

Bruegel

De toren van Babel – Wie is het?

Voor wie? 2de en 3de graad basisonderwijs en 1ste graad secundair

Doel? Ontdek de beroepen op een bouwwerf in de 16de eeuw.

Materiaal

- 2 x een “Wie is het”-spel
- Elk spel bestaat uit 3 details van de Toren van Babel, 4 spelplateau's en een stapeltje met de 12 personages om er eentje van te trekken (de trekstapel).
- Op elk personagekaartje staat: de naam van het personage, zijn/haar werktuig en een zinnetje dat beschrijft wat hij of zij doet

Voorbereiding

- Druk per spel de 3 details van de Toren van Babel 1x af op A4
- Druk per spel de spelplateau's 2x af.
- Druk per spel 2x de richtvragen af.
- Leg 1 spel per tafel (dus per spel in totaal 4 plateau's). Elk spel kan met 2 tot 6 spelers gespeeld worden (1 tegen 1, 2 tegen 2,...)



Snij de kaartjes los op de stippellijn en plooi elk kaartje zodat het recht komt staan.

Verloop

- Elk spel wordt gespeeld door 2 teams.
- De teams gaan tegenover elkaar zitten met hun plateaus voor zich.
- Leg de trekstapel in het midden.
- De details van de schilderijen liggen naast de plateaus zodat de leerlingen ze kunnen observeren.



Spelregels

- 1) De leerlingen van elk team trekken een personagekaartje van de trekstapel. Ze moeten goed naar alle informatie op hun kaartje kijken om te begrijpen wie hun personage is en wat het doet.
- 2) Ze zoeken hun personage op één van de drie details van de *Toren van Babel*.
- 3) Doel van het spel? Als eerste raden welk personage de tegenpartij getrokken heeft. Hiervoor stelt elk team om de beurt JA-NEE-vragen.
- 4) Nadat een ploeg een antwoord op hun vraag hebben gekregen, plooiën ze de personagekaartjes naar beneden die niet passen bij de nieuwe informatie. Dit is zoals bij een traditioneel 'Wie is het'-spel. Bijvoorbeeld: Heeft het personage een houten werktuig vast? Ja. De groep plooit dus alle personages naar beneden die geen houten werktuig vast hebben.
- 5) Als een ploeg het personage van de tegenpartij denkt te weten, mag ze de naam zeggen én duiden ze het personage aan op één van de 3 details van het schilderij.

Opgepast! Een ploeg mag maximaal 2x het beroep raden. Hebben ze het dan nog fout dan zijn ze het spel verloren.

Conclusie

- Na het spel één of meerdere malen gespeeld te hebben kan je met heel de klas een conclusie maken over de beroepen die je op het schilderij de *Toren van Babel* kan vinden. Hiervoor kan je het schilderij projecteren op je smartboard.

