

Kinderen toegelaten

Hoe organiseer je een gezinsvriendelijke erfgoedactiviteit?

Verschillende studies toonden reeds aan dat de kans op cultuurparticipatie bij volwassenen veel groter is wanneer zij al op jonge leeftijd deelnemen aan culturele activiteiten. Uit de analyse van de cijfers van de participatiesurvey 2014¹ blijkt bovendien dat cultuuractieve ouders hun kinderen (vooral kinderen uit de leeftijdsgroep 6 -12 jaar) ook frequent meenemen naar culturele activiteiten.² Steeds meer culturele instellingen zetten dan ook in op activiteiten voor gezinnen met kinderen: spelkoffers, gezinsparcours en speurtochten in musea, gezinsvoorstellingen op zondagnamiddag in cultuurcentra, theaterstukken met een dubbele bodem en verhaallijn voor zowel ouders als kroost.



53 deelnemers volgden de vorming *Kinderen toegelaten van Erfgoed in de praktijk* in het najaar van 2015 met Chris Ferket als lesgeefster. De vorming vond plaats in Heusden-Zolder, Mechelen, Brugge, Heverlee en Gent. © FARO

Om lokale erfgoedorganisaties en deelnemers aan erfgoedevenementen als Erfgoeddag, Open Monumentendag en Open Kerkendagen te helpen bij de organisatie van hun eigen gezinsvriendelijke activiteit werd in het najaar van 2015 in alle Vlaamse provincies de vormingsavond 'Kinderen Toegelaten' ingericht. Die vormingen, begeleid door Chris Ferket van Mooss zvw, werden georganiseerd in het kader van 'Erfgoed in de Praktijk', een laagdrempelig vormingsinitiatief van Familiekunde Vlaanderen, FARO, Heemkunde Vlaanderen, Herita en Stichting Open Kerken. Tijdens de sessies stonden de deelnemers onder andere stil bij volgende vragen: hoe ziet een gezin anno 2016 eruit? Wat zijn hun noden en wensen? Hoe kan je jouw erfgoed aantrekkelijk voorstellen aan families? Hoe verzin je een origineel intergenerationeel aanbod? Hoe begeleid je dit? Hoe promoot je jouw gezinsactiviteit? Dit artikel is een neerslag van die vorming en bevat een heleboel concrete ideeën en tips om zelf aan de slag te gaan.

Bemiddeling tussen erfgoed en publiek

Elke erfgoedactiviteit is een vorm van bemiddeling (in de betekenis van het Engelse begrip *mediation*) tussen het erfgoed en het publiek. Zowel het publiek als het erfgoed zijn bepalend voor de inhoud en de vorm van de erfgoedactiviteit. Het doel van de erfgoedactiviteit is ervoor zorgen dat het publiek het erfgoed op een zo goed mogelijke manier kan beleven en ervaren. Hieronder verduidelijken we wat dat betekent in functie van het ontwikkelen van een gezinsvriendelijke activiteit voor een erfgoedevenement.

- 1 Een recent grootschalig bevolkingsonderzoek naar de staat van deelname aan het sociale, culturele en sportieve leven in Vlaanderen uitgevoerd in opdracht van de steunpunten voor beleidsrelevant onderzoek Cultuur, Media en Sport en het JeugdOnderzoeksPlatform (JOP).
- 2 <http://www.participatiesurvey.be>. John Lievens, Jessy Siongers en Hans Waeye (red.), *Participatie in Vlaanderen 2. Eerste analyses van de participatiesurvey 2014* (Leuven 2015).



© Mooss

Publiek: gezinnen

In de vorming 'Kinderen toegelaten' focussen we op een publiek van gezinnen die in hun vrije tijd deelnemen aan een erfgoedevenement als Erfgoeddag, Open Monumentendag en Open Kerkendagen. Als je in Google Afbeeldingen de zoekterm *family* intikt, krijg je voornamelijk foto's voorgeschoteld van het klassieke (blanke) kerngezin met een vader, moeder en twee kinderen: een jongen en een meisje die slechts enkele jaren in leeftijd verschillen. Dit clichébeeld komt al een hele tijd niet meer overeen met de realiteit. Anno 2016 komen gezinnen immers in alle kleuren en vormen voor. Je hebt eenoudergezinnen, gezinnen met twee mama's of twee papa's, nieuw samengestelde gezinnen waarin zowel baby's als pubers onder een dak leven en gezinnen waar al de aandacht naar een enig kind gaat, enzovoort.

Met de term gezin bedoelen wij een gemengd gezelschap van kinderen en volwassenen (ouders, plusouders, grootouders, meters, peters, tantes, buurvrouwen enzovoort) die we graag *samen* laten deelnemen aan de erfgoedactiviteit. Door school en werk brengen volwassenen en kinderen veel tijd gescheiden van elkaar door. Tijdens een uitstap met het gezin in de vrije tijd willen de meeste kinderen (en zeker jonge kinderen) dan ook liever iets doen samen met de volwassenen die hen begeleiden in plaats van apart in een workshop gedropt te worden, terwijl de volwassenen een rondleiding krijgen. Ook de volwassenen zelf zijn vragende partij voor gedeelde *quality time* met de kinderen.

