



Yper
museum



LEIDRAAD BEZOEK YPER MUSEUM

DERDE KLEUTERKLAS



Het Yper Museum hecht veel belang aan zijn jongste bezoekertjes. Want we zijn immers van het idee 'jong geleerd, is oud gedaan'. Het museum bezoeken met kinderen van de derde kleuterklas moet dan ook een onvergetelijke gebeurtenis zijn.

Om alles vlot te laten verlopen, stelden we deze leidraad op. Hij bevat tips om van je bezoek een succes te maken.

1. Voor je bezoek...

Op onze website <https://www.ypermuseum.be/praktisch-reserveer> vind je alle praktische info rond openingsuren, tarieven en de ligging van het Yper Museum.

Het is een absolute must om het museumbezoek met je klas op voorhand vast te leggen. Zo vermijden we dat er te veel bezoekers tegelijkertijd het museum induiken.

Reserveren kan via:

- De website: <https://www.ypermuseum.be/reservaties>
- Mail: reservaties.musea@ieper.be

Nadien krijg je een reservatiebevestiging via mail. Opgelet: pas na het ontvangen van deze bevestiging is je bezoek vastgelegd.

Vorbereidend bezoek:

Bij het voorleggen van deze bevestiging aan het onthaal van het museum, krijg je als leerkracht gratis toegang om je klasbezoek op voorhand voor te bereiden.

GOEDKOOP VERVOER

Trein: het museum ligt op 10 minuten stappen van het station van Ieper. www.belgianrail.be/nl
Schoolgroepen onder de 12 jaar reizen vanaf februari 2019 voor €1 per rit met de trein!

Bus: de halte 'Ieper Markt' ligt op 1 minuut stappen van het museum. www.delijn.be
Via CultuurKuur kan een schoolgroep gratis met De Lijn reizen op weg naar een cultuurbestemming!
<https://www.cultuurkuur.be/subsidies/dynamo-op-weg>

2. Bij aankomst...

Meld je aan bij het onthaal en laat je klas indien mogelijk even plaatsnemen op de ronde bank in de hal. Toon de reservatiebevestiging aan de onthaalmedewerker. In de lockers kun je tassen wegbergen.



Elke bezoeker krijgt een kattenpootarmbandje.

Deze armband maakt het eerst en vooral mogelijk om de toegangspoortjes van het museum te openen. Leg het roze kattenpootje op het witte bolletje van de toegangspoortjes. Bij groen licht kun je scannen. Bij een rood kruisje moet je nog even wachten met scannen. Let wel: de poortjes gaan per persoon open en dicht.



In het museum kun je met de armband katjes scannen en de tabletschermen activeren. Meer info vind je even verder.





3. Op verkenning in het Yper Museum...

Een museum is voor veel kleuters vast nog onbekend terrein. Onbekend is onbeminnd ... Daarom maken we in de nabije toekomst een filmpje. We leggen uit wat een museum is, wat je er zoal kan doen, waar het Yper Museum zich bevindt en wat zoal kan en mag in ons museum. Je kan het op voorhand in de klas laten zien. Zo voelen ze zich al iets vertrouwder met deze nieuwe omgeving. Hou onze website en Facebookpagina in de gaten.

De tentoonstelling start op de eerste verdieping en gaat vervolgens verder op de tweede verdieping van de Lakenhallen. Gelukkig voor ons heeft de architect een trap voorzien. En ook een lift.

Op de eerste verdieping van de Lakenhallen maak je kennis met leper als middeleeuwse grootstad. Je vindt hier niet alleen een bijzondere, interactieve maquette, je kan je er ook verdiepen in vijf verschillende thema's: Wieg, Laken, Conflict, Pest en Bisdom. Dat kan chronologisch, of je zapt van het ene thema naar het andere. Aangezien het plaatsen van gebeurtenissen in de tijd voor kleuters moeilijk is, kan je erop los zappen met je groep. Op de tweede verdieping duik je dan het hedendaagse leper binnen.