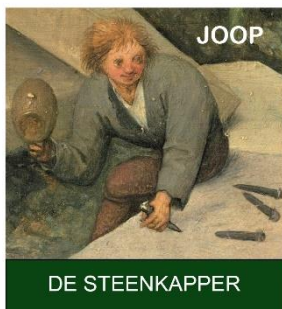
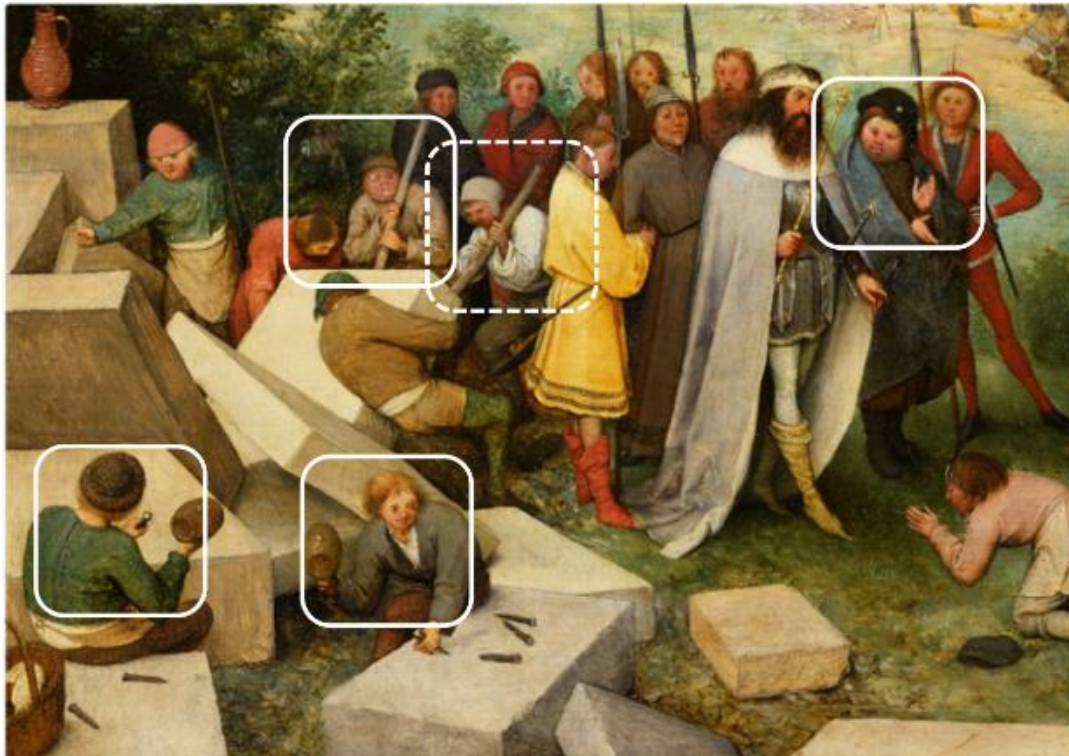
Enkele richtvragen:

- Vragen over wat het personage doet, bijvoorbeeld:
 - Houdt het personage iets in de hand?
 - Slaat het personage ergens op?
 - Draagt het personage iets?
 - Is het personage iets aan het maken?
- Vragen over de houding van het personage, bijvoorbeeld:
 - Zit hij/zij neer?
 - Staat hij/zij recht? Gebogen?
 - Zijn zijn/haar benen gebogen? Recht?
 - Heeft hij/zij de armen in de lucht? Naast zich?
- Vragen over het werktuig van het personage, bijvoorbeeld:
 - Is het een groot werktuig? Klein? Lang? Kort? Zwaar?
 - Is het een werktuig in metaal? Hout?
 - Dient het werktuig om te roeren? Te scheppen? Te slaan? Te klimmen?
- Elke ploeg mag 1 vraag stellen over het uiterlijk van het personage.
- Elke ploeg mag 1 vraag stellen over de naam van het beroep van het personage.

Enkele richtvragen:

- Vragen over wat het personage doet, bijvoorbeeld:
 - Houdt het personage iets in de hand?
 - Slaat het personage ergens op?
 - Draagt het personage iets?
 - Is het personage iets aan het maken?
- Vragen over de houding van het personage, bijvoorbeeld:
 - Zit hij/zij neer?
 - Staat hij/zij recht? Gebogen?
 - Zijn zijn/haar benen gebogen? Recht?
 - Heeft hij/zij de armen in de lucht? Naast zich?
- Vragen over het werktuig van het personage, bijvoorbeeld:
 - Is het een groot werktuig? Klein? Lang? Kort? Zwaar?
 - Is het een werktuig in metaal? Hout?
 - Dient het werktuig om te roeren? Te scheppen? Te slaan? Te klimmen?
- Elke ploeg mag 1 vraag stellen over het uiterlijk van het personage.
- Elke ploeg mag 1 vraag stellen over de naam van het beroep van het personage.

Spel 1 - detail 1 + de 4 kaartjes voor de trekstapel



WERKTUIG



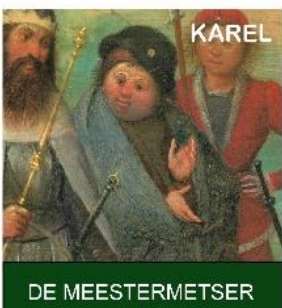
IK KAP DE STENEN DIE UIT DE STEENGROEVE NAAR DE WERF KOMEN.



WERKTUIG



IK KAP DE STENEN DIE UIT DE STEENGROEVE NAAR DE WERF KOMEN.