Bovendien kan een intergenerationele aanpak een grote meerwaarde creëren bij de beleving van erfgoed, omdat de verschillende generaties vaak een andere verhouding hebben ten aanzien van het erfgoed. Sommige voorwerpen die nog niet zo lang geleden werden gebruikt door de volwassenen (zoals bijvoorbeeld een floppydisk of een analoog fototoestel) zijn voor een kind van zeven jaar immers al erfgoed! Tenslotte blijft een gedeelde ervaring nadien veel langer hangen. Vermits volwassenen en kinderen hetzelfde meegemaakt hebben tijdens de erfgoedactiviteit, hebben ze meteen een gemeenschappelijk onderwerp waarover thuis aan de keukentafel verder gepraat kan worden.

Erfgoed: het verhaal dat jouw erfgoedorganisatie kan brengen op maat van gezinnen

Wanneer erfgoedwerkers een erfgoedactiviteit bedenken, vertrekken ze meestal vanuit het verhaal dat zij zelf interessant vinden en graag willen vertellen over hun erfgoed. Tijdens de erfgoedactiviteit brengen ze dan hun erfgoed 'ter sprake' voor het publiek. Wij pleiten ervoor om dat gegeven om te draaien en je vooraf af te vragen wat je publiek – in dit geval een gemengd gezelschap van kinderen en volwassenen – zouden willen weten over jouw erfgoed.³ Op die manier breng je het erfgoed 'tot leven' voor je publiek.⁴

Erfgoedactiviteit: onderdeel van een gezinsuitstap in de vrije tijd

Tijdens een bezoek aan een erfgoedevenement willen gezinnen vooral een fijne tijd beleven. Bij erfgoedactiviteiten in gezinsverband ligt de nadruk niet zozeer op kennis vergaren over het erfgoed, maar eerder op het vergroten van de beleving en ervaring van het erfgoed.

Inspiratie voor gezinsvriendelijke activiteiten kan je vinden in het erfgoed zelf: de objecten, kunstwerken, gebouwen, monumenten, enzovoort. Ook het thema van een erfgoedevenement (bijvoorbeeld het jaarlijkse thema van Erfgoeddag) en de leefwereld van de gezinnen kunnen je ideeën opleveren voor een plezierige erfgoedactiviteit.

3 De constructivistische educatietheorie van George E. Hein is een van de educatietheorieën waarop Mooss vzw zich baseert in haar methodiekboek *Kunst- en erfgoededucatie. Theorie en praktijk* (Leuven 2012).

4 De vergelijking tussen het 'ter sprake' en 'tot spreken' brengen van het erfgoed is afkomstig van Pieter Mols van het cultureel constructiebureau ContraPunt.

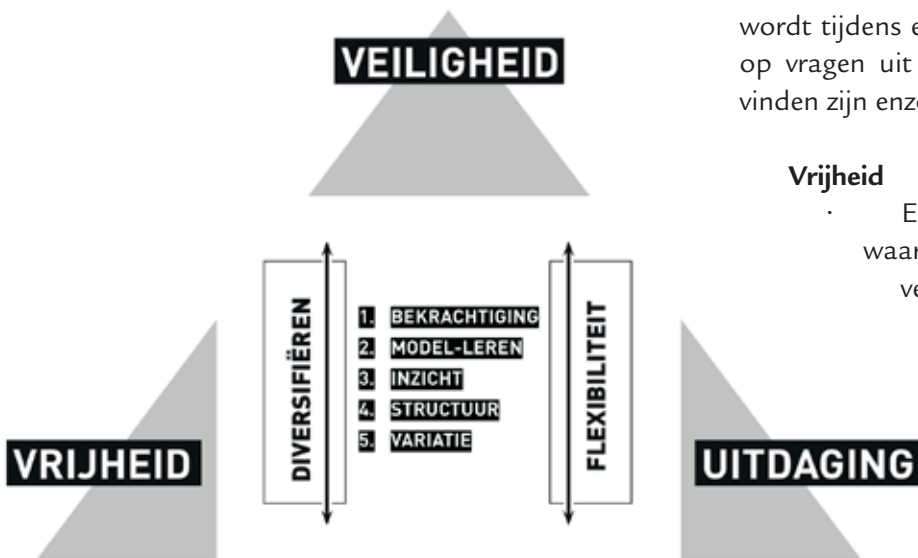
De methodiek van Mooss vzw⁵

In 2016 bestaat Mooss vzw vijfendertig jaar. Mooss heeft in die tijd een heel uitgebreide praktijk opgebouwd als bemiddelaar tussen kunst en erfgoed aan de ene kant en kinderen, jongeren en gezinnen aan de andere kant. De organisatie maakt daarvoor gebruik van een methodiek onderbouwd door vijf bekende theorieën:

- De constructivistische educatietheorie volgens George Hein
- De flowtheorie van Mihaly Csikszentmihalyi
- Het ervaringsleren volgens David Kolb
- De meervoudige intelligenties van Howard Gardner
- De cognitieve ontwikkeling van esthetische appreciatie volgens Michael Parsons

Die theorieën vormen een rijke bron van inspiratie om een praktijk te ontwikkelen waarin meer rekening wordt gehouden met het publiek: deelnemers aan een workshop of festival, bezoekers van een museum of monument, kijkers/luisteraars in schouwburgen en cinema's.

