling visueel en daardoor krachtiger te maken.

WERKWIJZE

Bespreek of je het eens of oneens bent met een stelling en geef aan waarom.

- Kies een item waar je wat langer bij wilt blijven stilstaan
vb. een portret, het bed...
- Werp een stelling op in de groep en laat de groep hierop reageren.
- Stel voldoende bijvragen om meer nuance in de antwoorden te krijgen
 - *Denkt iedereen er zo over?*
 - *Kan je een voorbeeld geven?*
 - *Waarom denk je dat?*
 - *Hoe bedoel je?*
- Bespreek een volgende stelling of rond het gesprek af.
- Vat de antwoorden samen en zet ze tegenover het ware verhaal van het gekozen item.

VOORBEELDEN

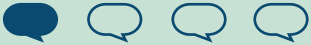
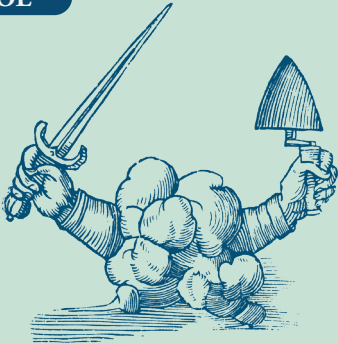
Portret

1. Ik ben heel belangrijk
2. Mijn kraag kriebelt verschrikkelijk
3. Zwart is mijn lievelingskleur
4. Ik ben trots op mijn familie
5. De portretten zijn gemaakt door een beroemde fotograaf

Bed

1. De mensen waren vroeger veel kleiner
2. Het is heerlijk slapen in dit bed
3. In dit bed kan je niet sterven
4. Ik ben een droombed

HET GELUIDSHUIS

DOEL	WAT
Door historische geluiden in te beelden en na te bootsen, verdiepen kinderen hun inzicht in het dagelijks leven van toen en versterken ze hun betrokkenheid bij het museum-verhaal.	Geluiden van vroeger tot leven wekken. De klavecimbel produceerde ooit klanken in dit huis, maar er was veel meer hoorbaar.
	AANLEIDING
	Salon, drukkerij, winkel, Vrijdagmarkt...
TAALNIVEAU	MATERIAAL
	
WERKVORM	
DOE 	

WERKWIJZE

- Laat de kinderen een geluid bedenken dat hier vroeger hoorbaar was. (met hun stem, lichaam of voorwerp).
- Laat het om de beurt horen.
- Duid een componist aan. De componist kan kinderen aanduiden om hun geluid te maken of verschillende klanken samen te laten horen...
- Maak samen een concert van huiselijke klanken

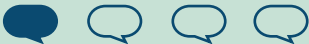
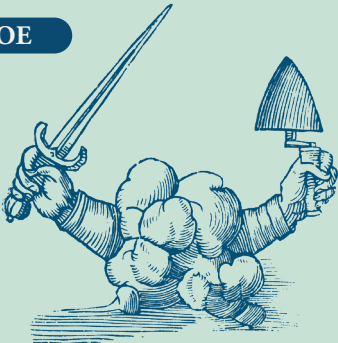
LETTERS MET KARAKTER

DOEL	WAT
De opdracht helpt kinderen om aandachtig te kijken naar vorm en detail, en stimuleert hen om de expressieve kracht van lettertypes te ontdekken. Door het karakter en mogelijke toepassingen van een lettertype te benoemen, ontwikkelen ze visuele geletterdheid en gevoel voor communicatie en stijl.	Karakters ontleden.
	AANLEIDING
	Lettertypes
TAALNIVEAU	MATERIAAL
	- Lettertypes uit boeken en manuscripten of uit infopaneeltjes - pen en papier
WERKVORM	
KIJK 	

WERKWIJZE

- Bekijk samen verschillende teksten in verschillende lettertypes en sta wat langer stil bij de Garamond. Ga in gesprek:
 - *Wat is het karakter van dit lettertype?*
Wat zie je waarom je dit zegt? (is het vrolijk, pittig, serieus, arrogant, speels...)
 - *Waarvoor zou je het gebruiken? (Een officiële tekst, op een uitnodiging, in een berichtje op je telefoon?)*
 - *Van welke muziek zou het houden?*
- Kies een vrijwilliger die het karakter van een letter beschrijft. Gebruik hiervoor het letteralfabet of een letter die je terugvindt in de ruimte. Dit kan op de manier waarop je hiervoor in gesprek bent gegaan over de Garamond. De anderen raden over welke letter het gaat.
- Iedereen zoekt een lettervorm in de museumzaal. (vb. de passer heeft een V-vorm)
- Ze bedenken een woord met deze letter. Optioneel schrijven ze dit woord op in de vorm van deze letter.
- Maak zo verschillende woorden met allemaal letters die je in de zaal hebt gevonden.
- Met een talige groep kan je van deze woorden ook een beeldend gedicht maken.