IK KOM DE WERF CONTROLEREN.

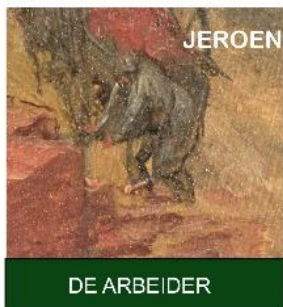
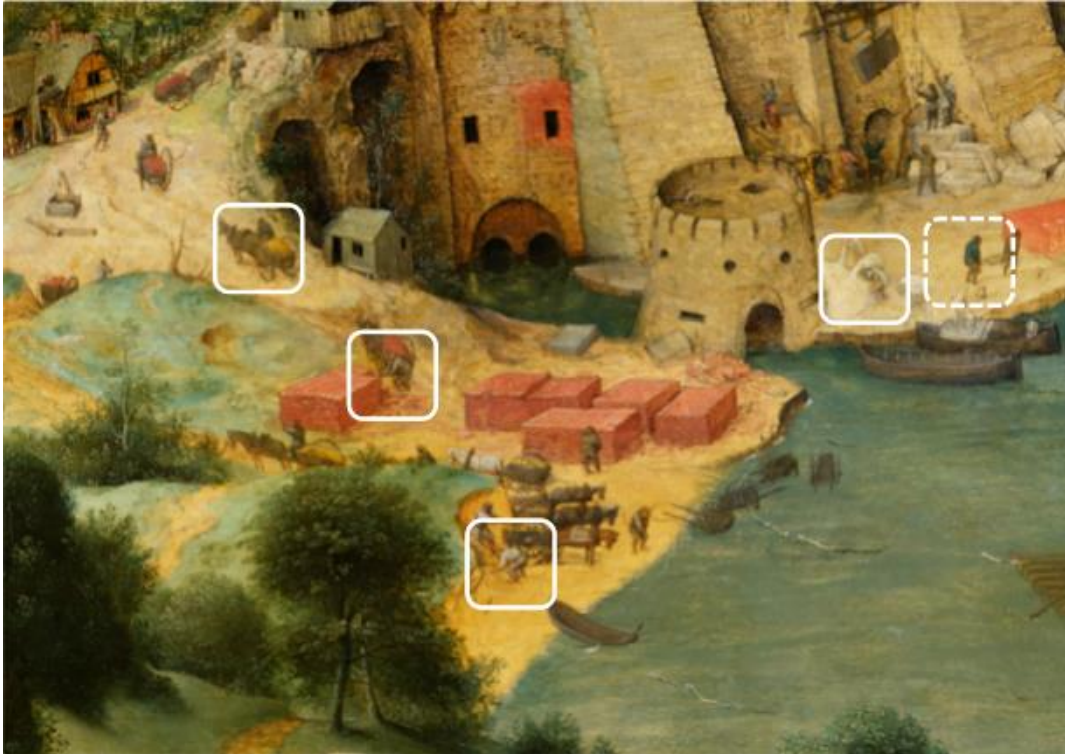


WERKTUIG



IK HEF EN DRAAG DE STEENBLOKKEN.

Spel 1 – detail 2 + de 4 kaartjes voor de trekstapel



IK VUL DE KAR MET BAKSTENEN.



IK BRENG MET MIJN PAARD EN KAR HET ZAND NAAR DE WERF.