Kattenzoektocht

A

Er zijn verschillende manieren om met je kleuters op ontdekking te gaan in het museum. Naast de inhoudelijke prikkels die de museumvoorwerpen zeker wel zullen geven, is er ook een 'kattenspeurtocht'. Daarbij gaat elk kind op zoek naar onze negen verstopte huiskatjes.



Telkens de kleuters een katje vinden, kunnen ze hun armbandje tegen het kattenlogo houden. Hoor je de poes miauwen, dan is het scannen gelukt en verdien je punten.

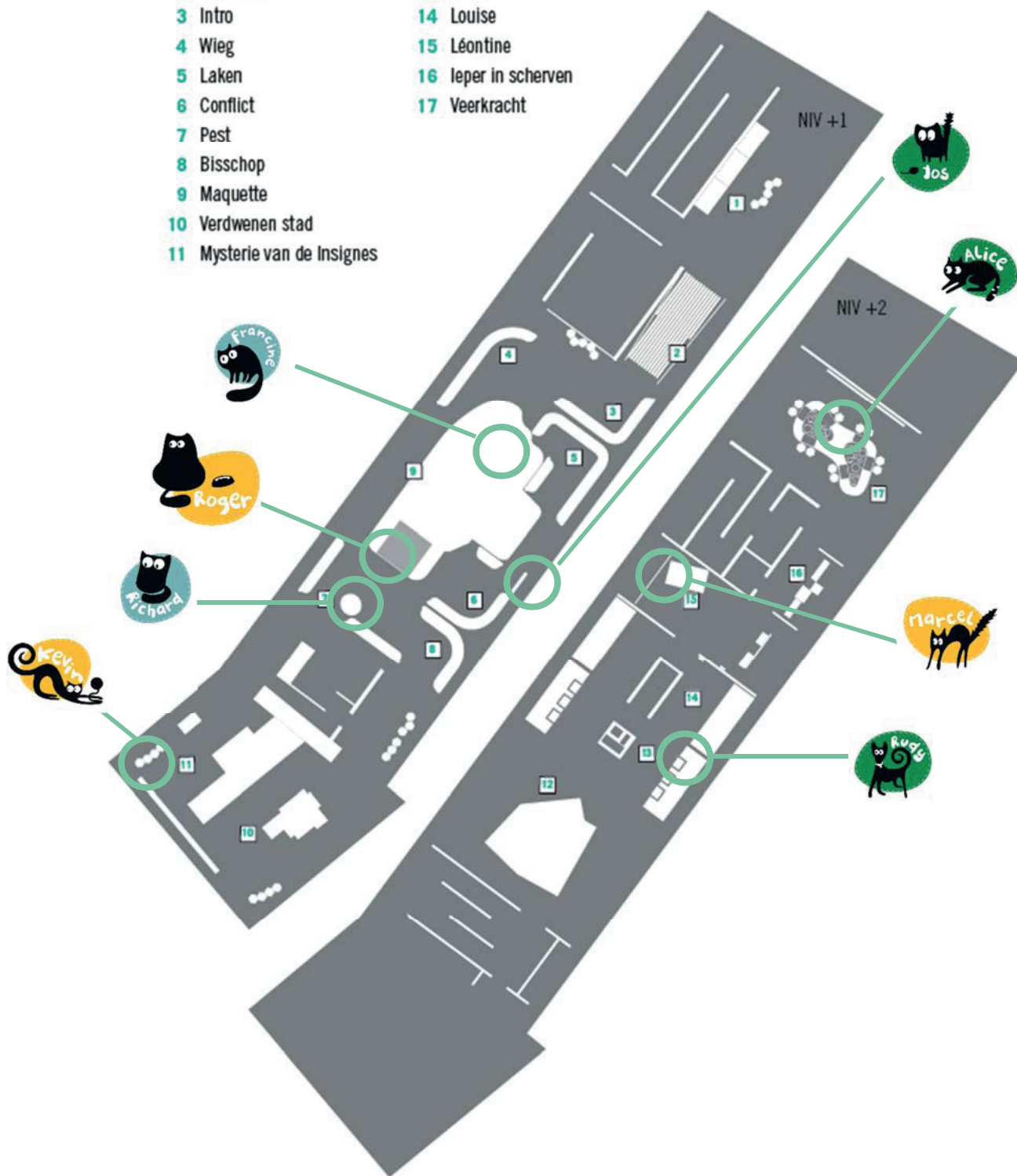
Om het zoeken voor de juf/meester © iets te vergemakkelijken, voegen we hier de museumplattgrond toe met de verstoppplaatsen van onze spinnende viervoeters.