Mooss wil graag dat het publiek of de deelnemers aan een kunst- of erfgoedactiviteit hun eigen leren en participatieproces actief en creatief mee vormgeven. De taak van de begeleider van een kunst- of erfgoedactiviteit bestaat erin om een comfortabele en stimulerende omgeving voor het publiek of de deelnemers te creëren. Een dergelijke omgeving is gebaseerd op een constant uitgebalanceerde verhouding tussen drie basisvoorwaarden veiligheid, vrijheid en uitdaging.



Om een evenwichtige, veilige, vrije en uitdagende omgeving te installeren en in stand te houden kan je als begeleider van een kunst- of erfgoedactiviteit gebruik maken van de vijf instrumenten bekrachtiging, model-leren, inzicht, structuur en variatie.

Wat kan die methodiek in de praktijk betekenen voor het organiseren, bedenken en begeleiden van gezinsvriendelijke erfgoedactiviteiten? Hieronder volgen een aantal algemene tips, geformuleerd vanuit het kader van de Moossmethodiek.

Tips voor gezinsvriendelijke erfgoedactiviteiten vanuit de drie basisvoorwaarden veiligheid, vrijheid en uitdaging

Veiligheid

- Bekijk de activiteit als een geheel dat start vanaf het moment dat het gezin kiest om naar het erfgoedevenement te komen tot als het terug thuis is. Bezorg hen een eventuele smaakmaker vooraf. Besteed niet enkel aandacht aan de activiteit zelf, maar ook aan het onthaal en het afscheid. Geef hen na het bezoek nog een aandenken mee naar huis.
- Zorg voor herkenbare activiteiten om de drempel te verlagen. Laat je bijvoorbeeld inspireren door zaken die kinderen en ouders normaal gezien samen doen in de vrije tijd: verhaaltjes vertellen of voorlezen, moppen vertellen, gezelschapsspellen spelen, naar tv kijken, enzovoort.
- Breng de volwassenen niet in verlegenheid. Zorg dat het duidelijk is wat er van hun verwacht wordt tijdens een activiteit, dat de antwoorden op vragen uit de museumzoektocht ergens te vinden zijn enzovoort.

Vrijheid

- Een activiteit met een vaste duur waarvoor je vooraf moet inschrijven heeft een hogere drempel om deel te nemen dan een in- en uitloopactiviteit waar de gezinnen zelf kunnen kiezen wanneer ze komen en hoe lang ze willen blijven.

5 Mooss, *Kunst- en erfgoededucatie. Theorie en praktijk* (Leuven 2012).

- Niet iedereen wil aan elke opdracht van een activiteit meedoen. Bouw je activiteit zo op dat een gezin niet alles moet doen om resultaat te behalen.
- Zorg voor afwisseling. Voorzie in je aanbod verschillende soorten opdrachten (zoek, kijk, bespreek samen, teken, speel, maak een foto, geef een mening ...) zodat iedereen iets vindt wat hij/zij leuk vindt om te doen.
- Geef voornamelijk meerduidige opdrachten waarvoor er meerdere 'juiste oplossingen' bestaan.

Uitdaging

- Bouw de activiteit en de opdrachten op in kleine, veilige stapjes van gemakkelijk naar meer uitdagend.
- Voorzie diverse activiteiten voor verschillende leeftijdsgroepen van kinderen, zodat zowel kleine zus als grote broer hun gading in het aanbod vinden.
- Verzin activiteiten voor zowel meisjes als jongens. Doorgaans vinden meisjes het leuker om een jongensactiviteit te doen dan omgekeerd.
- Pas de activiteit aan aan het niveau van de kinderen zonder infantiliserend te zijn voor de volwassenen. Voorzie voor de volwassenen (en de oudere kinderen uit het gezelschap) eventueel extra info of opdrachten op hun niveau.

Tips voor gezinsvriendelijke erfgoedactiviteiten vanuit de vijf instrumenten: bekrachtiging, model-leren, inzicht, structuur en variatie

Je kunt de vijf instrumenten zowel tijdens je voorbereiding als tijdens de erfgoedactiviteit gebruiken. Bovendien hebben ze zowel te maken met de inhoud, de vorm en structuur van de activiteit als met de manier waarop je een groep en de verschillende individuen binnen een groep begeleidt.

Ook wanneer er geen fysieke begeleider aanwezig is, maar het publiek met een educatief product aan de slag gaat (zoals bijvoorbeeld een museumspel of een brochure met een gezinsparcours), zijn de instrumenten zeer bruikbaar om het product zo te ontwikkelen dat het de gebruikers stimuleert om hun eigen leer- en participatieproces in handen te nemen.

Bekrachtiging

- Laat de gezinnen voelen dat ze echt welkom zijn. Zorg voor een vriendelijke en warme ontvangst.
- Geef positieve feedback. (Dat is niet hetzelfde als slijmen!)