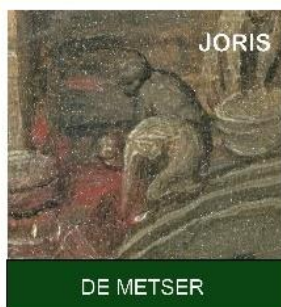
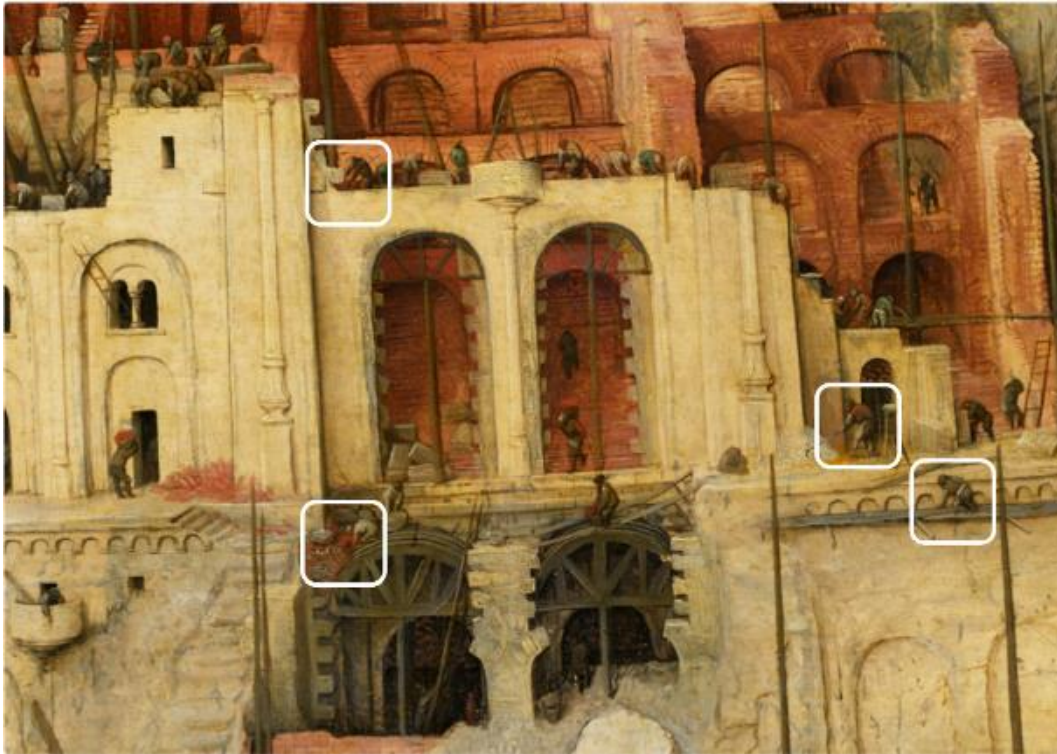


IK GIET DE ZAKKEN KALK LEEG.

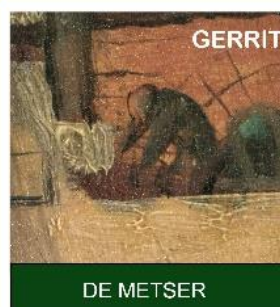


IK VUL DE KAR MET GEEL ZAND.

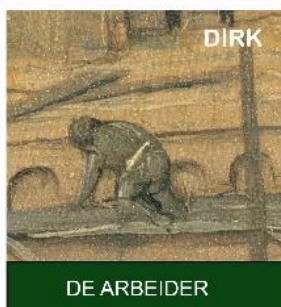
Spel 1 – detail 3 + de 4 kaartjes voor de trekstapel



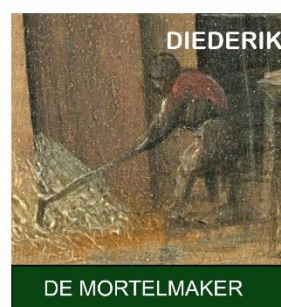
OP EEN STEUNBOOG IN HOUT METS IK BOGEN IN BAKSTEEN.



IK METS DE MUREN MET STEENBLOKKEN EN MORTEL.