Tip: de eerste kat Léonie is misschien de moeilijkste. Je vindt haar links op de onthaalbalie.



IN HET MUSEUM

- | | |
|-----------------------------|----------------------|
| 1 wisselvitrine | 12 Vestingstad |
| 2 Timewarp | 13 Clara |
| 3 Intro | 14 Louise |
| 4 Wieg | 15 Léontine |
| 5 Laken | 16 Ieper in scherven |
| 6 Conflict | 17 Veerkracht |
| 7 Pest | |
| 8 Bisschop | |
| 9 Maquette | |
| 10 Verdwenen stad | |
| 11 Mysterie van de Insignes | |





Mochten de kleuters even hun tel kwijt zijn en niet meer weten hoeveel katjes ze al vonden, dan kunnen ze in het museum hun bandje scannen op een tabletscherm.

De teller(-kat) vertelt hoeveel katjes ze al vonden. Op de tabletschermen kunnen kinderen ook spelletjes spelen en zo munten verzamelen.

Voor een kleuterklas zijn deze spelletjes wellicht te moeilijk.

Het beleg van leper

start
spel

2



103

Waarom gaan de kleuters op zoek naar katten in het museum? En bijvoorbeeld niet naar andere aaibare dieren?

Lang geleden werd in dit gebouw laken op zolder gestapeld. Daar hadden de muizen een luilekker leven. Ze vonden het leuk om overal gaatjes in te knagen... Helaas ook in het laken, dat dan niet meer verkocht kon worden. Daarom werden katten losgelaten op de lakenzolder. Maar er zaten zowel katers en kattinnen. Daar komen soms wel eens kleine poesjes van, soms een beetje te veel... Bijgevolg werd het teveel aan katten af en toe van de hoge belforttoren gegooid! Dat gebeurde heel lang, tot in 1817. Later werd de gewoonte hernomen (in 1938), maar dan gelukkig met pluchen katjes. Want tijdens de driejaarlijkse kattenstoet gooit de leperse stadsnar opnieuw pluchen katten van de toren. Dan staan heel veel mensen op de Grote Markt om ze op te vangen.



B

Bezoek met blikvangers

Behalve katten zoeken, is er in het Yper Museum gelukkig nog veel meer te zien en te beleven. Hieronder vind je een voorstel voor een museumbezoek op maat van een kleuterklas. Via zeven haltes krijgt elke leerling hopelijk de museumsmaak te pakken.

Bij iedere halte krijg je ... :

- Een wit-je-wuksje (West-Vlaams voor een 'wist-je-datje') om aan de kleuters te vertellen
- Een doe-opdrachtje

Net voorbij de toegangspoortjes worden de kleuters misschien al geprikkeld door de drie lenticulaire prints die aan de linkermuur hangen. Van links naar rechts zien ze hoe leper ontstaan is als een klein dorpje tussen heel veel bomen, langs een riviertje. Maar gaandeweg werd het dorpje een grote stad...

→ **Doe-opdracht:** laat de kleuters aanwijzen wanneer de stad op z'n grootst is (1383).

> MAQUETTE (nr 9 museumplan)



Bij het binnenkomen valt de gigantische maquette onmiddellijk op. De vele houten gebouwtjes stellen het laat-middeleeuwse (1564) leper voor. Deze maquette is een streling voor het oog van de kleuters. Ze kunnen er piepen in de interieurs van bepaalde bekende en minder bekende leperse gebouwen.

