

Workshop 1: Hoe maak ik mijn activiteit nog kindvriendelijker?

Introductie

We verwelkomen alle deelnemers op deze workshop rond kindvriendelijke(re) activiteiten. We hopen met deze workshop iedereen te inspireren om in te zetten op kindvriendelijkheid binnen erfgoedactiviteiten, zowel gedurende Erfgoeddag als daarbuiten. Onder het motto dat we altijd nog kunnen bijleren van elkaar, zijn we erg benieuwd naar de inzichten die de sprekers met zich meebrengen.

Spreker 1: Het Viking Genootschap - Erik De Quick

Het Viking Genootschap - ESONORM: Europees Studie- en Onderzoekscentrum voor Noordse Oudheidkunde Runen en Mythologie.

Er bestaan nog heel wat clichés en misverstanden rond de Vikingperiode. Op basis van vondsten, restanten en onderzoek wil het [Viking Genootschap](#) meer historische accuraatheid aanbrengen. Daarnaast willen ze de verbindingen blootleggen tussen de vroege middeleeuwen en de hedendaagse maatschappij.

Het Viking Genootschap zet in op studie in de Lage Landen en ze proberen interesse op te wekken voor de vroegmiddeleeuwse periode, archeologische vondsten en gebruiken. Daarnaast proberen ze deze ook te verklaren.

In hun werking onderscheiden ze drie grote pijlers:

1. Studie en onderzoek
2. Het tijdschrift: De Ravenbanier - 4x per jaar uitgegeven.
3. Scaldingi - Levende geschiedenisgroep; Een soort re-enactment van het dagelijks leven van de Vikingen.

Ze hebben een Vikingschip (het grootste varende Vikingschip in België) waarmee ze verhalentochten organiseren. Daarnaast organiseren met dit schip ook korte opleidingen rond maritieme technieken en ze nemen deel aan maritieme evenementen.

Binnen hun aanbod organiseren ze zowel activiteiten voor volwassenen als kinderen, onder het motto dat volwassenen soms ook maar grote kinderen zijn.

Ze hebben een interne werking rond kinderen en families, namelijk naast het gewone lidgeld is er ook een kortingstarief voor kinderen en familie bij activiteiten en familielidgeld. Er is een maximum bedrag ingesteld dat per gezin geldt, zo betalen grote gezinnen zich niet blauw bij deelname aan de activiteiten en blijft het aanbod voor iedereen betaalbaar.

Ook in het tijdschrift worden er steeds achteraan een tweetal kinderpagina's toegevoegd.

Het Viking Genootschap organiseert activiteiten samen met scholen, ofwel op school, ofwel een doe-dag op locatie.

In activiteiten met kinderen proberen ze genoeg rekening te houden met diversiteit in leeftijd. Elke leeftijd moet zich immers aangesproken voelen tot de activiteit. De activiteit in kwestie moet aangepast worden op kinderen en jongeren, kinderen en jongeren moeten zich niet aanpassen aan de activiteit.



KEMPENS KARAKTER

STUIFZAND



de Merode
cultuur en erfgoed

Binnen hun activiteiten probeert het Viking Genootschap te kijken naar het dagelijks leven van een kind in de vroege middeleeuwen om zo aansluiting te vinden bij de leefwereld van kinderen vandaag de dag. Zo is er een eigen kindertent die de kinderen zelf mogen opbouwen, ze krijgen kleine taken (vb. helpen koken), ze leren ambachten etc. De kinderen worden dus actief betrokken bij de scoldingi en activiteiten, ze mogen echt zelf beleven. Daarnaast zijn er soms knutselopdrachten met materiaal dat de kinderen zelf meenemen. Er zijn bordspellen voor kinderen, een poppenspel, ...

Het poppenspel is vaak complexer voor de begeleider om dit interactief aan te pakken. Je moet dan heel sterk inspelen op wat de kinderen zeggen en doen, een beetje afwijken van je eigen 'script'. Dit brengt wel altijd een heel fijne dialoog op gang. Het poppenspel gaat ook altijd in op erfgoed gerelateerde onderwerpen.

Er zijn ook de Viking Veldspelen. Hierbij gaat het meer om kracht, behendigheid en tactiek. Dit vinden kinderen altijd heel leuk om te doen, maar je moet als begeleider wel opletten dat dit veilig verloopt en dat de kinderen ook niet te erg opgaan in de competitiedrang.

Verder hebben ze soms ook een filmvertoning voor kinderen. Ze hebben een film gemaakt over de geschiedenis van de Viking en vondsten uit de regio.