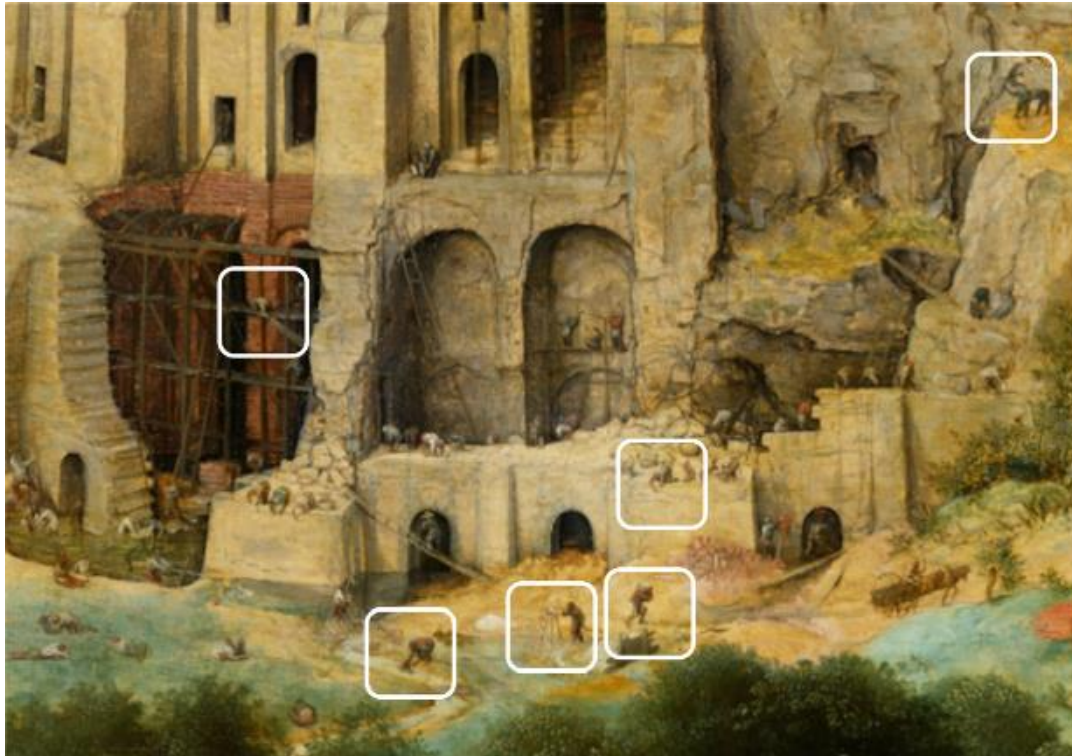


IK PLAATS STELLINGEN DOOR DE BALKEN IN GATEN IN DE MUUR TE STEKEN, DE STEIGERGATEN.



IK MENG ZAND EN KALK TOT MORTEL MET EEN SCHOFFEL.

Spel 2 – detail 1 + de 6 kaartjes voor de trekstapel

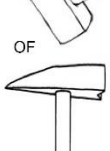


FRANS

WERKTUIG

DE VOORHAMER

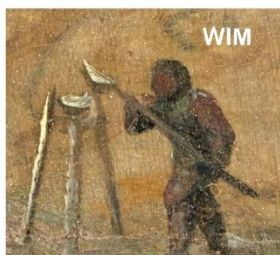
OF



HET PIKHOUWHEEL

DE STEENBREKER

IK BREEK ROTSSEN OM ER STEENBLOKKEN UIT TE HALEN.



WIM

WERKTUIG

DE SCHOP



DE DRIEPOOT

DE MORTELMAKER

IK SCHEP DE VERSE MORTEL MET MIJN SCHOP IN DE MORTELBAK.



HANS

WERKTUIG



DE MORTELBAK

DE ARBEIDER

IK HAAST ME MET DE MORTELBAK NAAR DE METSER ZODAT DE MORTEL NIET HARD WORDT.



PIET

WERKTUIG



DE EMMER

DE ARBEIDER

IK HAAL WATER UIT DE RIVIER OM MORTEL TE MAKEN.



JOHAN

WERKTUIG



EEN STELLING MET BALKEN EN PLANKEN

DE ARBEIDER

IK BEVESTIG DE STELLINGEN ZODAT DE METSELAARS DE MUUR KUNNEN METSELEN.