→ Doe-opdracht:

- Zoek de scheetjes latende ridders... Wat hebben ze in hun handen? (antwoord: pijl en boog en een kruisboog)
- Zoek de dame die in haar blootje zit te baden in een fontein. Hoeveel bloemen komen naast haar uit de lucht gevallen? (antwoord: 7).
- Er komen nogal wat diertjes voor in de filmpjes, som je op welke? (antwoord: pauw, hond, ratten, vissen, vogels...)
- Laat de kleuters de Lakenhallen aanduiden op de maquette

Wit-je-wuksje:

De Lakenhallen zijn even lang als 375 poezen op een rij. Dat is 125 meter lang. Doordat die hallen zo lang zijn, heeft het kleine leper één van de grootste marktplaatsen in ons land.



> LAKEN (nr 5 museumplan)



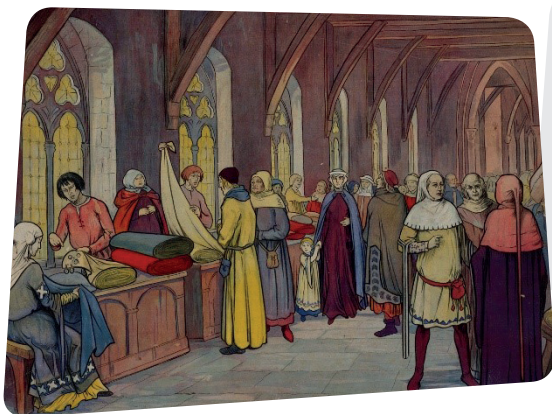
Zoals de kleuters op de lenticulaire print konden zien, wordt leper op een bepaald moment een hele grote stad. Vele leperlingen verdienen veel geld door het maken van laken. Nee, niet het soort laken dat wij op ons bed leggen. Maar een warme dikke stof van schapenwol waarvan men kleren maakt. De beste wol komt van Belgische en Engelse schapen.

Het maken van laken is een hele klus en gebeurt in verschillende stappen (voor meer details zie educatief pakket):

- Eerst moet de vuile schapenwol gewassen en gekamd worden, net zoals ons haar ook wel eens gewassen en gekamd moet worden.
- Daarna gaan spinners van de gekamde wol draden trekken.
- De draden worden geweven tot een stuk stof.
- Vervolgens moet de stof 'voller' en dikker gemaakt worden. Het klinkt heel vies, maar de stof wordt een paar dagen in een houten kuip gedrenkt in een sopje van onder andere urine, water, modder en boter ...
- Als laatste geven ververs het laken daarna een kleurtje. Dat gebeurt dan weer met planten die een bepaalde kleur afgeven.

→ Doe-opdracht:

Laat de kleuters voelen aan de wol en het stukje laken in het museum. Omschrijf hoe het voelt, laat hen aan de vingers ruiken. De kleuters kunnen er ook zelf het weefprincipe uittesten.



Wit-je-wuksje:

De afgewerkte stoffen worden gekeurd, opgestapeld in de Lakenhallen en door handelaars verkocht. Het leperse laken wordt gebruikt om kledij te maken voor de allerrijkste mensen. Zij kopen graag erg kleurrijke kleren. Want met dat fleurige leperse laken kan je laten zien dat je rijk bent ...



> PEST (nr 7 museumplan)



Maar het gaat ook niet altijd even goed met de stad leper ... Ziektes, hongersnood en oorlog maken van leper terug een arme stad. Er blijven wel nog veel mensen in leper wonen. Plots raast de pest door de stad. Door overbevolking, te weinig hygiëne, hongersnood en de vervuilde leperlee verspreidt de ziekte razendsnel (via luizen en vlooien die vaak op ratten zitten). Wie ziek wordt, overleeft meestal hoogstens een paar dagen. Dokters weten niet goed wat ze ertegen kunnen doen.

In het museum staat een grote pop. Dit stelt een pestdokter voor die op bezoek ging bij pestlijders in een poging om hen te genezen.

