

curieuzeneuze



Dag juf, dag meester,

Welkom in Curiosum!

Ik ben Curieuzeneuze en dit is mijn museum.

Speuren, puzzelen, zoeken, ontdekken... m'n eigen neus  
achternalopen whoehoehoe ik doe dat zo ontzettend  
graag!

Met mijn curieuzeneuze-kast vol met leuke doe-dingen  
kunnen jouw leerlingen zoals ik overal in het museum fijn  
gaan rondneuzen.

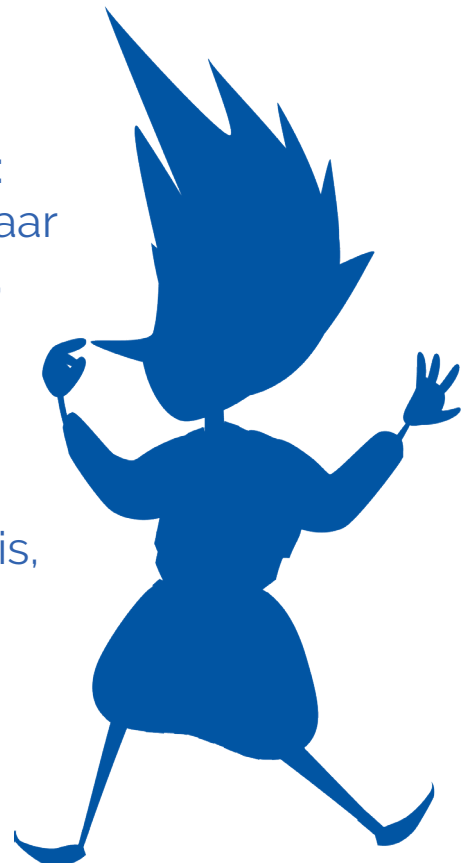
Wat is een museum?

Voor de jongsten zou ik zeggen: 'Een museum is een plek  
waar je oude en bijzondere dingen kunt bekijken. Je leert  
er ook heel wat over vroeger.'

Goed hé!

Voor de wat grotere kinderen is het dit:  
'Een museum is een speciale plaats waar  
mensen dingen bewaren die heel oud,  
belangrijk, interessant of speciaal zijn.  
Je kunt er schilderijen, beelden, oude  
spullen en nog veel meer bijzondere  
dingen bekijken. Het is een fijne plek  
waar je kunt leren over de geschiedenis,  
kunst en de wereld om ons heen.'

De max!



## PRAKTISCHE INFO

Je kan zelf met jouw leerlingen van 1ste of 2de graad met de kast aan de slag. Voorzie hiervoor best extra begeleiding. Toch liever een gids? Dat kan ook. Kijk voor informatie hiervoor op onze website [www.museasintniklaas.be](http://www.museasintniklaas.be)

Reken op ongeveer 1u30 om alle opdrachten in de curieuzeneuze-kast te ontdekken.

## EEN PAAR AFSPRAKEN OM MET JE LEERLINGEN TE MAKEN

- Als je loopt zie je niet veel. Rustig stappen is handiger om niets te missen.
- Een groepje werkt rustig samen en laat niemand in de steek.
- De taakjes binnen elke groep worden eerlijk en afwisselend verdeeld.
- Héél belangrijk! Het museum is geen speelplaats. Goed kijken maar niet aankomen is de boodschap.