HENK

WERKTUIG



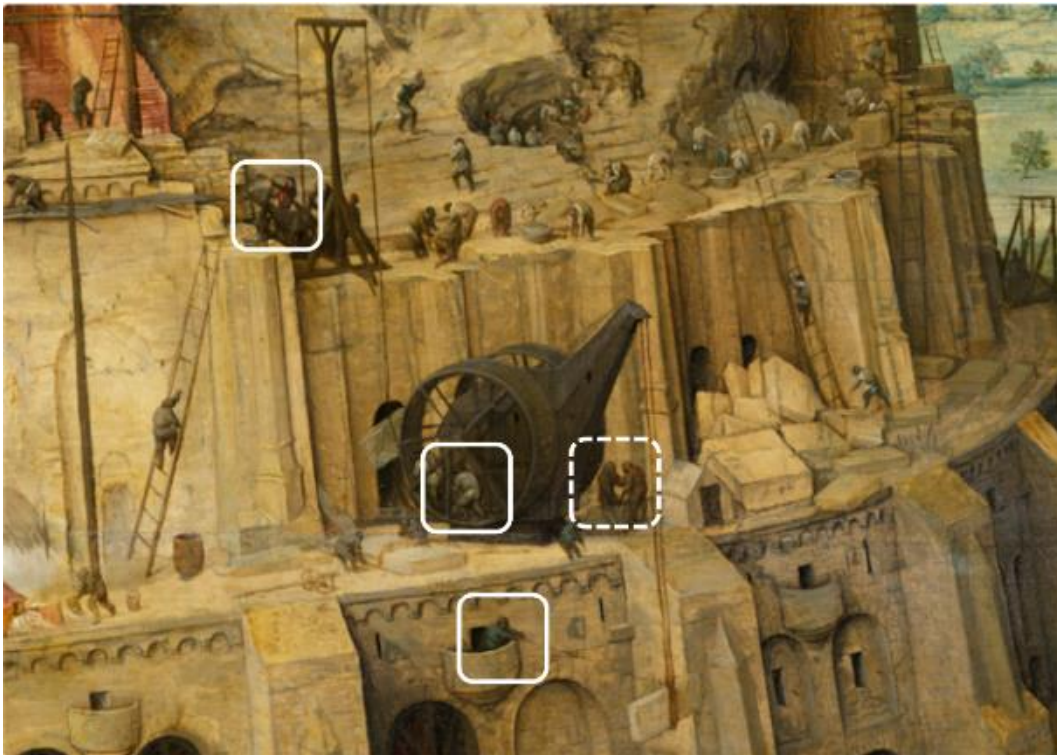
HET TRUWHEEL

DE MORTELBAK

DE METSER

MET MIJN TRUWHEEL NEEM IK DE MORTEL UIT DE MORTELBAK EN SMEER HEM OP DE MUUR.

Spel 2 – detail 2 + de 3 kaartjes voor de trekstapel



JOACHIM

WERKTUIG



DE TREDKRAAN

HET KRAANKIND

IK DOE HET RAD VAN DE
TREDKRAAN DRAAIEN.



JOZEF

WERKTUIG



DE KRAAN MET
HASPEL, LIER
EN OPGEROLDE
KOORD

DE KRAANMAN

IK DRAAI AAN DE HASPEL VAN
DE KRAAN OM DE STENEN NAAR
BOVEN TE HIJSEN.