Wit-je-wuksje: De leren gewaxte jas was om de pest op afstand te houden. Men dacht dat de ziekte eraf zou glijden door de gladde jas. Het masker beschermde de mond en neus van de dokter. In de snavel zaten bloemen en kruiden. Deze zorgden ervoor dat de stank van de zieke mensen en lijken uit de neus van de dokter bleef. De oogglazen moesten de dokter ook beschermen, omdat de dokter dacht dat hij zelfs al ziek kon worden als hij naar de pestlijders keek.

→ Doe-opdracht:

Splits de groep in twee. Groep 1 mag één voor één kijken door de ogen van de pestdokter. Zo krijgen de kleuters een beeld van het leven in de stad geteisterd door de pest.

Tip: draai aan het wiel onderaan de kijkers, dan beweegt het hoofd van de pestdokter. Wie wacht, mag de jas van de pestdokter gerust even aanraken. Wie weet vinden de kinderen er ook nog een verstopte kat.

Groep 2 mag onder de houten maquette kruipen. Scan de kattenpootarmband en haal met een zeef het afval uit het water van de vervuilde leperlee.



> BISDOM (nr 8 op museumplan)



De handpop van Sint-Maarten, die jarenlang door het leperse theatergezelschap Tientelientje gebruikt werd, zal de kleuters wellicht ook opvallen.

Wit-je-wuksje: 11 november is de naamdag van Martinus van Tours. Als bedelfeest was Sint-Maarten lange tijd een feest voor de armen. Rijke burgers zagen hun kinderen er liever niet aan meedoen. Pas rond 1920 veranderde dit. Het Sint-Maartensfeest werd toen juist gezien als een mooie eigen traditie, die moest blijven bestaan. Maar misschien vertel je dit best niet zo letterlijk aan de kinderen ...

→ Doe-opdracht: Je ziet het meisjeskoor Sint-Maartensliedjes zingen. Kunnen jullie er ook ééntje zingen?



> VERDWENEN STAD EN INSIGNEKABINET (nr 10 en 11 op museumplan)

Alle voorwerpen die in deze donkere kamer tentoongesteld worden, vond men in de Verdrongen Weiden. Inderdaad, een onder water gelopen weide die vandaag net voorbij de Ieperse Rijselpoort ligt. Maar lang geleden stond hier een dorp, de Sint-Michielsparochie, waar heel veel mensen samen leefden. Toen woonden er vooral mensen die een vuil beroep uitoefenden. De mensen wilden die stank niet in de stadskern! Ook beroepen waar veel water voor nodig was, situeerden zich in deze parochie: pottenbakkers, ververs ...

Een paar jaar geleden sloegen archeologen hier aan het graven en vonden een schat aan vondsten terug. Een deel daarvan kan je hier nu bewonderen.

Herkenbare voorwerpen om aan de kleuters laten zien:

- Twee prachtig bewaarde **kinderschoentjes**. Laat de kleuters de schoentjes vergelijken met hun schoeisel.
- Insignes van **ridders**. Insignes of spelden zijn in de middeleeuwen razend populair en zijn best te vergelijken met de pins of tattoos van vandaag. Je ziet veel insignes met ridders te paard. Werden ze gedragen tijdens ridderwedstrijden of door jongens die graag ridder wilden worden? Vraag de kleuters wat ze later willen worden en of ze hiervan een insigne zouden opspelden?
- Erg in het oog springend zal ook het **kinderspeelgoed** zijn. Dit vind je als je in de donkere ruimte het hoekje om gaat. Middeleeuwse kinderen speelden zo te zien graag 'riddertje', 'toernooitje' of 'poppenhuisje'. En bij zo'n huisje horen dan allerlei huisraad: potjes, pannetjes, een vergiet, lepels of zelfs een kinderwiegje. Met welk van deze speelgoedjes zou jij het liefst spelen? Ziet dit er anders uit dan het speelgoed vandaag?