- Beloon het gezin voor hun deelname aan de activiteit door het geven van een kleine verrassing aan het einde van de activiteit.
- Bedenk activiteiten die zowel voor ouders als kinderen plezierig zijn. Activiteiten met een hoge *funfactor* zijn intrinsiek bekrachtigend.

Model-leren

- Gebruik als begeleider of in teksten waarin de opdrachten beschreven worden geen belerende of betuttelende taal.
- Geef concrete voorbeelden om duidelijk te maken wat een gezin precies moet doen tijdens de activiteit.
- We willen graag dat volwassenen en kinderen samenwerken, omdat ze van elkaar kunnen leren. Gebruik dus methodieken waarbij samenwerking noodzakelijk is om tot iets te komen.
- Laat de volwassenen de kinderen begeleiden én vice versa.

Inzicht

Informeer de gezinnen vooraf over de duur en de doelstelling van de activiteit.

- Maak duidelijk welk gedrag er van het gezin verwacht wordt tijdens een activiteit of een opdracht.
- Maak hen duidelijk dat ze altijd vragen mogen stellen en waar of bij wie ze met eventuele vragen terecht kunnen.

Structuur

- Weef een duidelijke rode draad door je activiteit zoals een verhaal, een terugkerend personage dat de gezinnen toespreekt, enzovoort.
- Een goede structuur is een structuur die enerzijds voldoende veiligheid en duidelijkheid biedt, maar tegelijkertijd ook vrijheid en improvisatie toelaat.
- Zorg ervoor dat niet enkel de activiteit zelf, maar ook de logistieke omkadering aangepast is aan de noden van gezinnen. De ervaring leert ons bijvoorbeeld dat gezinnen naar huis gaan wanneer het jongste kind uit het gezelschap moe is. Voorzie plaats om buggy's te stallen of laat toe dat gezinnen die meenemen in de tentoonstelling. Zorg er in het laatste geval voor dat er voldoende ruimte is in de tentoonstelling om er effectief met een buggy doorheen te wandelen. Plaats ook stoelen of banken waarop vermoeide (groot)ouders even kunnen gaan zitten.

- Zorg voor kindvriendelijke hapjes en drankjes in het museumcafé.
- Organiseer een activiteit voor jonge kinderen niet in de late voormiddag of de vroege namiddag, want dan doen zijzelf (of hun jongere broertjes of zusjes) misschien nog een middagslaapje.
- Zorg voor een duidelijke signalisatie naar voorzieningen zoals vestiaires, toiletten, het café/restaurant. Voorzie een luiertafel in de toiletten.

Variatie

- Bied verschillende aanknopingspunten aan voor de verschillende gezinsleden.
- Varieer in soorten informatie en opdrachten die je geeft.
- Varieer in manieren om die informatie te verwerken, het erfgoed te beleven, zichzelf uit te drukken.

Diversifiëren en flexibiliteit

We gaan ervan uit dat mensen hun leer- en participatieproces zelf (mee) vormgeven en hun eigen noden, interesses, ontwikkelingsniveau, voorkeuren, sterke en zwakke punten daarin hebben. Daarom gaat het niet op om voor elke erfgoedactiviteit, voor iedere groep en voor elke deelnemer die je begeleidt, telkens dezelfde trucjes boven te halen, de instrumenten op dezelfde manier te gebruiken of een gelijkaardige omgeving te scheppen. In functie van de groep en van de individuele deelnemer zal je de situatie moeten aanpassen en de instrumenten anders hanteren. Diversifiëren en flexibiliteit zijn daarbij sleutelwoorden. Door te diversifiëren kun je voor alle aspecten van je activiteit of product (de inhoud, de vorm, de structuur, jouw houding en aanpak) verschillende niveaus voorzien en zo deelnemers met uiteenlopende achtergronden en mogelijkheden zinvolle leerkanalen bieden.

Diversifiëring werk je in principe volledig op voorhand uit in je voorbereiding (om dan toe te passen tijdens je activiteit). Het is echter onmogelijk om alles te voorzien en dat is waar flexibiliteit bij komt kijken. Diversifiëren is gericht op het aanpassen van de kunst- of erfgoedactiviteit of product aan de verschillende individuen binnen een groep: het gaat over de noden van de deelnemer. Flexibiliteit is echter iets wat zich situeert op het niveau van de begeleider: het gaat om het vermogen om los te laten. De begeleider moet flexibel zijn en op het moment zelf zijn voorbereiding kunnen en durven loslaten (ook al is die divers en gevarieerd) en

het roer volledig omgooien, wanneer de situatie daarom vraagt. Flexibiliteit gaat over het kunnen omgaan met onvoorziene situaties.

Ontwikkelen van originele erfgoedactiviteiten voor gezinnen

Het ontwikkelen van een originele activiteit is een creatief proces in twee fasen. In de eerste fase proberen we zoveel mogelijk ideeën te krijgen. Pas daarna gaan we de beste ideeën selecteren en praktisch uitwerken. Erfgoedwerkers hebben de neiging om meteen te beginnen met fase twee: de praktische uitwerking. Op die manier worden veel goede ideeën dikwijls meteen geklasseerd onder de noemer niet realiseerbaar en vervolgens weggegooid. Wij pleiten ervoor om aan de eerste fase - het spuien van zo veel mogelijk wilde ideeën - voldoende aandacht te besteden, zonder al meteen te denken aan de praktische uitvoering. Vaak zal later blijken dat die wilde ideeën - eventueel in een aangepaste versie - toch beter uitvoerbaar zijn dan eerst gedacht.