PROCESSIE

DOEL	WAT
Het tableau vivant stimuleert kinderen om zich actief en creatief in te leven in een historisch moment of scène, en bevordert zo hun begrip van personages, context en emoties uit het verleden. Door met hun lichaam te verbeelden, verwerken ze informatie op een betekenisvolle, fysieke manier.	Beweeg zoals een stoet.
	AANLEIDING
	Lijkstoet Karel V
TAALNIVEAU	MATERIAAL
	
WERKVORM	
DOE 	

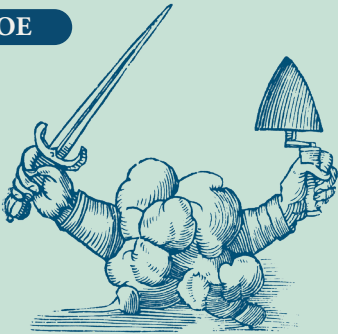
WERKWIJZE

- Bekijk samen de lijkstoet van Karel V. Wie loopt hierin mee? De groep vormt samen een stoet/processie in de ruimte.
- *Iedereen kiest 1 figuur om te imiteren.*
- *Gebruik de pose om een beweging te maken*
- *Eén voor één presenteren de deelnemers hun beweging.*
- *De groep verplaatst zich in deze beweging door de kamer als een stoet.*

Figuren in processie zijn statiger/groter getekend in proportie (zoals superhelden in Amerika) om hen belangrijker, monumentaler te maken.

- *Fotografeer je groep monumentaal. Als fotograaf zit je laag bij de grond.*

OP KAART

DOEL	WAT
De opdracht laat kinderen ervaren hoe je de wereld om je heen in beeld brengt en leert hen dat kaarten geen vanzelfsprekende weergaven zijn, maar keuzes en interpretaties bevatten. Door hun eigen omgeving te tekenen, begrijpen ze beter hoe cartografen in de 16e eeuw werkten en hoe kennis en perspectief sindsdien zijn veranderd.	Hoe slaagt een cartograaf erin om de wereld op papier te zetten?
	AANLEIDING
	Atlas of globe
	MATERIAAL
TAALNIVEAU	— Pen — Papier
	
WERKVORM	
DOE 	

WERKWIJZE

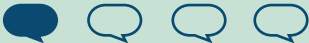
Hoe slaagt een cartograaf erin om de wereld op papier te zetten?

- De deelnemers doen een aanzet om hun eigen buurt in kaart te brengen.
- Spreek specifieke codes af om de kaart leesbaar te maken (legende)
- Teken een kaart van je eigen buurt. Teken je huis en je school en de wegen die je neemt naar je school. Welke herkenbare gebouwen, bomen, pleinen... kom je tegen onderweg naar school? Teken deze.
- Daarna ga je kennis samenbrengen. Geef je kaart aan je buurman. Deze tekent zijn huis (en route) mee op de kaart + details hieraan verbonden.
- Je kan dit een aantal keer doen, zodat de kaart groeit.

Reflecteer over de opgemaakte kaarten:

- Wat valt op? Wat vinden jullie belangrijk om mee te geven aan iemand die deze kaart leest? Welke gebouwen, pleinen, bomen hebben jullie toegevoegd om de kaart te verduidelijken?

DE TUIN

DOEL	WAT
De meditatie wandeling in de tuin stimuleert kinderen om bewust en aandachtig waar te nemen met al hun zintuigen, waardoor ze vertragen, tot rust komen en op een persoonlijke manier verbinding maken met de museumomgeving.	Mindful wandelen
	AANLEIDING
	De tuin
TAALNIVEAU	MATERIAAL
	
WERKVORM	
VOEL 	

WERKWIJZE

De tuin is een oase van rust.

- Vertel je groep dat ze een kleine wandeling gaan maken door de tuin. Ze mogen zich vrij bewegen over de paadjes. Ze lopen verschillende toertjes waarbij je aanwijzingen geeft terwijl de groep wandelt.
- Loop rustig door de tuin en let op hoe je beweegt.
 - *Voel hoe je voet de grond raakt.*
 - *Voel hoe je gewicht zich verplaatst en hoe je spieren werken.*
 - *Voel elke stap die je zet.*
- Sta stil bij wat je om je heen ziet, hoort, ruikt, en voelt.
 - *Let op het geluid van vogels, de klokken, andere stemmen in de tuin.*
 - *Let op de geur van de lucht of het gevoel van wind op je huid.*
 - *Voel je aanwezigheid in deze omgeving.*
- Aan het einde van de wandeling kun je even stilstaan en een moment nemen om na te voelen.
 - *Hoe voelde deze wandeling?*
 - *Denk aan iets positiefs dat je hebt ervaren tijdens het wandelen en koester dat gevoel even.*



De kinderen vullen een kamer met herinneringen.

DOEL

- Kinderen herinneren en verankeren wat ze gezien, gevoeld en geleerd hebben in het museum.
- Ze reflecteren op hun ervaring op een creatieve, toegankelijke manier.
- Ze verbinden erfgoed met persoonlijke beleving.
- De opdracht biedt ruimte voor differentiatie.

