



EDUCATIEF STADS-  
EN OMGEVINGSSPEL

3<sup>de</sup> - 6<sup>de</sup> jaar SO  
2,5 - 3 uur

DE NIEUWE  
**BELFORTBONZEN**  
HANDLEIDING

## VERKEN HET BELFORT MET JE KLAS

Met dit actieve stads- en omgevingsspel ontdek je met je klas het verhaal achter en rond het gerenommeerde Gentse Belfort. Je duikt terug in de tijd, op zoek naar de functies van het gebouw, de stedelijke autonomie van Gent en de brede context van de middeleeuwen.

Het spel kan op 2 manieren begeleid worden: zelf begeleiden of laten begeleiden door een gids. Wie de klas zelf begeleidt, heeft ongeveer een uur tijd nodig om zich voor te bereiden.

Dankzij deze handleiding, het educatieve materiaal en de bijzondere locatie, geniet je van een middagvullend programma van ongeveer 2,5 tot 3 uur.

## HOE DEZE HANDLEIDING GEBRUIKEN?

Deze handleiding gebruik je zowel vooraf tijdens het voorbereiden als tijdens het begeleiden van het spel. Het verloop van de 3 spelfases wordt uitvoerig uitgelegd in de volgende pagina's. Aan het einde van de handleiding zijn er visuele spiekbrieftjes, met onder andere een materiaalchecklijst en een wandelplan, die ideaal zijn om tijdens het spel zelf te gebruiken.



# DOELSTELLINGEN

## WERKEN AAN SLEUTELCOMPETENTIES

Met dit educatieve stads- en omgevingsspel werkt Historische Huizen aan 4 sleutelcompetenties: historisch bewustzijn, cultureel bewustzijn, ruimtelijk bewustzijn en burgerschap.

De leerlingen leren om ...

- ... historische fenomenen in **historische referentiekaders** te situeren.
- ... vanuit meerdere perspectieven tot een **historische beeldvorming** te komen.
- ... **kritisch na te denken over bronnen** en informatie.
- ... inzicht te krijgen in mechanismen **tussen verleden, heden en toekomst**.
- ... materieel en immaterieel erfgoed te **onderzoeken**.
- ... inzicht te krijgen in **democratische principes** en besluitvormingen.
- ... kritisch te denken en **open te dialogeren**.
- ... **cultuur nieuwsgierig waar te nemen** en te conceptualiseren.
- ... te verbeelden en zich **expressief uit te drukken**.

## CONCRETE SPEL- EN LEERDOELEN

Leerlingen onderzoeken het Belfort en zijn geschiedenis op een interactieve manier. Daarbij stellen we de volgende speldoelen voorop:

### (Ontstaans)context begrijpen

De leerlingen ...

- ... weten wat 'privileges' betekenden voor de middeleeuwse stad Gent.
- ... weten hoe de beiaard in de toren werkt en waarom hij belangrijk is/was.
- ... weten welke impact het Belfort had op de beleving van tijd.
- ... begrijpen dat een vorm van democratie nodig was bij het ontstaan van het Belfort.
- ... kunnen verwoorden waarvoor de Draak op het Belfort symbool staat.
- ... zien verschillen in functie en gebruik tussen het Belfort nu en het Belfort toen.
- ... kunnen illustreren dat het Belfort wijst op de welvarendheid van een stad.

### Spelen in team

De leerlingen ...

- ... analyseren informatie en bronnen op fiches, muren en infoborden.
- ... formuleren valide argumenten.
- ... leren samenwerken in team.
- ... leren zich oriënteren in de stad en in het Belfort.
- ... drukken zichzelf uit via verschillende expressievormen: uitbeelden, tekenen, muziek ...
- ... gaan respectvol om met elkaar en met elkaars gevoeligheden en grenzen.

# VERLOOP IN 3 SPELFASES

In 3 spel fases ontdekt jouw klas waarom de middeleeuwse ambachtslieden van Gent dé bonzen (of invloedrijke figuren) van hun tijd waren. In team strijden de leerlingen om hun erfenis verder te zetten in de **Battle van de Nieuwe BelfortBonzen**.