Technieken creatief denken

De vaste denkpatronen die ieder van ons heeft, kunnen een belemmering vormen voor het vinden van originele ideeën. Om die vaste denkpatronen te doorbreken, is het nodig dat onze hersenen een denksprong maken. Archimedes kreeg zijn denksprong terwijl hij in bad zat. In plaats van op een passieve manier te wachten op een *eureka*-moment, kunnen de technieken van creatief denken ons helpen om denksprongen te stimuleren.

Divergent denken

Divergent denken is de vaardigheid om in verschillende richtingen te kijken voor veel juiste oplossingen. Het is het vinden van zo veel mogelijk oplossingsalternatieven voor hetzelfde probleem, zonder die vooraf te beoordelen. De kwantiteit van de gegenereerde oplossingen is belangrijker dan de kwaliteit.

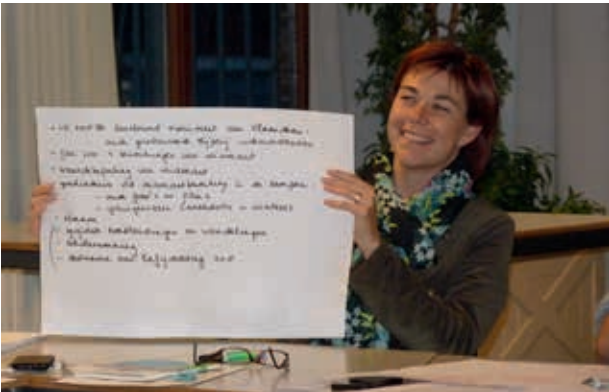
Herdefiniëren

Herdefiniëren is de techniek van het geven van een andere definitie door het veranderen van een bepaalde eigenschap. Bijvoorbeeld: het gebruik of het doel van een object veranderen, iets op een andere manier waarnemen, het ene idee door het andere vervangen.

Combineren

De techniek van het combineren van dingen en ideeën die op het eerste zicht niets met elkaar gemeen hebben. Die vreemde combinaties kunnen gebruikt worden als een opstapje voor nieuwe ideeën. Het combineren van verschillende oude, bekende oplossingen kan je vertrouwde denkpatroon doorbreken en je brein stimuleren om je denkproces te veranderen.

Brainstormopdrachten



De deelnemers van de cursus Kinderen toegelaten in het CC De Muze in Heusden-Zolder presenteren hun opdrachten.
© FARO

Een gekende en beproefde methode om tot nieuwe ideeën te komen is een brainstorm. Met z'n allen zoveel mogelijk ideeën spuien werkt vooral goed als er mensen rond de tafel zitten die al creatief zijn. Indien dat niet het geval is, krijg je op die manier vooral een lijst van (variaties op) bestaande ideeën. Tijdens een professionele brainstorm - zoals bijvoorbeeld in de reclamesector of de productontwikkeling - maakt men actief gebruik van specifieke brainstormopdrachten gebaseerd op de creatieve denktechnieken. Die opdrachten maken de aanwezige *brains* flexibeler

en helpen de deelnemers om gestructureerd te *free-wheelen* en *out of the box* te denken.

1. Mindmaps (divergent denken)

Mindmaps maken van de verschillende elementen van de probleemstelling om het probleem open te trekken en de elementen te analyseren. Welke gezinnen verwacht je op jouw erfgoedactiviteit? Wat zijn hun kenmerken en hun specifieke noden en wensen? Welke aspecten van jouw erfgoed zouden die gezinnen interessant vinden? Welk soort activiteit is geschikt om te bemiddelen tussen jouw erfgoed en die gezinnen?

2. What if ...? (herdefiniëren)

Welke activiteiten doen we nu al? Wat zijn de vaste elementen van die activiteiten? *What if ...?* Wat zou er gebeuren als ... we een van de elementen van de bestaande activiteit zouden veranderen (omkeren, vergroten, verkleinen, binnenstebuiten draaien enzovoort)? Een klassieke erfgoedactiviteit is bijvoorbeeld een rondleiding. Vaste elementen van de rondleiding zijn een gids die gedurende een uur een verhaal vertelt aan een groep die luistert. Wat zou je doen als ... de rondleiding in plaats van een uur maar drie minuten zou duren? Of een volledige dag? Wat zou er gebeuren als je in plaats van een gids voor een groep van twintig deelnemers, per deelnemer twintig gidsen ter beschikking zou hebben? Kan je vanuit die (absurde) veronderstellingen interessante nieuwe ideeën distilleren?