GEERT

WERKTUIG

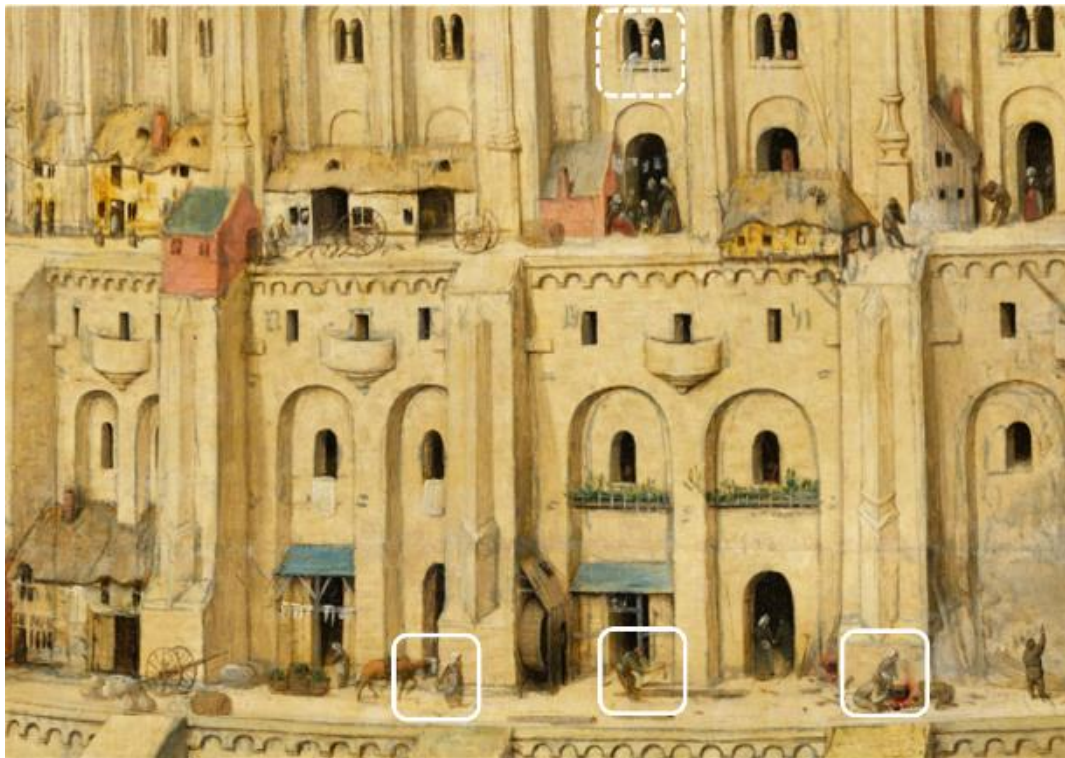


HET KOORD

DE ARBEIDER

MET EEN KOORD ZORG IK VOOR DE
JUISTE PLAATSING VAN DE STENEN.

Spel 2 – detail 3 + de 3 kaartjes voor de trekstapel



MAYKE

WERKTUIG



DE GROENTENMAND

DE GROENTENTELER

IK VERKOOP GROENTEN OP DE WERF.



LIESJE

WERKTUIG



DE KOOKKETEL

DE KOKKIN

IK MAAK VOOR ALLE WERKNEMERS ETEN IN EEN KOOKKETEL OP EEN HOUTVUUR.



CORNELIS

WERKTUIG



DE BIJL

DE TIMMERMAN

IK HAK HOUT TOT PLANKEN.



KAREL

DE MEESTERMETSER

IK KOM DE WERF CONTROLEREN.



JOOP

DE STEENKAPPER

IK KAP DE STENEN DIE UIT DE
STEENGROEVE NAAR DE WERF
KOMEN.

WERKTUIG

DE PUNTBEITEL



DE MALET



JOS

DE STEENKAPPER

IK KAP DE STENEN DIE UIT DE
STEENGROEVE NAAR DE WERF
KOMEN.

WERKTUIG

DE PUNTBEITEL



DE MALET



ROEL

DE ARBEIDER

IK HEF EN DRAAG DE
STEENBLOKKEN.

WERKTUIG



DE
HEFBOOM



DIEDERIK

DE MORTELMAKER

IK MENG ZAND EN KALK TOT
MORTEL MET EEN SCHOFFEL.

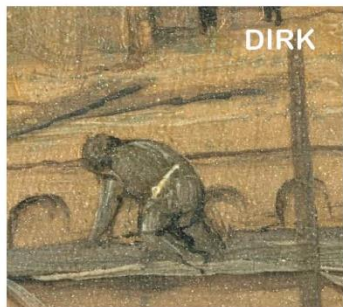
WERKTUIG

DE SCHOP



DE MORTELBAK

DE DRIEPOOT



DIRK

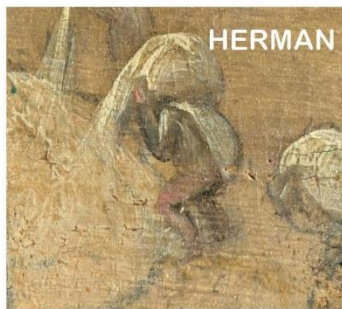
DE ARBEIDER

IK PLAATS STELLINGEN DOOR DE
BALKEN IN GATEN IN DE MUUR TE
STEKEN, DE STEIGERGATEN.

WERKTUIG



DE STELLING
MET PLANKEN
EN BALKEN DIE
IN DE STEIGER-
GATEN WORDEN
GESTOKEN



HERMAN

WERKTUIG



EEN ZAK MET
KALK

DE ARBEIDER

IK GIET DE ZAKKEN KALK LEEG.