OPDRACHT

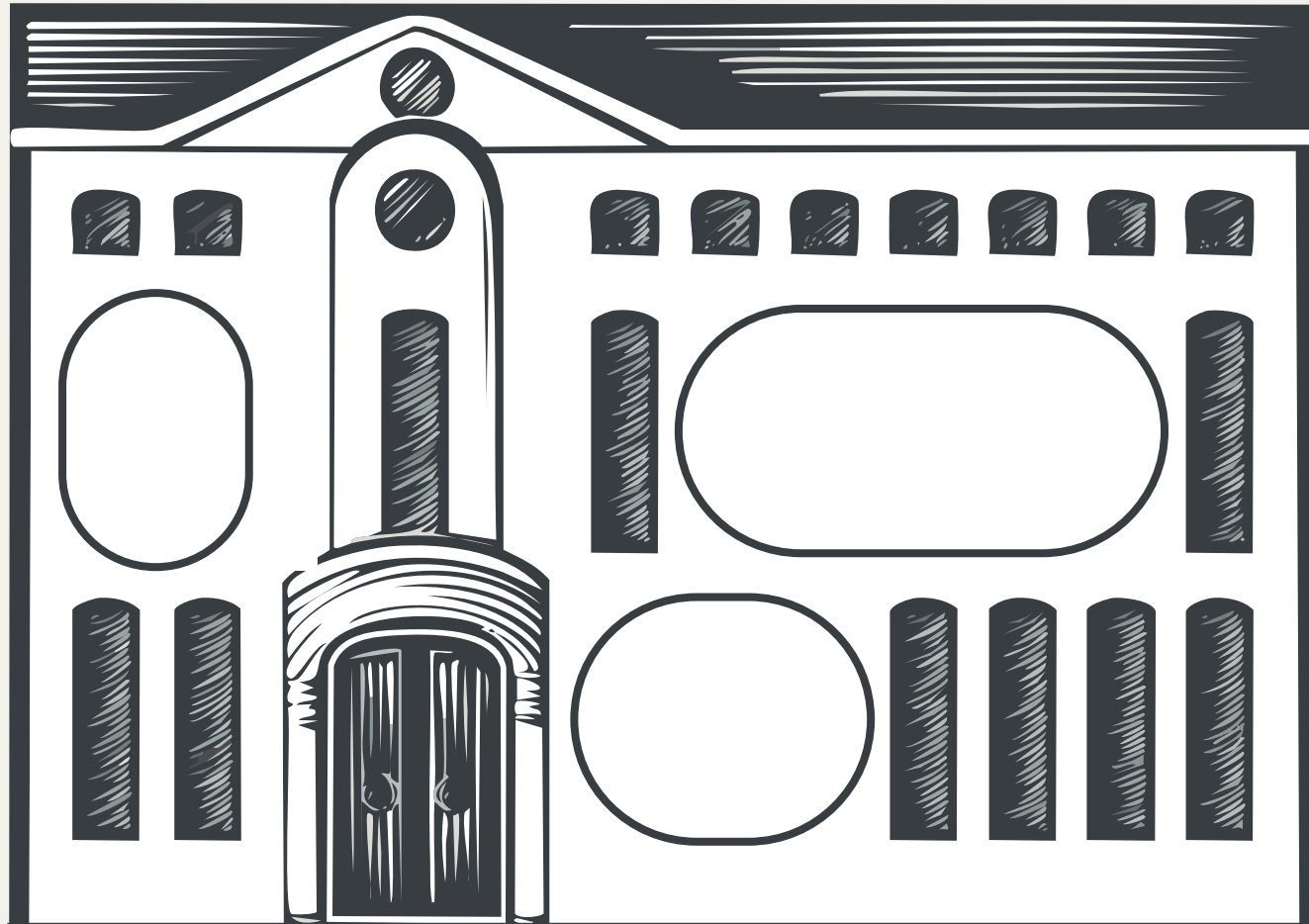
Gebruik de template op de volgende pagina of laat de kinderen zelf een tekening maken van het huis of een kamer. In de kamers of ramen van het huis vullen ze reflecties in, aan de hand van onderstaande vragen. De kinderen kiezen of ze tekenen of schrijven.

- Wat onthoud jij het meest van het huis?
(ruimte, geur, geluid, voorwerp)
- Wat verraste jou? (De mensen? De rijkdom? De stilte? De inktgeur?)
- Wat vond je het mooiste woord of lettertype dat je zag?
- Wat zou jij doen als jij hier 400 jaar geleden woonde of werkte?
- Welk schilderij, boek of meubelstuk zou jij in jouw kamer willen hebben?

De kinderen tekenen enkele personages in of rond het museum met een tekstballon:

- De drukker zegt...
- De bewoner denkt...
- De suppoost fluistert...

MUSEUM PLANTIN-MORETUS



Teken jezelf als gids

Als ik zelf een rondleiding zou geven,
zou ik dit zeker tonen...