3. Stelen bij de concurrentie (herdefiniëren - combineren)

Waar hebben ze hetzelfde of een gelijkaardig probleem? Hoe hebben ze het daar opgelost? Kunnen we die factoren vertalen naar onze situatie? Vraag je bijvoorbeeld af aan welke activiteiten gezinnen in hun vrije tijd nu al graag deelnemen? Wat maakt die activiteiten aantrekkelijk voor gezinnen? Kan je die succesfactoren vertalen naar jouw eigen erfgoedactiviteit?

4. The wildest idea (divergent denken - herdefiniëren)

Stel: er zijn geen beperkingen. Alles kan - alles mag - alles is mogelijk. Welke erfgoedactiviteit voor gezinnen zou je dan organiseren? Wat is de essentie van dat wilde idee? Wat maakt het zo leuk en aantrekkelijk? Kan je dat wilde idee realiseren zonder de essentie te verliezen?

5. Extreme *customizing* (herdefiniëren - combineren)

Definiër binnen je publiek van gezinnen een (absurde) nieuwe subdoelgroep vanuit een bepaald kenmerk dat niets te maken heeft met jouw erfgoed. Bijvoorbeeld: gezinnen die samen naar al de matches van de Rode Duivels op tv kijken. Of: gezinnen die elke morgen boterhammen met choco eten als ontbijt. Formuleer nieuwe concepten voor erfgoedactiviteiten op maat van deze subdoelgroep. Kan je die (absurde) ideeën gebruiken als opstapje voor bruikbare nieuwe ideeën voor je volledig publiek?

6. Geforceerde koppeling

(combineren - *out-of-the-box-denken*)

Combineer (een element uit) je probleemstelling met een willekeurig beeld of woord tot een nieuw samengesteld begrip of een metafoor. Kan je vanuit die geforceerde combinaties een nieuw idee formuleren? Neem bijvoorbeeld een krant of een tijdschrift en ga naar een willekeurige pagina. Geeft de afbeelding of het zevende woord op die pagina je inspiratie voor een originele erfgoedactiviteit?

Werkvormen en systemen voor erfgoedactiviteiten voor gezinnen



© Mooss

Onderstaande werkvormen en systemen (of combinaties ervan) kan je als uitgangspunt gebruiken voor erfgoedactiviteiten voor gezinnen. Je kan ze invullen vanuit verschillende thema's en erfgoedinhouden. Je kan ook variaties op de systemen bedenken om ze zo goed mogelijk te laten aansluiten bij het beoogde publiek.

1. Creatief met papier

Er zijn heel veel opdrachten te bedenken waarvoor je niet meer nodig hebt dan een beetje papier en te-

ken- of knutselgerief. Omdat dat materiaal op zich niet zo origineel is, moet de opdracht die je ermee geeft dat wel zijn. Dus niet zomaar wat tekenen of een kleurplaat inkleuren, maar concrete en uitdagende creatieve opdrachten met een duidelijke link naar het erfgoed.

Leg in je opdracht bijvoorbeeld de nadruk op fantasie en niet op resultaat of verzin een opdracht waarbij ouders en kinderen moeten samenwerken.

Geef gezinnen met jonge kinderen een gekopieerde afbeelding van een voorwerp of personage uit de tentoonstelling en laat hen die creatief herdefiniëren of uitknippen en versieren. Maak er een wedstrijd van: de grappigste, origineelste, meest bijzondere, enzovoort tekening of collage krijgt een leuke prijs. Leg in de formulering van een creatieve opdracht voor gezinnen met oudere kinderen linken met hun leefwereld en laat hen iets 'ontwerpen' of 'restylen' in plaats van gewoon tekenen.

Laat de gezinnen een (al dan niet fictieve) brief schrijven aan de kunstenaar of ambachtsman die hun lievelingsobject uit de tentoonstelling gemaakt heeft.

Vraag de gezinnen na de erfgoedactiviteit om al tekenend een beoordeling te geven of laat hen in het gastenboek een recensie over de tentoonstelling of de erfgoedactiviteit schrijven.

2. Doorschuifstelsel

Het ene gezin werkt verder op het (tussen)resultaat van het vorige gezin. Omdat het uiteindelijke product het resultaat is van al de verschillende deelnemers, ligt de nadruk eerder op de fantasie en het vinden van creatieve oplossingen, dan op het maken van een mooi product. Dat werkt drempelverlagend voor deelnemers die van zichzelf vinden dat ze niet creatief zijn.

3. Visueel samenbrengen van resultaten

Hang tekeningen van verschillende gezinnen op aan een waslijn in de inkomhal.

Laat de stukken die verschillende gezinnen of gezinsleden verzamelden tijdens de erfgoedactiviteit aan het einde samen een nieuw geheel vormen (bijvoorbeeld een puzzel).

4. Aanbouwsysteem

Voorzie een eenvoudige basis voor een constructie of installatie. Gebruik daarvoor eenvoudige materialen die gemakkelijk hanteerbaar zijn en waarmee je snel in het groot kunt werken (bijvoorbeeld een

constructie van pvc-buizen die met papiertape aan elkaar gemaakt kunnen worden). Elk gezin bouwt met extra materialen verder op hetgeen er reeds staat. De aard van het erfgoed of het thema van de tentoonstelling bepaalt welk soort constructie gebouwd wordt.