Tips & Tricks om meer kindvriendelijk te werken

- Probeer de inhoud boeiend en leuk te maken. Zorg hierbij voor een logische opbouw en uitleg
 - Kinderen denken vaak in beelden of verbeelding. Speel hierop in om geschiedenis en erfgoed over te brengen. Zorg ervoor dat de kinderen zich echt kunnen inleven in de tijdsperiode die je behandelt.
 - Hou alles zo eenvoudig en helder mogelijk.
- Ga de vragen niet uit de weg
 - Kinderen stellen vaak veel vragen. Negeer deze niet. Ga er verder op in, ook als je zelf niet meteen het antwoord kent. Hier komen soms interessante gesprekken of informatie uit voort.
- Wees eerlijk en naïef. Je moet niet bang zijn om jezelf in vraag te stellen.
- Maak het leuk en spannend. In plaats van uitsluitend te focussen op de informatie die je wil overbrengen, kan je er best voor zorgen dat je activiteiten leuk en spannend zijn voor de kinderen. Steek de informatie in een tof jasje. Probeer alles in te kleden.
- Wissel af met een grapje, een liedje, ...
- Wees niet zuinig op gebaren. Gebruik mimiek, vertel actief, beweeg. Dat spreekt meer aan dan wanneer de kinderen naar een spreker moeten luisteren die heel stijf zijn uitleg doet.
- Pas je aanpak of vertelstijl aan op het kind
- Spreek de taal van het kind
 - Spreek in korte, duidelijke zinnen. Bouw geen grote of complexe zinnen op.
 - Gebruik eenvoudige, goed verstaanbare taal.
 - Gebruik geen bastaardwoorden of moeilijke woorden
 - Maak vergelijkingen. Zoek een link met het hedendaagse, met de leefwereld van de kinderen.
 - Verduidelijk moeilijke zaken en geef genoeg voorbeelden. Soms is het moeilijk om veel inhoud over te brengen op een verstaanbare manier. Test dit eventueel met eigen (klein)kinderen.

- Hou het simpel. Leef je in in de wereld van de kinderen en hun denkpatronen. Hou je uitleg eenvoudig.
- Als je iets niet weet, durf dat dan ook toegeven. Vertel geen leugens of draai niet rond de pot. Kinderen stellen soms vragen waarop je het antwoord niet weet en begrijpen het ook wel als je zegt “dat weet ik niet, maar ik ga het zeker eens nakijken,”. Kinderen beseffen wel dat niemand alles kan weten, dus wees daar dan ook eerlijk over.
- Maak van erfgoed een beleving
 - Spreek de zintuigen aan.
 - Laat kinderen zelf beleven, actief deelnemen en proberen.
 - Wees meester van de tijd. Zorg ervoor dat ieder kind in de groep de kans krijgt om te proberen en iets te beleven, geef iedereen de ruimte. Bewaak de tijd en ga ook na, afhankelijk van de grootte van de groep, hoeveel tijd je nodig zal hebben om iedereen de opdracht te laten doen. Sla geen kind over. Je moet dus echt goed inschatten wat je wil doen, op hoeveel tijd en hoe je ervoor kan zorgen dat ieder kind minstens 1x aan de beurt geweest is.
 - Maak vooraf duidelijke afspraken. Geef aan wat je van de kinderen verlangt, bepaal de grenzen en baken af wat de kinderen mogen doen en hoe ze dat mogen doen.
 - Geef het voorbeeld en help indien nodig. Laat aan de kinderen zien hoe ze iets moeten doen, help hen hierbij. Verwacht niet dat een kind iets kan wat je zelf niet kan.
 - Zorg voor voldoende aanmoediging en ondersteuning. Geef genoeg begeleiding, motiveer de kinderen om toch te proberen.
- Hou het veilig
 - Als je met scherpe of gevaarlijke voorwerpen werkt, let er dan op dat deze nooit onbewaakt rondslingeren. Berg ze meteen op wanneer ze niet gebruikt worden en laat ze enkel onder begeleiding gebruiken.
 - Bij gevaarlijke omstandigheden (vb. stormweer tijdens een openluchtactiviteit) zorg je ervoor dat de kinderen in de buurt blijven en dat je ze in de gaten kan houden. Tijdens scaldingi bij het Viking Genootschap lieten alle volwassenen op alle kinderen, ook de kinderen die niet van hen zijn. Iedereen neemt verantwoordelijkheid op. Je moet ten alle tijde weten waar alle kinderen zijn.
 - Wijs kinderen op de gevaren. Bijvoorbeeld tijdens een vaartocht met het Vikingschip wordt heel duidelijk uitgelegd wat de gevaren zijn, waar de kinderen op moeten letten. Zorg ervoor dat de juiste technieken gevolgd worden en er enkel berekende risico's genomen worden, indien nodig.