HENDRIK

WERKTUIG



PAARD EN KAR

DE VOERMAN

IK BRENG MET MIJN PAARD EN
KAR HET ZAND NAAR DE WERF.



JORIS

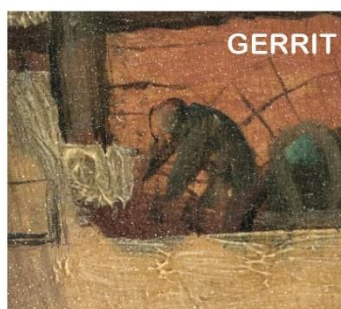
WERKTUIG



DE STEUNBOOG

DE METSER

OP EEN STEUNBOOG IN HOUT METS
IK BOGEN IN BAKSTEEN.



GERRIT

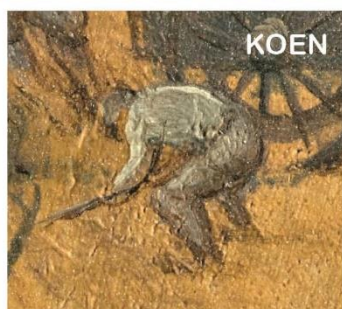
WERKTUIG



HET TRUWEEL

DE METSER

IK METS DE MUREN MET
STEENBLOKKEN EN MORTEL.



KOEN

WERKTUIG



DE SCHOP

DE ARBEIDER

IK VUL DE KAR MET GEEL ZAND.



JEROEN

DE ARBEIDER

IK VUL DE KAR MET BAKSTENEN.



HENK

WERKTUIG

HET TRUWEEL



DE MORTELBAK



DE METSER

MET MIJN TRUWEEL NEEM IK DE MORTEL UIT DE MORTELBAK EN SMEER HEM OP DE MUUR.



JOHAN

WERKTUIG



EEN STELLING MET BALKEN EN PLANKEN

DE ARBEIDER

IK BEVESTIG DE STELLINGEN ZODAT DE METSELAARS DE MUUR KUNNEN METSELEN.



JOACHIM

WERKTUIG



DE TREDKRAAN

HET KRAANKIND

IK DOE HET RAD VAN DE TREDKRAAN DRAAIEN.



JOZEF

WERKTUIG



DE KRAAN MET HASPEL, LIER EN OPGEROLDE KOORD

DE KRAANMAN

IK DRAAI AAN DE HASPEL VAN DE KRAAN OM DE STENEN NAAR BOVEN TE HIJSEN.



GEERT

WERKTUIG



HET KOORD

DE ARBEIDER

MET EEN KOORD ZORG IK VOOR DE JUISTE PLAATSING VAN DE STENEN.



FRANS

WERKTUIG

DE VOORHAMER



OF



HET PIKHOUWEEL

DE STEENBREKER

IK BREEK ROTS EN OM ER STEENBLOKKEN UIT TE HALLEN.

Plateau spel 2



PIET

WERKTUIG



DE EMMER

DE ARBEIDER

IK HAAL WATER UIT DE RIVIER OM MORTEL TE MAKEN.



WIM

WERKTUIG

DE SCHOP



DE MORTELBAK

DE DRIEPOOT

DE MORTELMAKER

IK SCHEP DE VERSE MORTEL MET MIJN SCHOP IN DE MORTELBAK.



HANS

WERKTUIG



DE MORTELBAK

DE ARBEIDER

IK HAAST ME MET DE MORTELBAK NAAR DE METSER ZODAT DE MORTEL NIET HARD WORDT.



LIESJE

WERKTUIG



DE KOOKKETEL

DE KOKKIN

IK MAAK VOOR ALLE WERKNEMERS ETEN IN EEN KOOKKETEL OP EEN HOUTVUUR.



MAYKE

WERKTUIG



DE GROENTENMAND

DE GROENTENTELER

IK VERKOOP GROENTEN OP DE WERF.



CORNELIS

WERKTUIG



DE BIJL

DE TIMMERMAN

IK HAK HOUT TOT PLANKEN.









Spel 2 – detail 1