De werkvorm is geschikt voor grote groepen gezinnen die op verschillende momenten aankomen. De gezinnen kunnen alleen of in groepjes verder bouwen en kunnen zelf kiezen hoe lang ze met de activiteit bezig blijven.

5. Opdrachteiland

Op verschillende plaatsen in de tentoonstelling staan of hangen bordjes met daarop opdrachten die ze ter plaatse kunnen doen en die iets te maken hebben met de objecten die in de nabije vitrinekast liggen. Naast de bordjes ligt materiaal dat ze nodig hebben en eventueel voorbeelden van mogelijke opdrachtresultaten.

6. Kruip in de huid van een personage of een voorwerp

Via afbeeldingen in de inkomhal worden personages of voorwerpen geïntroduceerd die de gezinnen zullen zien in de tentoonstelling. De gezinnen kunnen op verschillende manieren visueel in de huid kruipen van de afgebeelde personages of voorwerpen. Zo kunnen ze bijvoorbeeld de houding of gezichtsuitdrukking van een bepaald personage of de vorm van een bepaald voorwerp imiteren. Op die manier vormen ze zich een beeld van het soort personage of voorwerp dat ze spelen en de situatie waarin dat personage of dit voorwerp zich bevindt. Vervolgens gaan de gezinnen in de tentoonstelling op zoek naar de personages of voorwerpen in kwestie en controleren ze of hun beeld juist was.

Je kan de opdracht ook in een spelvorm gieten: een gezinlid imiteert een van de voorwerpen of personages op de afbeelding – de anderen raden welk voorwerp of personage het is.

Variant: projecteer silhouetten van personages of objecten uit de tentoonstelling via een overhead-projector op de muur. Kinderen gaan voor de lichtbundel staan en proberen dezelfde houding aan te nemen als de geprojecteerde personen of voorwerpen zodat hun schaduw zo veel mogelijk overeenkomt met de projectie.

7. Gezelschapsspel

Variaties op bekende gezelschapsspellen doen het omwille van de herkenbaarheid altijd goed.

Maak voor gezinnen met jonge kinderen een memory met beelden uit de tentoonstelling. Variant voor gezinnen met oudere kinderen: projecteer snel na elkaar een reeks van beelden met een link naar de tentoonstelling. Wie heeft welke beelden onthouden?

Wie of wat is het? Laat de gezinnen uit een reeks van afbeeldingen door het mechanisme van uitsluiting een persoon of voorwerp overhouden en laat hen dat vervolgens in de tentoonstelling gaan zoeken.

Domino: laat de gezinnen foto's of voorwerpen met een link naar de tentoonstelling in een bepaalde volgorde leggen via inhoudelijke of vormelijke associaties.

8. Fotoraadspel

Laat de gezinnen voor het bezoek aan de tentoonstelling een fotoraadspel doen waarbij ze moeten achterhalen wat er precies te zien is op moeilijk herkenbare detailfoto's van objecten uit de tentoonstelling. Tijdens hun bezoek aan de tentoonstelling zien ze de objecten in het echt en zoeken ze welk detail van welk object afkomstig is. Aan het eind van de tentoonstelling krijgen ze de oplossingen van het raadspel, dat wil zeggen herkenbare foto's van de volledige objecten. Dat systeem werkt goed voor gezinnen met jonge kinderen. De volwassenen en de kinderen proberen samen te bedenken wat de detailfoto voorstelt. De volwassenen noteren hun antwoorden op een invulbriefje. Het raadspel stimuleert de kinderen om beter te kijken naar de objecten tijdens het bezoek aan de tentoonstelling.

9. Eén tegen allen

Lange lijst met opdrachten met een link naar de tentoonstelling die binnen een bepaalde tijdspanne met ter plaatse beschikbare materialen uitgevoerd moeten worden door al de gezinnen die het erfgoed-evenement bezoeken. Als een gezin een opdracht volbracht heeft, wordt ze aangevinkt.

10. Queeste of zoektocht

Elk gezin legt een parcours af op de erfgoedsite. Onderweg moeten ze een aantal leuke vragen en opdrachten oplossen die te maken hebben met het erfgoed of het thema van de tentoonstelling.

Varieer in soort vragen en opdrachten (kijken, rui-

ken, luisteren, voelen, doen, zoeken, mening geven, discussiëren, vergelijken,...) en geef zeker ook meerduidige vragen en opdrachten waarbij meerdere juiste oplossingen mogelijk zijn.

Indien er ook concrete juist/fout vragen of opdrachten bij zijn, zorg je best dat de antwoorden van de zoektocht ergens beschikbaar zijn om ruziënde kinderen en gestresseerde ouders te vermijden.

Wanneer je veel gezinnen op hetzelfde tijdstip verwacht, organiseer je de zoektocht liefst op zo'n manier dat die op verschillende plaatsen kan beginnen om files bij de opdrachtplekken te voorkomen.

Als het publiek op verschillende momenten aankomt, zorg je er best voor dat een gezin niet noodzakelijk al de vragen moet beantwoorden om een resultaat te behalen.

Voor gezinnen met oudere kinderen (leeftijd 10 -12 jaar) kunnen vragen op papier te schools lijken. Geef hen daarom de vragen en opdrachten voor de zoektocht per sms of foto of postkaart, maak er een podcast van of zet een opdrachtfilmje op YouTube enzovoort.