Inzetten op kinderen, kinderen aanspreken en warm maken voor erfgoed is belangrijk. Samen bouwen we aan de toekomst. Samen bewaren we ons erfgoed. Deze interesse en inzet voor erfgoed moet dus zeker warm gehouden worden.



KEMPENS KARAKTER

STUIFZAND



de Merode
cultuur en erfgoed

Contact

Erik De Quick - het Viking Genootschap

Website: <https://www.vikinggenootschap.be/>

Mail: info@vikinggenootschap.be

Spreker 2: Het Gasthuismuseum - Janna Lefevere

Het [Gasthuismuseum](#) vertelt het verhaal van de Stad Geel als zorgstad. Enerzijds komt het verhaal van de gasthuiszusters Augustinessen naar voren (zij leefden tot vorig jaar in Geel) en anderzijds het verhaal van de Heilige Dimpna en haar cultus waaruit het zorgmodel van de gezinsverpleging voortvloeide.

Voorbeeld 1: het ZAP-kamp

Vorige zomer vond het ZAP-kamp in Geel plaats. Kinderen die deelnamen aan dit vakantiecamp zappen iedere dag van de ene plek naar de andere. Een van deze plaatsen was het Gasthuismuseum. Hiervoor werd een spel bedacht en werd ingezet op speltechnieken in en rond het museum.

Wanneer het museum nadenkt over kindvriendelijke activiteiten en spelletjes in het museum, doen ze beroep op praktijken uit de jeugdbeweging. De Chiro heeft groeilijnen (wat werkt bij welke leeftijden) en ze gebruiken de afkorting DITMUSA als 'checklist' om een spel op te bouwen.

- Doel: stel een duidelijk, haalbaar en realistisch doel
- Inkleding: zorg voor de juiste inkleding, attributen etc. voor je spel. Zeker bij meer thematische spellen, vormt dat een meerwaarde.
- Terrein: ga op voorhand na wat je speelterrein is. Is dat binnen, buiten of beide? Waarop moet gelet worden? Hoe kan het speelveld ingezet worden? Bijvoorbeeld in het museum kan je niet zomaar elk spel gaan spelen, omdat je erop moet letten dat de collectie niet beschadigd wordt.
- Materiaal: ga na wat je nodig hebt en zorg ervoor dat je goed en veilig materiaal gebruikt. Kinderen gaan ermee spelen dus gebruik bijvoorbeeld replica's van kunstwerken, zodat ze tegen een stootje kunnen. Het materiaal moet ook veilig zijn voor de kinderen om te gebruiken.
- Uitleg: Leg het spel uit op maat van de kinderen. Zorg ervoor dat ze goed luisteren en goed kunnen volgen.
- Spelregels: wat zijn de spelregels? Leg ze duidelijk en eenvoudig uit.
- Aangepast: zijn er aandachtspunten waarmee je rekening moet houden? Is het spel aangepast aan bijvoorbeeld deelnemers met een beperking?

Verschillende jeugdbewegingen bundelen hun spelconcepten in spelletjesdatabanken. Deze bieden altijd leuke inspiratie. Zie hieronder een aantal voorbeelden:

Chiro: <https://chiro.be/spelletjes-en-liedjes/zoek-een-spel>

Scouts & Gidsen Vlaanderen: <https://www.scoutsengidsenvlaanderen.be/zoek-een-spel>



KEMPENS KARAKTER

STUIFZAND



de Merode
cultuur en erfgoed

Algemeen: <https://www.spelensite.be/>

KLJ: <https://www.klj.be/spelen/spelen-maken-of-vinden/spelendatabank>

Aangezien de museumzalen niet zomaar gebruikt kunnen worden voor ieder spel, had het Gasthuismuseum ingezet op het gebruiken van de Gasthuishoeve voor het ZAP-kamp. Hier hangt geen collectie, waardoor deze ruimte vrijer gebruikt kan worden.

De kinderen die langskwamen kregen te horen dat ze een eigen mini-museumpje zouden knutselen in het Gasthuismuseum. Hiervoor zouden ze doorheen het museum materiaal kunnen verzamelen. Maar zo gemakkelijk ging dat niet: de duivel had ervoor gezorgd dat het museum niet meer toegankelijk was, dus de kinderen moesten 'inbreken' in het museum. Om dit te kunnen doen, moesten ze een aantal opdrachten voltooien om sleutels en materiaal te verzamelen dat in de hoeve met touwen omhoog hing. Hiervoor moesten de kinderen echt samenwerken.

