

Draaiboek

museumprogramma

Een doos vol spullen



Draaiboek museumprogramma

Een doos vol spullen

Doelstelling	p.3
Vorbereidingen	p.3
Een doos vol spullen – het programma	p.4

Doelstelling

Leerlingen kennen enkele argumenten waarom een museum iets wel of niet wil bewaren. Ze hebben kennisgemaakt met enkele locaties, voorwerpen en foto's uit het verleden van Haarlemmermeer. Van enkele voorwerpen weten ze waarvoor ze gebruikt werden.

Doelgroep

Het programma is geschikt voor leerlingen van groep 3 en 4.

Tijdsduur

1,5 uur

Begeleiding

Vanuit het museum is er 1 begeleider.

Vanuit school komen enkele begeleiders mee. De leerlingen werken in het museum in tweetallen, dus drie begeleiders vanuit school volstaat.

Vorbereiding

Alle benodigde spullen staan in de linker vitrinekast beneden, in de ontvangsthal.

- Klaarzetten doos met spullen (locatie: marktplein)
- Klaarzetten en in elkaar zetten vitrinekastje.
- Klaarzetten wegwerpkist (idem)
- Klaarleggen objectenkaarten, 1 per tweetal.
- Klaarleggen stickervellen
- Lichtbak en dia's klaarzetten.

Het museumprogramma 'Een doos vol spullen'

Introductie

Ter introductie krijgen de leerlingen een rondleiding door het museum.

Enkele locaties spelen tijdens het spel een wat grotere rol (hier zijn voorwerpen te vinden):

- Het veen
- De timmerman
- Het hotel
- De hoek met de was
- Het huisje van de Tweede Wereldoorlog
- De kruidenier
- De bank
- De Fournitureenzaak + de marskramerskast
- De smid
- Het vliegveld
- De locatie van de telefoons

Het spel 'Een doos vol spullen'

Als het goed is, hebben de leerlingen al op school gehoord dat ze het museum komen helpen. Het museum heeft namelijk een doos vol spullen gekregen van ene meneer van Dijk. Hij heeft gevraagd of het museum er misschien iets aan heeft. Het museum heeft de leerlingen weer om hulp gevraagd. Willen de leerlingen nog steeds helpen?

Dan gaat dat als volgt:

Het museum wil graag een kleine reizende tentoonstelling maken van spullen uit het museum. Misschien heeft meneer van Dijk wel tweede exemplaren in zijn doos, die hiervoor gebruikt kunnen worden. Die kunnen dan mooi in de vitrinekast.

Het museum heeft alvast een labeltje aan de spullen gedaan, zodat je weet wat het is. Nu moet worden uitgezocht of het museum dit voorwerp gebruikt. Zo ja, dan hoort het ook in de reizende vitrinekast. Zo nee, dan heeft het museum het eigenlijk niet nodig.

De vitrinekast is ook speciaal behandeld: die kan zelf beoordelen of het wel of niet 'open gaat' voor het voorwerp. Doe even voor hoe het werkt door een voorwerp voor de vitrinekast te houden.

Nu aan de slag. De leerlingen gaan aan het werk in twee- of drietallen. Ieder groepje krijgt een voorwerpenkaart. Hierop staan vier voorwerpen. Dit zijn de spelregels:

- Zoek het voorwerp op in de doos vol spullen.
- Bedenk nu waar dit voorwerp in het museum te vinden zou kunnen zijn.
- Vraag advies als je het niet kunt bedenken. Bel dan de bank voor advies.
- Ga op zoek in het museum. Probeer het voorwerp te vinden. Weet je het (het hoeft niet altijd exact hetzelfde te zijn, maar toch wel ongeveer), dan kom je weer naar het plein.
- Als je het niet weet of je twijfelt, bel dan weer de bank voor advies.
- Houd het label van het voorwerp voor de kist (als je het niet gevonden hebt) of voor de vitrinekast (als je het wel gevonden hebt).
- Haal bij de museummedewerkster een rood (niet bewaren) of groen (wel bewaren) stickertje en plak dit op je kaart.
- Ga door naar het volgende voorwerp.
- Uitzondering: de dia's. Deze zijn te zien op de lichtbak. Je moet ze zoeken in één van de digitale boeken in het museum. Denk zelf slim na waar je moet zoeken. Ook hier geldt dat je het wel of niet kunt vinden en dat je de bank kunt bellen.

Nu kunnen de leerlingen beginnen. Het is niet de bedoeling om zo snel mogelijk te werken. Er mag dus ook niet worden gerend.

Taak van de museumbegleider:

- Uitreiken spullen uit de doos
- Kijken of het label voor de vitrinekast of de kist wordt gehouden en of de leerlingen het goed hebben.
- Rode en groene stickers uitdelen.

Taak van de juf of meester:

- Bij de bank gaan zitten en de telefoon beantwoorden. De juf of meester heeft een overzicht van alle objecten en de locatie waar dit gezocht moet worden.

Wat te doen als een groepje eerder klaar is?

- Meneer van Dijk heeft enkele foto's in stukjes. Die kunnen de leerlingen in elkaar proberen te puzzelen. Werken met handschoenen.

Afsluiting

De afsluiting duurt niet lang, want aan het einde van het programma is iedereen moe.

De bedoeling is dat de spullen die leerlingen hebben onder- en gezocht, in de vitrinekast worden gelegd. Iedere leerling mag iets uit de doos met spullen pakken waarvan hij of zij weet dat het wel of niet bewaard moet worden.

Is het een voorwerp dat niet bewaard moet worden, dan doen ze het in de kist.

Is het een voorwerp dat wel bewaard moet worden, dan doen ze het in de vitrinekast.

Als de spullen allemaal een plekje hebben gevonden, wordt meneer van Dijk gebeld. Al zijn spullen hebben een plekje gekregen! Vindt hij het goed dat de spullen die het museum niet wil gebruiken in het museum in het winkeltje worden gezet? Als het lukt is het leuk als een collega echt gebeld kan worden die meneer van Dijk speelt en even binnenkomt. Als het niet lukt, dan kun je ook een andere draai aan de afsluiting geven en meneer van Dijk niet bellen (geef jezelf een applaus, bijvoorbeeld).