Wit-je-wuksje: Het is dankzij de kleigrond, ook wel Ieperiaanse klei genoemd, dat al deze zeer oude voorwerpen vandaag nog getoond kunnen worden. In deze grond bewaart metaal namelijk erg goed. Doe-opdracht: Bij het speelgoedscherm kan je de kleuters speelgoed van toen laten verbinden met speelgoed van nu. Scan je bandje en kies: start spel. Er zijn negen hedendaagse speelgoedjes die verbonden moeten worden met speelgoed van toen. Spelen maar!



Neem nu de trap naar de tweede verdieping. Onder de nok van het dak, is deel twee van het museum opgesteld als een coulissendecor.



> CINEMA VAUBAN (2e verdieping nr 12 op museumplan)

In 'Cinema Vauban' wordt drie eeuwen leper in zeven minuten tijd verteld. Je kan letterlijk even gaan liggen voor een filmpje over het Yper van 1566 tot 1850. Hier kom je alles te weten over de vestingen rondom onze stad. Het is een film boordevol humor en met prachtige tekeningen. Hoewel het nog te moeilijk is voor de kleuters, zullen ze toch wel even geprikkeld zijn om te kijken. Aan u om te kiezen of je er de tijd voor neemt of niet.

> CLARA, LOUISE EN LEONTINE (nr 13-15 op museumplan)

De volgende drie coulissen gaan over drie sterke leperse dames. We laten de kleuters even stilstaan bij het werk van kunstenares Louise De Hem en dat van fotografe Leontine Antony.



Louise De Hem is één van de belangrijkste kunstenaars van leper. Ze leerde de kneepjes van haar schoonbroer, die zelf schilder was. Later gaat ze in Parijs naar de kunstacademie.

Wit-je-wuksje: Vandaag kan je al op jonge leeftijd naar de academie in je buurt om te leren tekenen of schilderen. Maar in de tijd dat Louise De Hem leefde (1866-1922), mochten in België enkel jongens naar de teken- of schildersschool! Ze moest dus wel naar Frankrijk naar school.

→ Doe-opdracht:

Laat de kleuters de schilderijen bekijken. Ga even na welk schilderij ze mooi/lelijk vinden? Laat hen uitleggen waarom. Werkte Louise met potlood of met verf? Zoals je ziet schildert Louise graag herkenbare dingen, zoals dieren. Welke dieren zien de kinderen op de schilderijen van Louise? (kat, kip, gans)

Léontine Permeke is een fotografe die in leper een fotozaak opent. Ze maakt heel graag portretfoto's. Haar twee zonen, Maurice en Robert, helpen in de zaak. Maurice neemt heel veel foto's van leper. Enkele van zijn foto's zie je hier aan de wanden hangen. Foto's nemen is vandaag poepsimpel. Thuis heeft iedereen een fototoestel of mama's en papa's gebruiken hun smartphone. Maar toen hadden weinig mensen al een fotocamera. Fotocamera's waren heel zwaar en stonden op een statief. Om toch een mooi familiekiekje te hebben, trok men naar de fotograaf. Je kon er een mooie achtergrond en accessoires kiezen voor jouw perfecte foto.

Wit-je-wuksje: In de fotozaak van de familie Antony was één van die accessoires een huiskat die graag op de foto ging met de jongste leperlingen. De poes van de familie was dus een mooi, gewillig en bovenal een rustig attribuut. Je kan de huispoes hier ergens vinden. (Tip: je vindt het dichtbij het tekstpaneel rond Léontine Permeke.) Helaas kennen we de naam van de poes niet. Misschien kunnen de kleuters wel een leuke naam bedenken?



→ Doe-opdracht:

Ga met de hele klas op de foto zoals in de fotozaak van de familie Antony.