Er werden dus actieve opdrachten afgewisseld met maakopdrachten. Deze opdrachten waren onder andere:

- De zee oversteken van Ierland naar Geel, zoals Dimpna dat deed, via gekleurde poefjes
- Een groot bordspel met replica's van een Dimpna sculptuur
- Kleine Mariabeeldjes werden ingevroren in een blok ijs, deze moesten ze zo snel mogelijk doen ontdooien.

Om er een element van spanning in te verwerken, had het museum besloten eenmalig ook de kelder te gebruiken. De kinderen konden na het voltooien van de opdrachten het museum via het donkere kelderluik betreden. Dit zorgde voor de nodige spanning en echte inleving in het verhaal.

In het museum kregen de kinderen een mini-rondleiding waarna ze 'sprokkeltjes' van onder meer wol van het Kempens heideschaap, kruiden uit de kruidentuin etc. konden verzamelen om hun eigen mini-museum te vullen. Achter ieder mini-museum zat een verhaal.

De onderdelen in het museum zelf moesten wel wat rustiger verlopen en 'getemperd' worden.

Tip: leg op voorhand al het materiaal klaar. Geef zeker genoeg uitleg en voorbeelden om alles duidelijk te maken.

Tip: als je verhaal wat enger is, zoals hier onder andere met het kelderluik en de duivel, dan is het goed voor de echt jonge kinderen om soms toch even te tonen dat het niet echt is. Zo worden ze wat meer gerustgesteld.

Er waren wat attributen, zoals verkleedkleding, aanwezig tijdens het spel. De kinderen trokken deze spontaan aan om de duivel te verjagen uit het museum. Dit was zo niet gepland, maar de medewerkers gingen hierin mee. De persoon die de duivel gespeeld had gedurende het begin van het spel, ging zich opnieuw verkleeden om verdreven te worden. Zo werd het spel afgesloten en hadden de kinderen het museum gered.



KEMPENS KARAKTER

STUIFZAND



de Merode
cultuur en erfgoed

De focus tijdens dit ZAP-kamp lag minder op het echt educatieve en meer op het spel, beweging.

Voorbeeld 2: Erfgoeddag 2025 - Duivelstreken

Geïnspireerd op het ZAP-kamp gaat het Gasthuismuseum deze spelmethodieken verwerken in de activiteit voor Erfgoeddag 2025.

Hierbij willen ze een gelijkaardige verhaallijn brengen, maar iets rustiger voor de onderdelen in het museum.

Ze denken onder andere aan spelletjes zoals:

- Zoek de verschillen in een schilderij
- Een grote versie van dokter bibber in een van de ziekenzalen

Verder hebben ze ooit een spel 'moord in het Gasthuismuseum' ontwikkelt, een soort cluedo doorheen het museum. Dat zal ook met Erfgoeddag beschikbaar zijn.

Ze willen al deze ervaringen en kennis naar de toekomst omzetten in een duurzaam, vast kinderaanbod.

Contact

Janna Lefevere - het Gasthuismuseum

Website: <https://www.gasthuismuseumgeel.be/>

Mail: gasthuismuseum@geel.be

Spreker 3: Musea Turnhout - Nelle & Heleen

Nelle en Heleen van [Musea Turnhout](#) waren de sprekers gedurende de vragen- en discussieronde van de workshop. De deelnemers hadden de mogelijkheid om op voorhand ofwel tijdens de workshop vragen rond kindvriendelijke activiteiten te formuleren. Deze werden in groep besproken waarbij een gesprek ontstond tussen Musea Turnhout, de vraagsteller en de rest van de deelnemers. Op deze manier trachten we te leren uit elkaars ervaringen en elkaar te inspireren.

Hoe maak je een rondleiding kindvriendelijker en interactiever op een budgetvriendelijke manier? Hoe kan je immaterieel erfgoed op een boeiende manier aan jongeren en kinderen voorstellen?

In een museum moet je altijd in zekere mate rekening houden met spelregels of krijtlijnen wanneer een groep op bezoek komt. Zorg voor een warm welkom: Als je bij de verwelcoming van de groep jongeren of kinderen meteen al gaat focussen op alles dat niet mag, dan werkt dat vaak al demotiverend. Het is beter om in gesprek te gaan met de kinderen. Zo kan je bijvoorbeeld de vraag stellen: "Wat denken jullie dat een museum doet?" of "Wat verwachten jullie van vandaag?", "Wat denken jullie dat jullie vandaag mogen doen?". Veel kinderen komen nooit buiten school in een museum, dus dat is voor velen al een hele stap. Leg rustig uit wat ze vandaag gaan doen, wat ze mogen verwachten, hoe een



KEMPENS KARAKTER

STUIFZAND



de Merode
cultuur en erfgoed

museum werkt etc. Bijna spontaan gaan heel veel 'regeltjes' verbonden aan het museumbezoek al aangehaald worden in dat gesprek zonder dat het aanvoelt als een opsomming van alles wat niet mag. Conclusie: het belang van een positieve eerste indruk, directe interactie, erkenning dat veel kinderen nog nooit in een museum zijn geweest en het vermijden van een lange lijst met regels.

