

# Vogel Paleis



## Informatie handleiding

### *Duur:*

1u30

### *Voor wie?*

Leerlingen van het 3<sup>de</sup>, 4<sup>de</sup> en 5<sup>de</sup> leerjaar.

### *Aantal?*

Max 26 leerlingen

(tot 18 leerlingen: 1 begeleider vanuit de school gevraagd die aanwezig blijft, vanaf 18 tot 26 leerlingen: 2 begeleiders vanuit de school gevraagd die aanwezig blijven tijdens de activiteit)

### *Doel:*

- De kinderen kennis laten maken met de vogelcollectie.
- Leren observeren
- Zelf antwoorden ontdekken op vragen waardoor men spelenderwijs leert
- Het museum op een laagdrempelige, verrassende en leuke manier ontdekken
- Bijleren over het thema vogels
- Eigen verbeeldingskracht ontdekken en het thema vanuit een andere invalshoek leren benaderen
- De fantasie prikkelen, zowel vormelijk (fantasievogel tekenen) als inhoudelijk (karakterschets maken)
- Kenmerken ontdekken van vogels (oa. specifiek over de kenmerken van de verschillende snavels)

### *Opmerking:*

Deze activiteit kan enkel geboekt worden in combinatie met de Stem activiteit 'Bouw je eigen vliegtuig'.

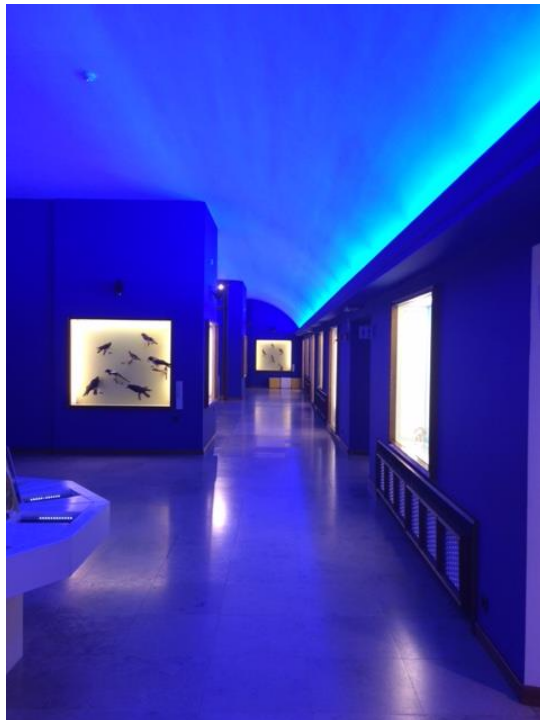
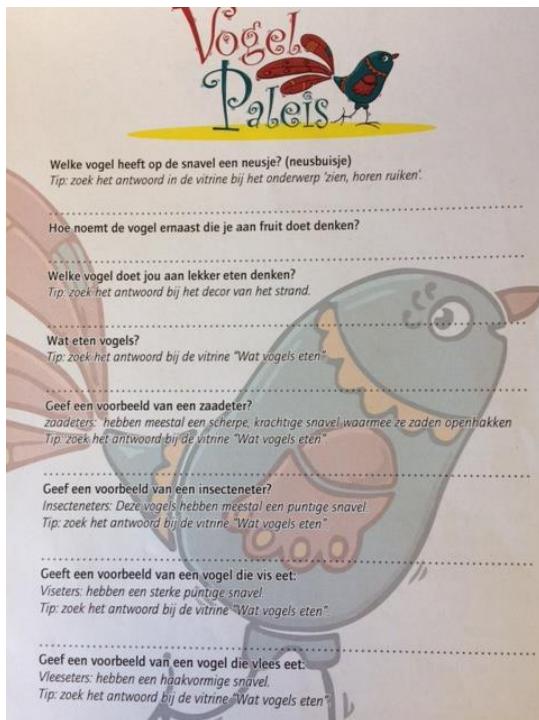
Beide activiteiten worden in dit geval begeleid door een Kina lesgever. (Ilse K)