1

## 360° ROND DE TOREN

De leerlingen maken een **stadswandeling van 360° rond de toren** en **ontdekken** aan de hand van 5 onderzoeksoopdrachten **het hoe en waarom** van de toren. De toenmalige vorst had namelijk 5 bezwaren bij de bouw van het Belfort. In team weerleggen ze op creatieve manier die 5 Bezwaarschriften van de vorst. In ruil verzamelen ze 'privileges'.

### ALS BEGELEIDER ...

- ... **maak je een wandeling** met de klas rond de toren.
- ... **coach je** teams bij de voorbereiding van hun weerleggingen.
- ... **vertegenwoordig je de vorst** door hun weerleggingen te beoordelen en te belonen.

2

## DE TOREN VERKENNEN

### ALS BEGELEIDER ...

De leerlingen verkennen individueel de toren, van vroeger en van nu, aan de hand van een persoonlijke **zoek- en vragenlijst**. Elke leerling heeft een specifieke manier om informatie bij te houden voor hun 'BonzenBronnenbank'. Wie veel antwoorden verzamelt, zal beter scoren in de laatste spel fase, de BelfortBonzen Battle.

- ... **daag je de teams uit** om vragenlijsten tactisch in te vullen.
- ... **speel je timekeeper** in de toren.

3

## LEVEND BORDSPEL IN DE LAKENHALLE

De leerlingen strijden per team voor de titel van De Nieuwe BelfortBonzen tijdens de BelfortBonzen Battle. Door juiste antwoorden te geven op **quizvragen en privileges te verzilveren**, verplaatsen de teams een levende pion op **de spelvloer van de Lakenhalle**. De spelers van het team dat als eerste een toren in het midden van de spelvloer omverwerpt, worden De Nieuwe BelfortBonzen.

### ALS BEGELEIDER ...

- ... **bepaal je als quizmaster** de moeilijkheidsgraad en het tempo van de Battle.
- ... **kroon je het winnende team** tot De Nieuwe BelfortBonzen.

**1**

## 360° ROND DE TOREN

## IN DE VOETSPOREN VAN DE EERSTE BELFORTBONZEN

### DOELSTELLINGEN

De leerlingen maken een stadswandeling van 360° rond de toren en ontdekken aan de hand van 5 onderzoeksopdrachten het hoe en waarom van de toren.

### WERKVORM

Teams van 4 (of 5) leerlingen

### TIMING

1-1,5 uur (10-15 minuten per opdracht + wandeltijd)

### MATERIAAL

Een tas per team met:

- ring met 5 **Bezwaarschriften**
- ring met 4 **BonzenBronnen**
- whiteboard met stift
- verrekijker
- zakje voor privileges

## VERLOOP

### 1 WANDELEN ROND DE TOREN

Verken de stad en wandel met de hele klas volgens het plan op de volgende pagina naar de verschillende stops. Bij elke stop hoort een Bezwaarschrift. Alle teams afzonderlijk proberen telkens hetzelfde Bezwaarschrift te weerleggen. Geef de leerlingen 10 min. om alles rond te krijgen, dan kan je eventueel nog 5 min. uitlopen vooraleer je je naar de volgende stop begeeft.

### 2 INLEIDEN BIJ DE EERSTE STOP

Bij vertrek verdeel je de klas in teams van 4 (of 5 leerlingen) en geef je elk team een tas. Eens aangekomen bij de eerste stop (de Korenmarkt), neem je de leerlingen mee in het verhaal. Je kan hiervoor de introtekst op het eerste spiekbriefje verder in deze handleiding voorlezen. Overloop ook samen de inhoud van de tas en de te volgen structuur voor het weerleggen van de Bezwaarschriften.

### 3 OPDRACHTEN BEGELEIDEN EN EVALUEREN

Per stop (10-15 min) laat je de leerlingen het Bezwaarschrift van die stop nemen en doorloop je deze stappen:



Data over de toren onderzoeken

De weerlegging van het betoog voorbereiden

Weerlegging presenteren bij de vertegenwoordiger van de vorst.