## AANPAK CURIEUZENEUZE-KAST

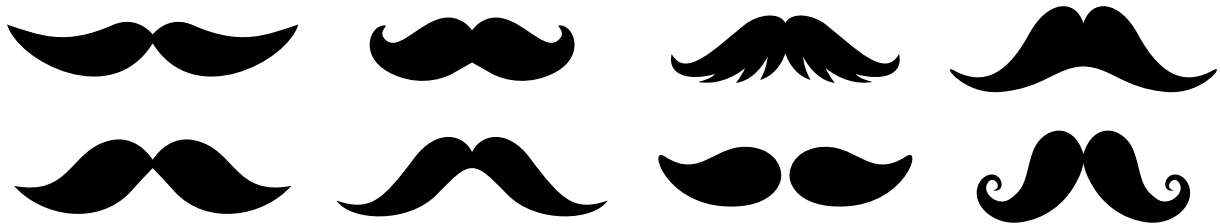
- Doe de kast open. Je ziet zestien schuifjes. De acht schuifjes, links met witte cijfers, zijn voor leerlingen van de eerste graad. De schuifjes rechts met gele cijfers, zijn voor leerlingen van de tweede graad.
- Verdeel jouw klas in groepjes. Elk groepje mag een schuifje kiezen tussen nr.1 en nr.7. Het schuifje nr.8 is voor het einde van het spel zowel voor de 1ste als de 2de graad.
- Elk groepje mag het gekozen schuifje uit de kast nemen en even apart zitten. De leerlingen lezen samen aandachtig de opdracht en weten zo wat te doen en waar.
- Is de opdracht correct uitgevoerd, plaatst elk groepje zijn schuifje mét alle materiaal terug op z'n juiste plaats. Nu kunnen de leerlingen opnieuw een schuifje kiezen.
- Zo kunnen de leerlingen van jouw klas zeven opdrachten doen. Het laatste schuifje nr. 8 is een fijne afsluiter.

# curieuzeneuze-kast opdrachten en oplossingen

1 TRAPHAL  
1STE GRAAD

## Opdracht

Op dit kaartje staan allemaal snorren.



Kijk nu goed in de kast in de hall. Jullie zien drie mooie maar rare tassen. Mannen met een snor dronken uit zo'n tas. Waarom?

## Oplossing

In elke tas zit een klein brugje waarop de snor 'rust'. Zo blijft de snor mooi in model en vooral wordt die niet vies! Zo'n tas noem je dan ook een snorrentas.

1TRAPHAL  
2DE GRAAD

## Opdracht

Welk voorwerp in de kast doet jullie aan een slang denken? Wat zou je met dat voorwerp kunnen doen?

## Oplossing

In de kast ligt een oud muziekinstrument in de vorm van een serpent/slang. Het is blaasinstrument dat een laag brommend geluid geeft.

## 2 KANTOOR 1STE GRAAD

### Opdracht

Een speelse leeuw verstopt zich in het haardvuur. Als jullie hem vinden, ga eens staan zoals hij en geef jullie beste brul. Hij is niet alleen. Kunnen jullie alle leeuwen tellen?

### Oplossing

In het haardvuur zie je 35 gele tegeltjes met daarop een leeuw.

## 2 KANTOOR 2DE GRAAD

### Opdracht

Ga eens kijken in het Kantoor.

Een groot gezin woonde ooit in dit kleine kasteel. Op het blauwe bordje kunnen jullie heel wat informatie vinden over hen. Goed gelezen? Los dan volgende vraagjes op:

1. Geef de naam van de man van wie dit huis was.
2. Wat voor werk deed deze man?
3. Vinden jullie ook de naam van zijn vrouw?
4. Hoeveel jongens en meisjes woonden hier?

### Oplossing

1. Alfons Janssens
2. Textielfabrikant, politicus, dichter
3. Coleta De Schrijver
4. 8 kinderen = 4 meisjes en 4 jongens

## 3 SALON 1ste graad

### Opdracht

Muziek in het Salon! De piano hebben jullie zeker gezien...maar waar is de viool?

Kijk, er staat ook een oude platenspeler. Hoe noem je dat? Een grammofoon!



### Oplossing

viool staat op het wandtapijt

## 3 SALON 2de graad

### Opdracht

Wat maakt allemaal muziek in het mooie Salon?

Zoek deze vier muziekinstrumenten en duid ze aan op het plannetje.



### Oplossing

Harp (op de klok op de haardmantel), viool (op het wandtapijt), piano (in de rechterhoek) en grammofoon (in de linkerhoek)

## 4 Vlaamse Zaal 1ste Graad

### Opdracht

Wat is gemaakt van hout, steen, stof en ijzer in deze kamer?