Wanneer een middelbare school op uitstap komt naar een museum, dan verloopt dat vaak in kader van een bepaald vak. Alle afspraken rond dat bezoek, de klemtonen etc. dat verloopt dus ook via één vak en één leerkracht. Je moet het bezoek dan vaak wat gaan aanpassen aan de specifieke vakinhoud en context. Dit maakt het iets complexer dan bij kinderen uit het basisonderwijs. De jongere start vaak vanuit een specifiek vak, of specifieke leerkracht. Het is als gids ook aangeraden om bij het maken van de afspraken de leerkracht in kwestie te bevragen, indien mogelijk. Als je een museumbezoek mooi kan inbedden in een breder geheel van een aantal lessen of in een project waarmee de leerlingen op school beter zijn, dan biedt dit ook de mogelijkheid tot een aangename ervaring voor de groep. Het bezoek kan heel mooi aansluiten bij de klaspraktijk, maar als gids ben je niet altijd op de hoogte van de plannen die in de klas gemaakt worden. Dit navragen kan dus een waardevolle bijdrage leveren aan het museumbezoek. Wie weet zijn er samenwerkingen mogelijk tussen verschillende vakken (Nederlands, godsdienst, wiskunde,...) Conclusie: het belang van voor- en natrajecten in de klas en het betrekken van de leerkracht bij de museumervaring, verzamel zoveel mogelijk info op voorhand.

Het is belangrijk jongeren te laten 'landen' in het museum. Geef ze de tijd en ruimte om even te wennen aan de omgeving, af te tasten wat de dag zal brengen en wat ze mogen verwachten. Een museumbezoek is voor veel jongeren iets van buiten hun comfortzone. Als je de tijd neemt om ze even te doen wennen en op hun gemak te doen voelen, dan merk je dat echt in de rest van de rondleiding. Ze zijn dan vaak meer betrokken, geïnteresseerd en open. Bijvoorbeeld door de eerste 10 minuten uit te rekken om de jongeren even te laten rondlopen, kijken, kan je al veel doen.

Daarnaast helpt het ook wel als je als gids aangeeft dat je beseft dat een museumbezoek voor een deel van de groep aanvoelt als 'verplichte kost'. Geef hun gevoelens erkenning, zorg ervoor dat ze zich gezien voelen. Verklein de afstand tussen jezelf en de jongeren en probeer ze op hun manier aan te spreken, spreek ze aan in de situatie waarin ze zich bevinden. Maar zorg er ook voor dat het bezoek iets leuk is. Het gebruik van humor en een ontspannen houding wordt aangeraden om de afstand tussen gids en pubers te verkleinen.

Als gids naar kinderen toe, moet je niet bang zijn om je ook kinderlijk op te stellen. Bij kinderen werkt het vaak tegendraads als je jezelf profileert als een autoritair figuur of een beetje zoals een leerkracht gaat optreden.

Als gids kan je, in plaats van 'de les te spellen', aan de kinderen vragen: "Wat denk je dat er allemaal mag in een museum?" en bijna alle gedragsregels zullen ter sprake komen.

Om ook uit dat kader van de 'strenge museumregels' te treden kan je bijvoorbeeld replica's laten maken van collectiestukken en de kinderen hiermee laten werken. Echte kunstwerken mag je immers niet aanraken, maar als je ze de kans geeft dat dan wel te doen, met replica's, dan blijft dat vaak hangen.



KEMPENS KARAKTER

STUIFZAND



de Merode
cultuur en erfgoed

Niet voor iedere leeftijdsgroep moet dezelfde rondleiding gegeven worden. Je kan focussen op bepaalde collectiestukken die beter aansluiten bij de leefwereld van de leeftijdsgroep in kwestie.

Dit heeft als voordeel dat de kinderen ook het jaar nadien een rondleiding kunnen volgen zonder dat dit aanvoelt als herhaling van de keer daarvoor. Zo kunnen ze steeds opnieuw nieuwe dingen leren kennen bij een bezoek.

