

Spelen in het Museum

Hoe een spel opbouwen?



DITMUSA



<https://chiro.be/accu/het-geheime-recept-voor-een-megavet-spel>

Spelen in het Museum

Hoe een spel opbouwen?

Doel

Inkleding

Terrein

Materiaal

Uitleg

Spelregels

Aangepast



Spelen in het Museum

Hoe een spel opbouwen?

- D**oel
- I**nkleding
- T**errein
- M**ateriaal
- U**itleg
- S**pelregels
- A**angepast



Spelen in het Museum

VOORBEELD 1 – ZAP-kamp

Thema: duivel & Dimpnalegende

Actieve opdrachten afgewisseld met maakopdrachten



Spelen in het Museum

VOORBEELD 1 – ZAP-kamp



Spelen in het Museum

VOORBEELD 1 – ZAP-kamp



Spelen in het Museum

VOORBEELD 1 – ZAP-kamp



Spelen in het Museum

VOORBEELD 1 – ZAP-kamp



Spelen in het Museum

VOORBEELD 1 – ZAP-kamp



Spelen in het Museum

VOORBEELD 1 – ZAP-kamp



Spelen in het Museum

VOORBEELD 1 – ZAP-kamp



Spelen in het Museum

VOORBEELD 1 – ZAP-kamp



Spelen in het Museum



Spelen in het Museum

Hoe een spel opbouwen?

Doel: maak je eigen museum – verzamel materiaal

Inkleding: de duivel saboteert + Dimpnalegende, niet te veel rollen

Terrein: maak handig gebruik van je unieke locatie (hoeve, kelderluik)

Materiaal: museumsleutels (= rommel), collectie als inspiratie

Uitleg: in een cirkel zitten, uit elkaar, stap voor stap (opbouw), voorbeelden maken, materiaal al klaarleggen om te tonen

Spelregels: bepalen wie het touw mag doorknippen, van klein naar groot de keldertrap af, ...

Aangepast: kleine kinderen geloven echt in de duivel dus nadien tonen dat dit een mens is. Bij de groteren beleven we het verhaal wel volhouden.

Spelen in het Museum

VOORBEELD 2 – Erfgoeddag 2025



ERFGOED DAG



Spelen in het Museum

VOORBEELD 2 – Erfgoeddag 2025



Spelen in het Museum

VOORBEELD 2 – Erfgoeddag 2025



Spelen in het Museum

VOORBEELD 2 – Erfgoeddag 2025



Spelen in het Museum

VOORBEELD 3 – Moord in het Gasthuismuseum



Hebbes!
Je hebt het mysterie ontrafeld!

SLOTCONCLUSIE

Moordlocatie:

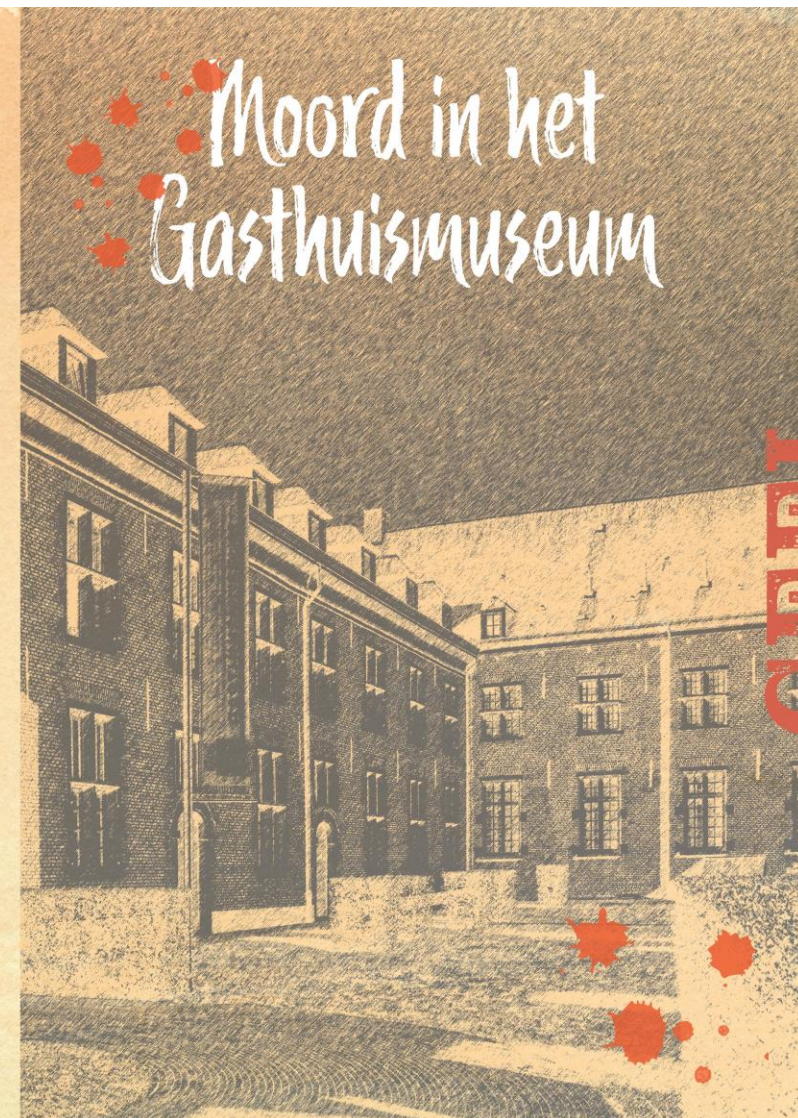
Moordwapen:

Moordenaar:

Naam speurder:

Leeftijd:

Is bij deze officiële diplomahouder met de graad van
Beste detective van Gasthuismuseum Geel



Spelen in het Museum

VOORBEELD 3 – Moord in het Gasthuismuseum

Er is een verdacht overlijden in het Gasthuismuseum! Alles wijst in de richting van moord. Het museum huurt je in als detective. Aan jou om de moordplaats, het moordwapen en alle details van de misdaad te ontdekken. Als alles goed gaat, ken je op het einde de moordenaar én alle spannende plekjes in het museum!

HOE GA JE TE WERK?

1. In je detectivedossier staan 3 lijsten:

- + Een fotolijst met mogelijke moordwapens
- + Een lijst met mogelijke moordlocaties
- + Een fotolijst met mogelijke daders

2. Ga op onderzoek in het museum. Bekijk elk plekje aandachtig.

3. Kom je een kamer op het lijstje tegen, dan mag je deze aanduiden. Dit is zeker **niet** de moordplaats.

4. Ontdek je personen en objecten uit de fotolijsten, duid ook deze aan. Zo **elimineer** je alle mogelijke verdachten en moordwapens.

5. Als je goed gezocht hebt, blijft op het einde van je speurtocht **één kamer, één persoon en één voorwerp over**. Dit zijn de moordplaats, de moordenaar en het moordwapen.

WELK MOORDWAPEN WERD ER GEBRUIKT?



o Bel



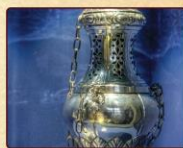
o Voetenbankje



o Amputatiemes



o Handboeien



o Wierookvat



o Deegroller



o Gewichten



o Botschraper



o Kandelaar



o Strijkijzer



o Devil's powder



o Vlashekel



o Vergif



o Paternoster



o Bijl



o Ovenspaan

WAAR WERD DE MOORD GEPLEEGD?

- o Washuis/Slachterij
- o Ziekenzaal 2
- o Kapel
- o Bakkerij

- o Apotheek
- o Gastenkamer
- o Voorraadkamer
- o Ziekenzaal 3

- o Pandgang
- o Moos
- o Ziekenzaal 1
- o Refter

- o Kloosterkeuken
- o Schatkamer
- o Moederskamer
- o Dienstbodekeuken

MIJN NOTITIES, TIPS EN AANWIJZINGEN

WIE IS DE MOORDENAAR?



o Duivel



o Heilige Egidius



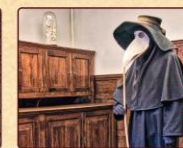
o Ierse ridder



o Zuster Ida



o Koning



o Pestdokter



o Zuster Agnes



o Valse vrouw



o Boerinneke



o Lepralijder



o Bange man



o Moeder en kind



o Catharina van Alexandrië



o Man met pijp



o Apostel Johannes



o Antonia Josephina Bogaerts