In ruil krijgen ze privileges.

### ALS BEGELEIDER ZORG JE DAT ALLE TEAMS ...

- ... dichtbij de afgesproken plek blijven
- ... tijdig hun **weerlegging** komen voorstellen.
- ... vooral zin hebben om hun creatieve weerlegging te pitchen!

### TIP:

- De pitch moet niet historisch correct zijn.
- Laat teams presenteren van zodra ze klaar zijn; een klassikaal toonmoment is niet mogelijk qua timing.
- Beloon het creatiefste team met 1 extra privilege. De andere teams krijgen 1 privilege.

### 4 AFRONDING

Een opdracht duurt 10 tot 15 min., maar pas de timing aan volgens de motivatie van je leerlingen. Na Bezwaarschrift 5 bedank je de leerlingen om alle Bezwaarschriften te weerleggen: de toren kan nu gebouwd worden! Hoog tijd om de toren te verkennen in fase 2. Neem daarvoor de klas mee naar de Lakenhalle en verzamel het materiaal op het einde van de zaal. Elk team houdt zelf zijn privileges bij.

**DOELSTELLINGEN**

De leerlingen verkennen en onderzoeken individueel de toren met een persoonlijke **zoek- en vragenlijst**. Elke leerling heeft een andere vragenlijst en een specifieke manier om informatie bij te houden voor hun BonzenBronnenbank. Wie veel antwoorden verzamelt, zal beter scoren in de laatste spelfase, de BelfortBonzen Battle.

**WERKVORM**

Individueel, als afgevaardigde van je team

**TIMING**

+/-40 minuten

**MATERIAAL**

5 vragenlijsten  
per team

Materiaal om antwoorden  
te verzamelen:

- whiteboard en stift voor wie tekent
- kladpapier en balpen voor wie schrijft
- smartphone voor wie opneemt en fotografeert

**VERLOOP****1 SPELDOEL MEEGEVEN IN DE LAKENHALLE**

Leg uit dat ze de toren individueel gaan verkennen aan de hand van een zoek- en vragenlijst, maar dat ze de informatie wel nog altijd verzamelen voor hun team. Die informatie hebben ze nodig voor de laatste spelfase: de BelfortBonzen Battle. Die bepaalt wie de Nieuwe BelfortBonzen (bazen) worden. Let op: elke leerling binnen een team krijgt een andere methode om informatie vast te leggen, en ook die methode kan wel eens belangrijk zijn tijdens de BelfortBonzen Battle ...

**2 SPELREGELS AFSPREKEN**

- **Spreek samen een timing en plek af.** Wanneer zie je elkaar terug op dezelfde plek in de Lakenhalle? Bijvoorbeeld op een specifiek tijdstip 30 à 40 min. later.
- **Wijs op de vaste volgorde** waarin je de vragen afwerkt, namelijk volgens **de vaste route door de toren**, zoals aangegeven op de doorsnede van hun vragenlijst.
- Wijs op het icoon in de rechterbovenhoek van hun vragenlijst: dat geeft aan **op welke manier de leerling de data moet vastleggen**: door te fotograferen (smartphone) 📱, geluid op te nemen (smartphone) 🎤, te schrijven (papier en stylo) ✍️, te tekenen (whiteboard en stift) 🖍️, of te onthouden (enkel met je brein) 🧠.
- Vraag **iedereen om het juiste materiaal te nemen**, een tekenaar mag bijvoorbeeld niet noteren. En data vastleggen op de foute manier, kan wel eens een nadeel zijn!
- **Stuur de leerlingen meteen naar het Secret op -1** om vanaf daar hun vragenlijst af te werken. Leerlingen bepalen zelf hun tempo, maar te lang op een vraag zoeken is tijdverlies!

**3 TIMEKEEPEN IN DE TOREN**

Van zodra je de leerlingen op weg hebt gestuurd blijf je bij de laatste van de klas. De vragen zijn ongelijk verdeeld over de verschillende verdiepingen. De leerlingen zullen zich dus automatisch verspreiden in de toren. Indien nodig stuur je achterblijvers naar de volgende verdieping zodat iedereen op tijd terug is in de Lakenhalle.