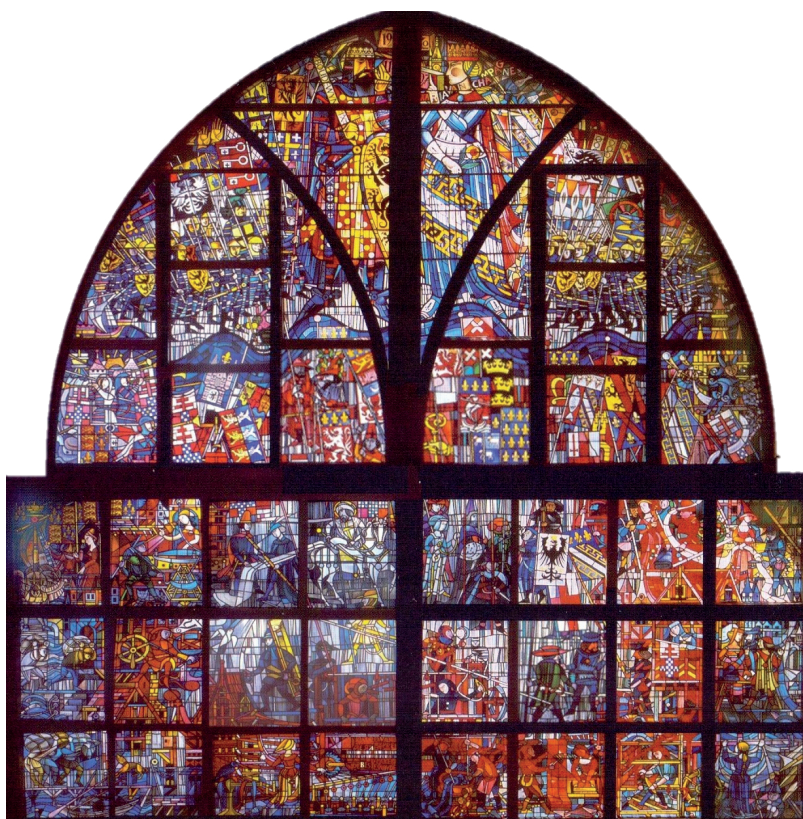
Hoe werkt het:

- Scan eerst en vooral je kattenpootarmbandje bij het inlogscherm.
- Neem daarna samen met de kleuters plaats op de bank in de studio van 'Photo Antony d'Ypres'. Let wel: je hebt 20 seconden tijd om de groep klaar te zetten. Druk daarna op de knop bovenop het grijze kastje, rechts van de zetel.
- De camera telt tot 3 en daarna wordt de foto genomen... Lachen maar!
- De foto verschijnt op het scherm. Je krijgt 14 seconden tijd om te beslissen of het een goede foto is.
- Is de foto geslaagd, vul dan je e-mailadres in en druk op 'ok, verstuur mijn foto'. Ziezo, jullie hebben er een fijne 'souvenir d'Ypres' bij.



> RAADZAAL

Wie nog tijd en zin heeft, kan nog even piepen in de Raadzaal. Die bevindt zich op de eerste verdieping, net voor de toegangspoortjes van het museum. Het raam is een streling voor het kleuteroog en vertelt op een beeldige manier hoe men van schapenwol tot een stevig kwaliteitslaken kwam. Het lakenverhaal komt voornamelijk op de onderste twee rijen glasramen voor. Daarnaast zitten ook hier een aantal dieren verstopt. Misschien kunnen aandachtige kleuters ze vinden?



4. Einde bezoek...

Na het bezoek eindig je weer in de inkomhal. Je kunt de kattenpoot armband houden als aandenken. Verdwijnt die thuis toch in de prullenmand? Geef 'm ons dan gewoon terug. Dat kan in de doorzichtige plexi-bak op het gelijkvloers.

Vond je het een leuk bezoek? Kunnen er nog zaken kindvriendelijker, praktischer, beter? Laat het ons gerust weten!

Mooie kiekjes gemaakt tijdens het klasbezoek? Mail of post gerust op facebook.

De educatieve dienst van het Yper Museum
wouter.sinaeve@ieper.be | ann-sophie.coene@ieper.be | sien.demasure@ieper.be

www.ypermuseum.be
www.facebook.com/ypermuseum