11. Hindernissenparcours

Ontwerp een parcours met opdrachten. Een gezin moet de ene opdracht goed gedaan hebben om aan de volgende te kunnen beginnen. Je kan op het parcours ook letterlijk fysieke hindernissen bouwen (zoals een kruiptunnel) bijvoorbeeld om een overgang te maken tussen de buitenwereld en de wonderwereld van het museum of de tentoonstelling.

12. Alleen voor kinderen. Alleen voor volwassenen

Bepaalde onderdelen van de erfgoedactiviteit mogen enkel door de kinderen of enkel door de volwassenen gedaan worden. Door het samenvoegen van de deelresultaten van beide groepen ontstaat een nieuw geheel dat groter is dan de som van de delen.

13. Voor en na

Gezinnen nemen een foto van zichzelf voor en na een bezoek aan het erfgoedevenement. Na hun bezoek tonen gezinnen met oudere kinderen via hun houding en mimiek hoe de erfgoedactiviteit hun leven heeft veranderd of wat ze ervan vonden. Gezinnen met jonge kinderen verkleden zich in een personage uit hun lievelingsschilderij en kunnen zo op de foto.

14. Kom bij de club of bij de bende

Kinderen maken graag deel uit van een club of bende. Je kan daarop inspelen met je erfgoedactiviteit. Denk aan coole bendenamen, geheime wachtwoorden, een bendegroet of andere benderituelen.

15. Doe de test

Test je ... gehalte. Hoe ... ben jij? Vul de test in en bereken je score.

Zoek naar vragen die aansluiten bij jouw erfgoed of het thema van de tentoonstelling.

Deze werkvorm is zeer geschikt voor een gemengd publiek zoals gezinnen omdat zowel kinderen als volwassenen graag zulke testjes invullen. Ze kunnen dan zien of de leeftijd de uitslag van de test beïnvloedt. Eventuele verschillen in resultaten kunnen de aanzet zijn voor boeiende gesprekken tussen de gezinsleden.

16. Start to ... of ... for dummies

Dat zijn multi-inzetbare formats. Je kan immers met van alles en nog wat starten. En ook met handleidingen voor dummies kan je alle kanten op om op een bevattelijke en leuke manier informatie te geven aan je publiek.

17. Help mij! Help mij uit de nood!

Kinderen houden ervan om even een held te zijn die iemand (bijvoorbeeld een personage uit een schilderij, een personeelslid van het museum) uit de nood helpt (bijvoorbeeld iets zoeken dat kwijt was, een oplossing vinden voor een raadsel/een mysterie).

18. Babelbox - Berichtenmuur - Gastenboek

Dit zijn leuke *formats* om een activiteit te laten evalueren door het publiek of om de mening van de gezinnen te vragen over een bepaalde erfgoedinhoud.

Interessante publicaties & links



Vlieg

Hoe zorg je ervoor dat gezinnen jouw gemeente uitkiezen voor een familie-uitstap?

Zorg dat er over jou gepraat wordt in de Bende van Vlieg!

UiTmetVlieg.be geeft families een stem. Families schrijven beoordelingen over uitstapjes. Want wie kan beter oordelen over musea, voor- en tentoonstellingen dan gezinnen die het allemaal al eens getest hebben? Maak de Bende van Vlieg bekend en zorg er zo voor dat ze jouw activiteiten bij andere families aanbevelen. Bestel affiches of flyers van de Bende van Vlieg bij vlieg@UiTmetVlieg.be.

En volg de activiteiten van de Bende van Vlieg op www.UiTmetVlieg.be op de voet!



FARO

Neem ook een kijkje op de FARO-website www.faronet.be. Onder 'Erfgoeddag', 'Inspiratie' en vervolgens 'Vlieg erin!' staan enkele tips. Hier kan je ook de inspirerende boekjes *All in. Cultureel erfgoed voor het hele gezin* en *'t Zit in de familie. Cultureel erfgoed vanuit gezinsperspectief* raadplegen.



HERITA

Monumenten hebben heel wat te vertellen, ook aan kinderen. Een kwalitatief en aantrekkelijk aanbod op maat van de jongste bezoekers ontwikkelen, is niet altijd vanzelfsprekend. Heeft jouw monument nog geen aanbod voor het jonge volkje? Of is er nood aan een opfrissing? Wil je samen met vrijwilligers, gidsen, buurtbewoners, enzovoort nadenken over de toekomst van jouw site? Durf je het aan om hen mee aan het roer te zetten? Heb je hulp nodig bij het concept voor een nieuw aanbod voor families of het onderwijs? Herita helpt je met advies op basis van ervaring en kennis.

Meer info: zie <http://herita.be>.



© Heemkunde Vlaanderen

Chris Ferket

Stafmedewerker visuele kunsten, musea en erfgoed bij Mooss vzw (in voetnoot: Mooss vzw is een organisatie voor actieve kunst- en erfgoededucatie. Mooss vzw heeft een jarenlange ervaring in het ontwikkelen van(www.mooss.org))