**4 AFRONDING**

Als iedereen terug is in de Lakenhalle ga je naar het einde van de zaal. Laat je leerlingen weer verzamelen per team om hun vragenlijsten en nieuwe data bij elkaar te leggen op een bank in de zaal. Laat hen ook al eens hun privileges doornemen. Nu kan de BelfortBonzen Battle beginnen.

## LEVEND BORDSPEL IN DE LAKENHALLE

## DE BATTLE VAN DE NIEUWE BELFORTBONZEN

### DOELSTELLINGEN

De leerlingen strijden per team voor de titel van De Nieuwe Belfortbonzen tijdens de BelfortBonzen Battle. Door juiste antwoorden te geven op quizvragen en privileges te verzilveren, verplaatsen de teams een levende pion op de spelvloer van de Lakenhalle. De spelers van het team dat als eerste een toren in het midden van de spelvloer omverwerpt, worden de Nieuwe BelfortBonzen.

### WERKVORM

Allemaal samen, per team

### TIMING

20 - 30 minuten

### MATERIAAL

- toren
- zakje met quizkaarten
- privileges
- het achterste deel van de vloer in de Lakenhalle

## VERLOOP

### 1 SPELDOEL MEEGEGEVEN IN DE LAKENHALLE

Maak de leerlingen enthousiast en klaar voor de laatste spelfase: de battle om de toren. Leg uit dat jij de quizmaster bent en vragen zal stellen in deze strijd. Het team dat het snelste zijn hand opsteekt én een juist antwoord kan geven, mag een privilegekaart spelen om een actie op de spelvloer uit te voeren. Het doel is om de toren zo snel mogelijk omver te duwen. Het team dat hierin slaagt wordt De Nieuwe Belfortbonzen.

### 2 DE STARTPOSITIE

- Leg uit dat de **vloer het spelbord** is!
- Plaats de **toren op de zwarte tegel in het midden** en leg uit dat die omvergeduwd moet worden.
- Vraag elk team om **één levende pion af te vaardigen** die begint in een nis naar keuze. Dit teamlid zal zich straks tegel per tegel verplaatsen richting de toren.
- De andere teamleden blijven achter de toren staan. **Iedereen mag vragen beantwoorden, ook de pionnen.**

### 3 DE SPELREGELS

- Leg uit dat je quizmaster bent en de **vragen die je stelt** alleen beantwoord mogen worden met de juiste bewijsstukken (een tekening, een notitie, een foto, een geluidsfragment, een mondeling antwoord).
- Het team dat het snelst een hand in de lucht steekt én juist antwoordt met een toegelaten bewijs, mag ...
  - ofwel een van hun **privilegekaartjes uitvoeren en hun pion verplaatsen**,
  - ofwel **een nieuw privilege trekken** en die meteen uitvoeren.
- Er zijn ook teamvragen. Deze vragen zijn inhoudelijk uitdagender en hierbij mag iedereen van het team, ongeacht het type bewijs, een antwoord geven.
- Levende pionnen die dichtbij de toren zijn geraakt, mogen proberen om de toren omver te tikken terwijl minstens 1 voet op hun tegel blijft staan.

### 4 TIMING

Steek gerust vaart achter het stellen van de vragen en push de teams om snel te antwoorden en privileges te kiezen. Wees inhoudelijk niet te streng, om het spel niet te vertragen.

### 5 AFRONDING

Het winnende team kroont zich tot De Nieuwe BelfortBonzen. Feliciteer het team en laat ze zelf een groepsfoto verzinnen in de Lakenhalle of buiten bij de toren. Vraag aan de teamleden of ze opgenomen willen worden in de Wall of Fame van de Nieuwe BelfortBonzen, een fotomuur in de Belfortshop. Als het team dit wenst, kan je de foto met een teamnaam en de school doorsturen naar [pieter.martens@stad.gent](mailto:pieter.martens@stad.gent).