Wat ook werkt bij kinderen en jongeren tijdens een museumbezoek is het prikkelen van verschillende zintuigen. Laat ze erfgoedthema's en tradities op een hedendaagse manier of via een creatieve verwerking beleven. Laat kinderen iets doen. Wissel het vertellen af met samen iets eten of drinken, even op adem komen, een bezoek op eigen tempo. Deze momenten van creativiteit en prikkeling zijn vaak wat informeler dan een begeleid museumbezoek, maar bieden dus ook de mogelijkheid op een andere vorm van contact met de klasgroep. Het geeft de leerlingen de mogelijkheid om even hun aandacht los te laten, te ontspannen.

Zeker in Scandinavische landen wordt hier al sterk op ingezet. Veel musea daar bevatten een soort kinderruimte of museumzaal ontworpen voor kinderen. Hier mag de collectie aangeraakt worden, hier kunnen kinderen dingen doen en actief aan de slag gaan met erfgoed en bepaalde thema's. Zoiets kan hier ook werken, maar je ziet het minder.

Laat kinderen ook toe om een beetje te spelen in het museum. Laat ze zich welkom voelen. Bijvoorbeeld: als er een trap in het museum aanwezig is dan hebben kinderen snel de neiging om van de trap te springen. En waarom niet? Nodig ze uit om dat te doen. Zolang er geen waardevolle collectiestukken beschadigd worden, kan je soms de 'regeltjes' in een museum wel wat losser laten. Creëer (tussen) ruimtes waar de kinderen losser mogen bewegen.

Musea Turnhout zou graag dat speelse ook wat meer betrekken in de eigen praktijk. Ze denken eraan gekleurde lijnen op de vloer doorheen het museum te laten lopen zodat kinderen verschillende parcours kunnen volgen en de collectie vanuit een ander standpunt kunnen ontdekken. Denk ook aan tunnels waar ze door kunnen kruipen of een archeologisch museum waar kinderen in een zandbak kunnen zoeken naar archeologische vondsten.

Vaak als het gaat om kinderen aan te spreken dan wordt er ofwel gefocust op het aanbod voor het kind an sich, ofwel aanbod voor families. Hierin moet ook een keuze gemaakt worden. Je kan ofwel een aanbod creëren waarbij ouders/begeleiders en kinderen het museum samen kunnen beleven, ofwel een aanbod waarbij kinderen iets doen terwijl ouders een gewoon museumbezoek volgen. Anders krijg je situaties waarbij ouders halvelings moeten meedoen met het kinderaanbod voor hun kind, maar zelf ook niet echt een gewone tour door het museum kunnen volgen.

Als je ervoor kiest om een aanbod te creëren dat door begeleider/ouder en kind beleefd kan worden, kan je de aandacht van de volwassene erbij houden door hem/haar aan te spreken en actief te laten deelnemen. Veel volwassenen vinden doe-opdrachten ook leuk. Ook replica's van objecten spreken volwassenen aan (vb. oude spelletjes in het speelgoedmuseum).



KEMPENS KARAKTER

STUIFZAND



de Merode
cultuur en erfgoed

In het Natuurpunt museum in Turnhout hebben ze een leuk opdrachtenboekje vol opdrachtjes door het museum.

Scholen plannen graag rondleidingen in en er is al een aanbod op kindermaat. Maar hoe vul je dit goed op? Hoe kan je de rondleiding interessant houden zodat de leerlingen niet alleen maar aan het luisteren zijn naar een gids? Hoe kan je een rondleiding wat interactiever maken? Hoe lang mag een rondleiding gemiddeld duren om de aandacht van kinderen erbij te houden?

De aandacht van kinderen en jongeren kan je moeilijk vasthouden als je als gids enkel spreekt en de leerlingen laat luisteren. Wissel de verhalen af met wat doe-activiteiten. Om de 'spanning' erin te houden kan je het geheel laten opbouwen naar een eindresultaat. Bijvoorbeeld je uitleg en doe-opdrachten inpassen in een bepaalde verhaallijn die uiteindelijk uitmondt in een eindproduct. Denk aan het verzamelen van objecten of puzzelstukjes doorheen de rondleiding waar ze dan aan het einde van de rondleiding iets mee kunnen knutselen of doen.

Probeer kinderen en jongeren te betrekken door een link te leggen met wat ze zelf herkennen, met hun eigen leefwereld en denkpatronen.

Er is ook een verschil tussen bewegen of in een rij lopen. Tijdens een stadswandeling of natuurwandeling is het dus goed om ergens een korte pauze in te calculeren om de kinderen eens los te laten in bijvoorbeeld het stadspark. Zo is er ook tijd om echt even actief te zijn en niet alleen in een rij te lopen. Conclusie: gebruik een combinatie aan methodieken: muziek, beweging, dans, ...