### Oplossing

Hout= beelden en wand; steen=aan de haardmantel; stof=behang,  
ijzer=klinken

## 4 Vlaamse Zaal 2de Graad

### Opdracht

Welk spreekwoord met 'honden' vind je terug in één van de ramen? Wat zou dit spreekwoord willen zeggen? Als je het gevonden hebt, kijk eens in de envelope!

- A) Blaffende honden bijten niet
- B) Als twee honden vechten om een been loopt de derde ermee heen
- C) Geen slapende honden wakker maken
- D) Als oude honden bassen men dient er op te passen

### Oplossing

D is juist

### Betekenis:

'Als oude mensen zich zorgen maken, best eens luisteren en hun raad ernstig nemen.'

## 5 Kunstenkamer 1ste Graad

### Opdracht

Ga naar de Kunstenkamer.

Miauw, Woef woef, Bhoehoe, Knorr knorr, Bhéhéhé, Kwek

Vind jij alle dieren uit het doosje terug? Wie zoekt die vindt!

## 5 Kunstenkamer 2de Graad

### Opdracht

Neem een blaadje met de titels van de schilderijen uit het bakje.

Zoek:

- één landschap ( schilderij met veel natuur )
- één portret ( schilderij met een persoon op )
- één stilleven ( schilderij met alleen maar dingen op die niet kunnen bewegen )
- 

Met de info op het blaadje kan je de titels van de drie schilderijen vinden. Schrijf de titels op de kaart.

### Oplossing

Er zijn heel wat landschappen, portretten en stillevens.

Landschap bv Langs de Leie; portret bv van Proost, Stilleven van Willems Claesz.Heda...



## 6 Vanitaskamer 1ste Graad

### Opdracht

Van wie zijn deze veren? Kan jij ze vinden in deze kamer?

### Oplossing

Pauwenpluimen.

Op de foto boven de haardmantel staat een dame met pauwenveren voor de ogen. Een pauwenpluim lijkt trouwens wat op een oog.

## 6 Vanitaskamer 2de Graad

### Opdracht

Ga naar de Vanitaskamer. Neem de opdracht en het zakje mee.

Zoek het spel 'roulette met anker en zon'. Open het zakje en speel elk om beurt.

Welk teken (zon, anker, hart, klaver, ruit, schoppen ) zullen de drie dobbelstenen elk tonen? Leg op het teken dat jij denkt een schijfje. Gooi de 3 dobbelstenen samen. Heb je alles goed geraden... proficiat! Zo niet volgende keer beter.

## 7 JapANESE kamer 1ste graad

### Opdracht

Zoek de kleine samoerai. Kijk dan naar de grote samoerai.

Wat is hetzelfde en wat is er anders?

## 7 JapANESE kamer 2de graad

### Opdracht

Vul het kruiswoordraadsel in en je vindt het antwoord op de vraag: 'Ken jij het land van de rijzende zon?'

Oplossing = Japan

1) Welke gevechtssport is dit?



Judo

2) Hoe noem je de krijger die daar staat?

Samoerai

3) Razend populair game van Nintendo.

Pokemon

4) Wat een krijger niet kan missen is zijn.....

Zwaard

5) Hoe noem je het kledingstuk dat je boven de deur ziet?

Kimono

8 TRAPHAL  
1STE GRAAD

Maak een klasfoto met Curieuzeneuze.

Geef Curieuzeneuze mooie kleuren op de plaat.

8 TRAPHAL  
2DE GRAAD

Ga even zitten. We hebben twee vragen voor jou.

- Wat vind jij een bijzonder/raar/mooi voorwerp in ons museum?
- Kan je ons vertellen wat je leuk vindt aan ons museum?

Maak een klasfoto met Curieuzeneuze

## EXTRA RODE DRAAD-OPDRACHT

### Opdracht

In hoeveel kamers vind je geen leeuw?

### Oplossing

Drie

= Kunstenkamer, Japan-kamer en Vanitas-kamer

In alle andere kamers: Hall, Kantoor, Salon, Vlaamse zaal, Bibliotheek, Tentoonstellingsruimte en Overloop vind je heel veel leeuwen. De ene leeuw al wat zichtbaarder dan de andere.

Succes!!!!

# PLAN GELIJKVLOERS EN EERSTE VERDIEPING