## NABESPREKING

Peilen naar inhoudelijke inzichten over het Belfort kan al tijdens de quiz zelf. Vooral bij de teamvragen, die verschillende inzichten samenbrengen, kan je iets langer stilstaan. Om te peilen naar hun beleving van het spel, kan je de volgende richtvragen gebruiken:

- Wat is jouw grootste nieuwe inzicht?
- Hoe kijk je nu anders naar de toren en naar de stad?
- Op welke manier maakt dit spel jou nieuwsgierig naar andere gebouwen in de stad?
- Wat zou het spel voor jou nog beter maken?
- ...

## CHECKLIST MATERIAAL

Om het materiaal klaar te maken voor de volgende groep kan je deze checklist gebruiken:

### TASSEN PER TEAM (6 in totaal)

- ring met 5 Bezwaarschriften (A4)
- ring met 4 BonzenBronnen (A6)
- whiteboard
- whiteboardmarker
- vodje (whiteboard afvegen)
- verrekijker
- zakje om privileges in te bewaren

### TAS BEGELEIDER (tijdens wandeling)

- deze handleiding
- extra whiteboards
- extra whiteboardstiften
- zakje met privileges

### DOOS BEGELEIDER (Lakenhalle)

- 6 ringen (per team) met elk 5 verschillende types vragenlijsten
- kladpapier/ notitieboekjes en balpennen
- houten toren
- zakje met quizkaarten
- zakje met privileges





Welkom in de Nieuwe Belfortbonzen, een stadspel waarbij je in teams elkaar bekampt om het Belfort te veroveren. Eerst duiken we terug in de tijd, tot het moment dat er nog geen toren was. De meest invloedrijke figuren (of bonzen!) van de welvarende, middeleeuwse stad Gent waren toen de ambachtslieden. Zij wilden een Belfort bouwen ... maar de Franse koning, die ook de vorst was in Vlaanderen, stribbelde tegen; hij stuurde 5 Bezwaarschriften op naar Gent. Kruip per team in de huid van de ambachtslieden en weerleg één voor één de vorstelijke bezwaren. Pas dan kan de bouw van start gaan.

Ik ben de afgevaardigde van de vorst. Aan mij presenteren jullie telkens jullie weerleggingen, op verschillende plekken in de stad. Doe je dat succesvol, dan krijgt jouw team een privilege, een voorrecht ten opzichte van andere steden. Die privileges waren toen veel waard en zouden bewaard worden in het Belfort. Bekijk en bewaar jullie privileges goed. Ze zullen nog van pas komen.

Klaar voor het eerste Bezwaarschrift? Kijk dan vlug in jullie tas en ga van start!



KORENMARKT

SINT-NIKLAASKERK

BELFORT

SINT-BAAFS  
KATHEDRAAL

### KORENMARKT

**Waarom een toren bouwen als stad, en niet opnieuw een kerk?**

De leerlingen presenteren hun 3 belangrijkste torenfuncties aan de hand van een schema.

#### TIPS VOOR BEGELEIDER

- Wijs hen op BonzenBronnen in hun tas, waarop noodzakelijke informatie staat.

### EMILE BRAUNPLEIN

**Is een beiaard echt zo'n meerwaarde voor de stad?**

De leerlingen voeren een moderne ding-dong-song op met hun stemmen. Ze kiezen 1 song uit een eigen playlist en voeren de song op met alleen de woorden 'ding en dong'.

#### TIPS VOOR BEGELEIDER

- Toon het eventueel voor: zing zelf een lied met 'ding' 'dong'. Je kan nu al beginnen oefenen!
- Voor teams die meer uitdaging willen: in canon kan ook: 1 deel van de groep begint en het andere deel begint wat later.

### STADSHAL

**Hoe kan je in een toren privileges beschermen tegen diefstal en brand?**

De leerlingen beelden safety instructions uit voor toekomstige torenwachters. Eén iemand vertelt en de rest beeldt gelijktijdig uit.

#### TIPS VOOR BEGELEIDER

- Vertel dat ze de veiligheidsmaatregelen mogen uitbeelden zoals stewards in een vliegtuig.