## Verloop:

### A. Inleiding met een kleine zoekopdracht: 25 minuten

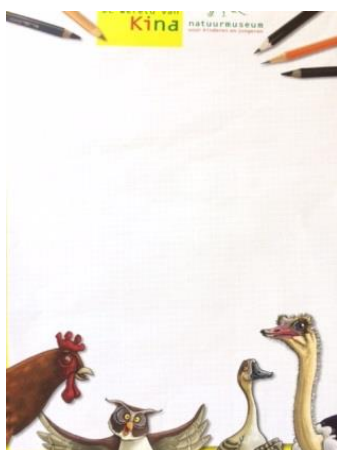
Tijdens deze activiteit maken de kinderen kennis met de vogelcollectie in het museum. De kinderen krijgen een vragenlijst. Het antwoord zoeken ze in de vogelcollectie (dankzij de hints is het antwoord vrij snel te vinden).

De vraagjes hebben een verrassende invalshoek met een fantasierijke knipoog, waarbij de kinderen vooral goed moeten kijken.



### B. Fantasievogel ontwerpen op een affiche: 25 minuten

De kinderen mogen een eigen affiche ontwerpen. Ze ontvangen een lege affiche en een sticker van een vogelkop, een potlood een gom en fluostiften. Met deze materialen mag men aan de slag om een eigen affiche te ontwerpen van een fantasievogel.



Het lijf en de poten mogen ze er zelf bij fantaseren (tekenen), maar de bek moet er realistisch uitzien. Op basis van prenten met uitleg leren de kinderen de functie van de verschillende snavels. De kinderen mogen een snavel uitkiezen die ze bij hun vogelkop (sticker) mogen tekenen. De rest mogen ze volledig fantaseren (verhouding, kleur, grootte, vorm...), de kinderen die snel klaar zijn met de tekening, mogen deze inkleuren met fluo stiften.



### C. Fantasievogel inhoudelijk uitwerken: 20 minuten

Vervolgens krijgen de kinderen een lampje waarmee ze naar de donkere ruimte mogen gaan. Daar mag men het karakter van de vogel verder uitwerken op basis van vraagjes (realistische en fantasievraagjes)



**Vogel Paleis**

Wat is de naam van jouw vogel? .....

Hoe ziet de snavel van jouw vogel eruit? Waarom? Wat eet hij? .....

Welk beroep heeft jouw vogel? .....

Waar woont jouw vogel? (gebruik je fantasie) .....

Als je vogel op reis vertrekt, wat neemt hij zeker mee? .....

Van wie of wat heeft jouw vogel schrik? .....

Welke taal spreekt jouw vogel? (mag een taal zijn die niet bestaat) .....

---

Welke vogel ben jij? Kies 1 antwoord:

A. Ik zie er graag mooi uit.      D. Ik ben een babbelaar  
 B. Ik ben gek op sneeuw.      E. Ik lees graag boeken  
 C. Ik hou van timmeren.      F. Ik hou van juwelen en alles wat blinkt

(draai je blad om voor het antwoord)      G. Ik heb een roodborstje of een kolibri

---

Raraarseltje...  
 Mijn eerste deel van mijn naam is een rund en het tweede deel een lekkernij.  
 Welke vogel ben ik? .....

(draai je blad om voor het antwoord)      K. Specht

#### D. De woordenmuur

De kinderen kunnen in de donkere ruimte inspiratie vinden bij de 'woordenmuur'. Op de muur staan allerlei fantasiewoordjes geschreven die men kan verlichten met het lampje. De kinderen kunnen die woordjes gebruiken, maar bij voorkeur dienen ze als inspiratie om zelf antwoorden en woordjes uit te vinden.

Reserve (indien er tijd rest)

#### E. Kringgesprek waarbij de ontwerpen worden voorgesteld aan elkaar: 15 minuten

Kinderen die hun affiche hebben ingekleurd, mogen deze verlichten met een blacklight terwijl ze hun vogel voorstellen aan de groep.

\*\* Op het einde van de activiteit mag men de zelfgemaakte affiche meenemen naar huis, eventueel kunnen de kinderen hun affiche thuis verder afwerken.