Vaak is het moeilijker om de stillere leerlingen actief te betrekken. De extraverte leerlingen staan meestal op de eerste rij, roepen de antwoorden, en trekken zo heel veel aandacht naar zich toe, waardoor stillere, rustigere leerlingen wat op de achtergrond blijven. Als je iedereen van de groep wil aanspreken en laten deelnemen, is dit soms dus wat moeilijk. Het kan helpen deze leerlingen aan te spreken of om opdrachten te maken waarbinnen iedereen gelijke kansen heeft om het juiste antwoord te geven of iets te doen zodat het 'haantje de voorste' niet noodzakelijk de eerste is. Je kan bijvoorbeeld proberen om beweging, geluid of andere zintuigen te betrekken in de rondleiding. Dan ben je even bezig op een andere manier met de inhoud en krijgen andere leerlingen ook de kans meer in te spelen op de eigen talenten.

Een leuke opdracht om kinderen of jongeren tijdens een stadswandeling aandachtig te houden is een fotozoektocht. Toon bijvoorbeeld bij de start één foto van een plek of object dat ze tijdens de wandeling gaan passeren en laat ze zoeken tijdens de wandeling waar dat is. Dit is wel een intensieve opdracht om de hele groep te engageren en op de groep te letten.

Qua duur van de rondleiding is een uur vaak al lang genoeg. Als je het praten afwisselt met iets actiever of bijvoorbeeld nog een workshop integreert naast de rondleiding dan kan anderhalf uur of twee uur ook wel.

Zorg er zeker voor dat de leerkrachten/begeleiders steeds meegaan met de groep. Dit mag op voorhand echt expliciet afgesproken worden. Als gids ben jij geen leerkracht, jij bent een



KEMPENS KARAKTER

STUIFZAND



de Merode
cultuur en erfgoed

gids. Om de veiligheid mee te bewaken en de kinderen/jongeren in te tomen, gaat de leerkracht of begeleider best mee. Jij als gids moet immers kunnen focussen op de inhoud van de rondleiding, niet op het onder controle houden van de groep.

Als leerkrachten dus voorstellen dat zij even in de cafetaria gaan zitten of in tussentijd iets anders gaan doen, dan mag je echt wel aankaarten dat dat niet de bedoeling is. Een rondleiding mag geen manier zijn om even de kinderen bij iemand anders af te zetten. De begeleider of leerkracht moet nog steeds zijn/haar verantwoordelijkheid opnemen. De begeleider/leerkracht kent de groep ook beter dan dat jij ze kent.

Daarnaast geeft een begeleider of leerkracht een heel verkeerd signaal aan de groep wanneer hij/zij zelf niet aanwezig wil zijn tijdens de rondleiding. Als de begeleider/leerkracht zelf meegaat en enthousiast is over de inhoud van de rondleiding, dan gaat de klas daar zelf ook sneller in mee. Je kan ook altijd zoeken naar testklassen voor nieuwe (educatieve) programma's.

Als je een stadswandeling of natuurwandeling geeft en het de voorbijgangers geregend heeft waardoor er wat modder ligt, dan kan je hierop inspelen. Laat de leerlingen plastic zakken om de schoenen binden of regenlaarzen meebrengen en laat ze door de modder stappen. Inspelen op eerder onverwachte omstandigheden is als gids niet altijd gemakkelijk, maar kan wel unieke ervaringen bieden voor de kinderen en jongeren.

Zowel als je werkt met kinderen als jongeren, is het belangrijk om eerlijk te zijn en jezelf te blijven. Als je een antwoord op een vraag niet weet, durf dat dan toegeven. Ontdek of onderzoek het samen.

De afstand tussen leerkracht en puber is vaak groter dan de afstand tussen puber en iemand die komt babbelen. Als je als gids meteen aangeeft dat je geen leerkracht bent, maar gewoon een toffe ervaring wil aanbieden of gewoon een fijne middag wil hebben met hen, dan kan dat de afstand meteen al wat verkleinen. De jongeren voelen zich dan veel meer op hun gemak en gaan sneller actief meedoen.

Het valt ook echt op in de praktijk dat pubers echt wat meer tijd nodig hebben om los te komen of te 'landen' dan kinderen. Kinderen kan je praktisch meteen na aankomst in een museum meenemen op sleeptouw en ze gaan zichzelf inzetten voor de opdrachtjes en vragen die gesteld worden. Bij pubers is daar vaak wat tijd en ruimte voor nodig. Als je als gids kan laten zien dat je oprecht geïnteresseerd bent in hun inbreng, de vragen die ze stellen, de bijdragen die ze leveren aan het bezoek, dan voelen ze zich sneller gewaardeerd en op hun gemak om actief deel te nemen. Je merkt dan vaak vanzelf dat dat langzaam los begint te komen.