### BIJ SINT-BAAFS

**Hoe krijgen we een draak op de toren?**

De leerlingen pitchen een ontwerp van een technische constructie om een draak op de toren te krijgen.

#### TIPS VOOR BEGELEIDER

- De technische constructie moet niet historisch correct zijn, maar moet wel zo min mogelijk bomen of personeel vragen.

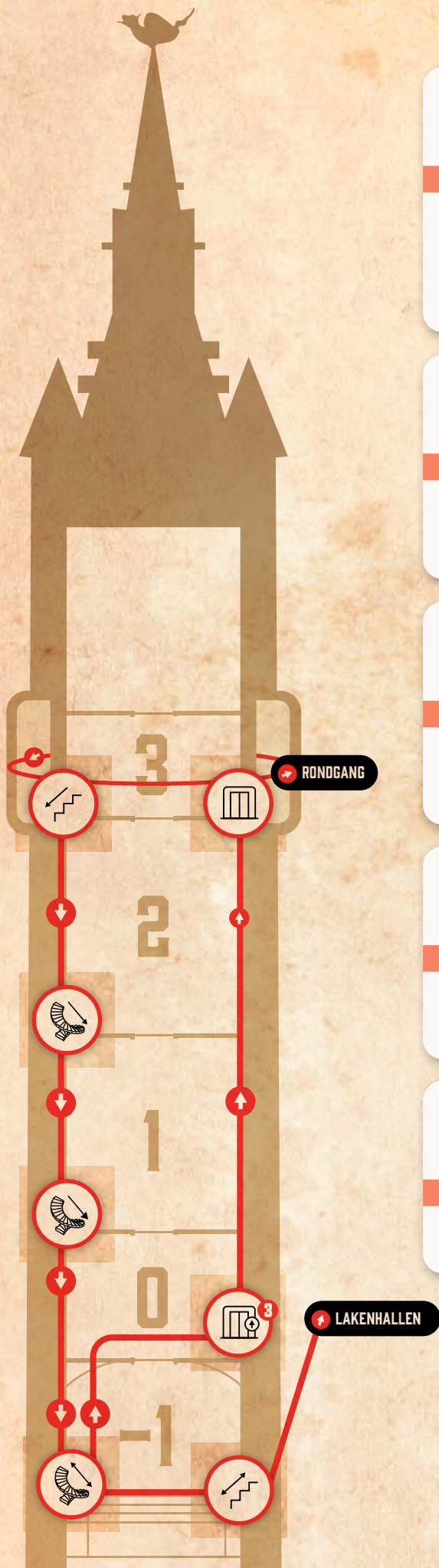
### BIJ DE LAKENHALLE

**Hoe kunnen schapen ons aan het nodige geld helpen?**

De leerlingen beelden simultaan beroepen uit die samen de lakenhandel mogelijk maken. Ze staan in de juiste volgorde (proces van begin tot einde uitbeelden, van schap naar wol).

#### TIPS VOOR BEGELEIDER

- Schapen leiden tot geld via de: (handelaar) - kammer of kaarder - volder - wever - lakenscheerder - stempelmeester - (handelaar)



**MATERIAAL:** camera op je smartphone

### TIPS VOOR BEGELEIDER

- Je mag enkel fotograferen.
- Neem telkens een foto van het juiste antwoord (een woord, een tekening, een voorwerp ...)



**MATERIAAL:** je hersenen (onthouden)

### TIPS VOOR BEGELEIDER

- Je slaat de antwoorden gewoon op in je brein.
- Spiekbriefjes zijn verboden.



**MATERIAAL:** whiteboard en stift (tekenen)

### TIPS VOOR BEGELEIDER

- Je tekent de antwoorden op een whiteboard.
- Letters zijn verboden.



**MATERIAAL:** papier en stylo (schrijven)

### TIPS VOOR BEGELEIDER

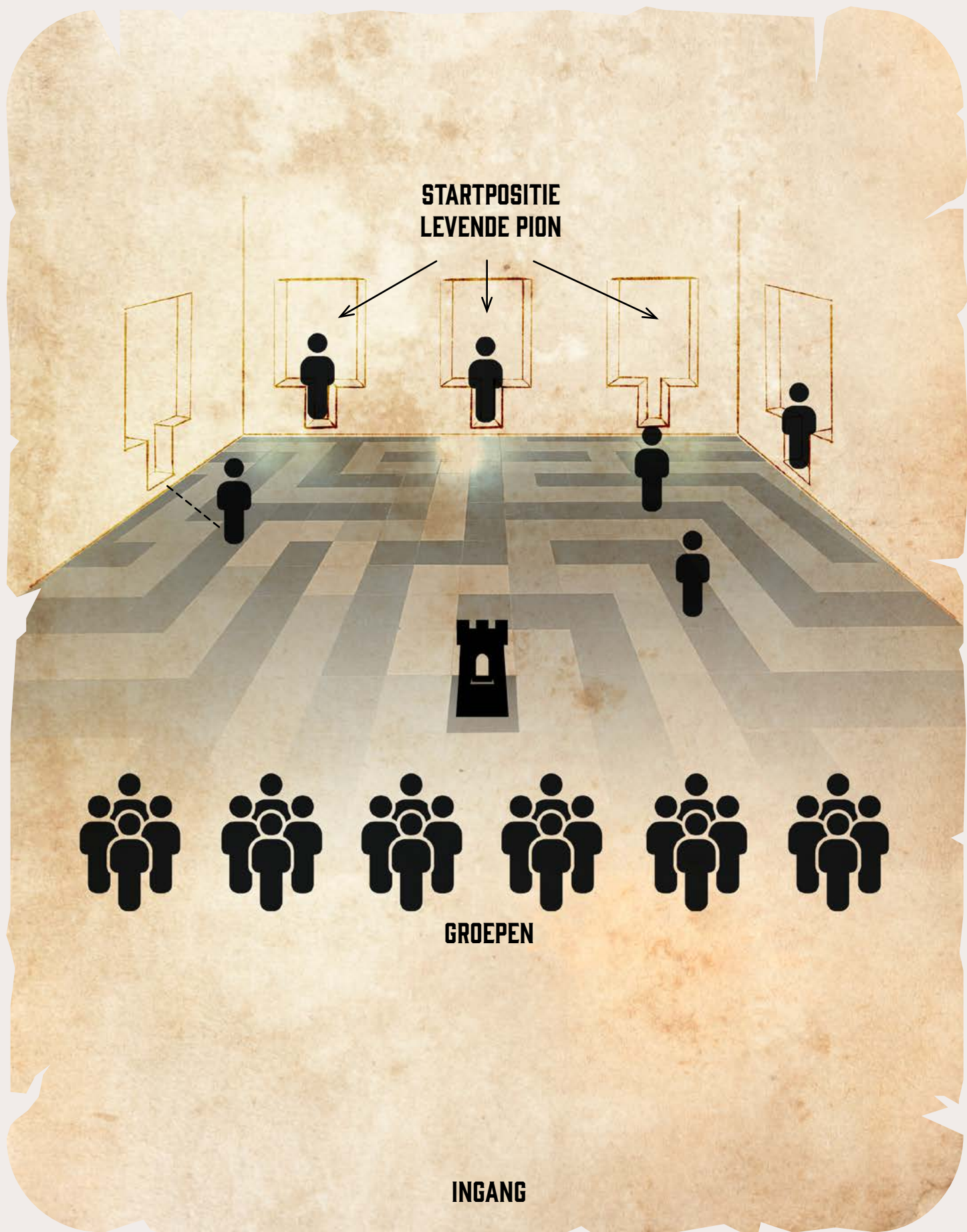
- Je noteert de antwoorden.
- Alleen letters zijn toegestaan.



**MATERIAAL:** audio op je smartphone

### TIPS VOOR BEGELEIDER

- Neem geluiden, muziek of je eigen stem op.



**STARTPOSITIE  
LEVENDE PION**

**GROEPEN**

**INGANG**