Hou er ook rekening mee dat pubers vaak nog peer pressure voelen. Ze gaan misschien niet goed durven om iets te zeggen voor de groep of een opdracht te doen omdat ze zichzelf niet voor schut willen zetten voor de klas of goed willen overkomen.

Je kan hen al gerust stellen door ook aan te geven dat je niets moet zeggen of doen als je daar geen zin in hebt, dat niemand verplicht zal worden om deel te nemen als hij/zij dat niet wil.

Geef jongeren en kinderen het gevoel dat je geïnteresseerd bent in hun input of dat ze waardevolle bijdragen leveren door specifieke feedback te geven. Als iemand ergens een vraag over stelt of op iets wijst, in plaats van dan te antwoorden "goed gedaan," of een andere algemene reactie, kan je beter in je feedback aangeven waarom dat goed was. Wijk



KEMPENS KARAKTER

STUIFZAND



de Merode
cultuur en erfgoed

af van vage, algemene complimenten en ga eerder voor iets zoals: "De manier waarop je de kleuren gebruikt hebt in deze opdracht, dat is echt heel mooi gedaan." of "Wat een goede vraag!" "Je hebt inderdaad goed opgemerkt dat X te zien is in dat schilderij." Enz.

Soms kunnen kinderen en jongeren je echt verrassen met hun bijdragen, dus laat hen zeker voelen dat dat gewaardeerd wordt.

Hoe kan je kinderen betrekken bij het Bakkershuisje (in context van 'Brood en pap')?

Zorg ervoor dat je genoeg educatief materiaal voor handen hebt en een bezoek vergezeld wordt van voldoende aankleding. Laat kinderen zelf aan de slag gaan met het materiaal of zorg ervoor dat er objecten zijn die ze mogen aanraken.

Laat kinderen actief beleven en doen. Bijvoorbeeld laat ze stap voor stap het proces van brood bakken uitvoeren, laat ze bloem bestuiven op een brood, laat ze streekgebak of broodjes versieren, help ze bij het maken van een eigen bakoventje in klei, bedenk een nieuw streekgerecht of recept, ...

In Taxandria proberen ze ook echt op dat aspect actief beleven in te zetten. Bij de expo rond kantklossen en de belevingstour. Doorheen het museum kunnen kinderen aan de hand van opdrachtjes codes kraken en dingen doen. Ze mogen echt beleven hoe het kantklossen en het leven er vroeger aan toeging, ze mogen proeven van kaneelbroodjes of melk met salie. Daarnaast hebben ze buiten een reuzen kantklos opgezet waarbij kinderen elk een persona van een 'levend klosje' toegekend krijgen en volgens bepaalde instructies moeten bewegen om in het groot te kantklossen.

Voorbeeld van een Día de los Muertos viering in het museum: Kinderen en gezinnen leerden eerst over de traditie en de link met het museum. Daarna was er een creatieve verwerking waarbij deelnemers altaartjes maakten. Het evenement werd afgesloten met een feestelijk element (chocolademelk en versierde koekjes).

Taxandria heeft een checklist familievriendelijke tool. [Deze kan je hier bekijken.](#)

Contact

Nelle & Heleen - Musea Turnhout

Website: <https://www.turnhout.be/museaturnhout>

Mail: musea@turnhout.be

Met dank aan

Graag bedanken we de sprekers, Erik, Janna, Nelle en Heleen, voor de waardevolle bijdrage aan deze inspiratieworkshop. Daarnaast bedanken we ook alle deelnemers voor hun actieve deelname aan deze voormiddag.



KEMPENS KARAKTER

STUIFZAND



de Merode
cultuur en erfgoed

Deze workshop is een samenwerking tussen de Kempense erfgoedcellen - De Merode, Erfgoed Voorkempen, Kempens Karakter, Erfgoed Noorderkempen en Stuifzand - in kader van Erfgoeddag 2025.

Meer weten over Erfgoeddag? Neem een kijkje op erfgoeddagkempen.be.
Erfgoeddag is een initiatief van FARO, Vlaams steunpunt voor de cultureel-erfgoedsector.

De volgende inspiratieworkshop 'communicatie en onthaal op maat van mijn activiteit' zal doorgaan op donderdag 27 februari 2025 van 10 tot 13 uur in Kasteel Le Paige te Herentals (Nederrij 135). [Inschrijven kan hier](#). Laat zeker ook weten over welke aspecten van communicatie en onthaal je graag concrete tips en tricks zou ontvangen.



KEMPENS KARAKTER

STUIFZAND



KEMPENS KARAKTER

STUIFZAND



de Merode
cultuur en erfgoed