



*Ceci n'est pas
un Brusselois*

PEDAGOGISCH DOSSIER

Ceci n'est pas un Bruxseleir



Plan je een klasuitstap naar Brussel, maar hebben je leerlingen liever actie dan een stadsgids? Het stadspel 'Bruxseleir' laat hen een verrassend Brussel zien.

Het eenvoudige spel is een eerste kennismaking met een paar Brusselse klassiekers, maar gaat ook verder dan enkel Grote Markt of de Nieuwstraat. Op plekken als de Ancienne Belgique, het Warandepark en de Bozar krijgen de leerlingen een uniek verhaal over de stad en zijn inwoners. Het principe is simpel: wie de meeste locaties vindt, scoort de meeste punten en wint het spel. 'Bruxseleir' is een interactief stadspel ontwikkeld door Brik voor leerlingen van 16 tot 18 jaar van het secundair onderwijs. In dit document kom je meer te weten over de didactische troeven van 'Bruxseleir'. Dit is dus niet de handleiding van het spel.



A photograph of four students (three boys and one girl) standing outdoors in front of a colorful graffiti wall. They are all looking at a smartphone held by one of the boys, who is also holding a folded map. The students are dressed in casual winter clothing like jackets and hoodies.

Gameplay

Plan je een klasuitstap naar Brussel, maar hebben je leerlingen liever actie dan een stadsgids? Het stadsspel 'Brusseleir' laat hen een verrassend Brussel zien. Het eenvoudige spel is een eerste kennismaking met een paar Brusselse klassiekers, maar gaat ook verder dan enkel Grote Markt of de Nieuwstraat. Op plekken als de Ancienne Belgique, het Warandepark en de Bozar krijgen de leerlingen een uniek verhaal over de stad en zijn inwoners. Het principe is simpel: wie de meeste locaties vindt, scoort de meeste punten en wint het spel. 'Brusseleir' is een interactief stadsspel ontwikkeld door Brik voor leerlingen van 16 tot 18 jaar van het secundair onderwijs. In dit document kom je meer te weten over de didactische troeven van 'Brusseleir'. Dit is dus niet de handleiding van het spel.

GROEPENVERDELING

Het spel wordt gespeeld in groepen van 3 à 4 scholieren die elk afzonderlijk de stad intrekken met een stadsplan, zonder begeleiding. Telkens wanneer ze een plek bereiken die op het stadsplan staat aangeduid, scoren ze punten op hun smartphone. Op het einde van het spel worden de scores opgeteld en krijgt zowel de winnende groep als het totaal van de volledige klas een plaats in de online ranking.

DUUR VAN HET SPEL = 2U30

De duur van het spel ligt tot op de seconde vast: 2 uur 30 minuten hebben de leerlingen om zoveel mogelijk punten te scoren. De groepen bepalen onderling hun strategie om locaties te veroveren in de stad. Wij vragen geen lunchpauzes of ontspanmomenten in te plannen tijdens het spelen van Brusseleir.

SMARTPHONE EN EEN STADSPLAN

Elk groepje leerlingen krijgt een smartphone en stadsplan mee. Aan de achterkant van het stadsplan staat een korte omschrijving van alle 28 locaties waar punten te scoren vallen.

BEGIN EN EINDE = BRIKKANTOOR

Wij verwelkomen de scholieren graag bij ons op kantoor in het daarvoor voorziene 'basecamp'. Ons kantoor is gelegen te Zavelput 20, op 20 minuten wandelen van Brussel-Centraal en Brussel-Noord.

ROL VAN DE LEERKRACHT

Als leerkracht heb je geen actieve rol tijdens het spel. Je kan dus gerust wachten bij ons op kantoor, een terrasje doen of meespelen. Bij a loop van het spel verwachten we wel dat je je leerlingen opwacht aan het Brikkantoor.

Het stadsspel

Elke groep krijgt zijn eigen stadsplan van Brussel in een handig pocketformaat. Dit stadsplan is nodig om de 28 locaties te vinden, dus het is niet enkel de leerling die de smartphone vasthoudt die actief het spel leidt. De leerlingen mogen het plan bijhouden na het spel, zodat ze meteen de weg terug vinden naar een paar plekken als ze later zelfstandig Brussel verder willen verkennen.

OP DE VOORKANT: 28 LOCATIES

Op de voorkant staan 28 cirkels. In elke cirkel is er één locatie waar de leerlingen punten kunnen scoren. Er is geen vaste volgorde – elke groep kiest zijn eigen strategie en richting om te vertrekken.

OP DE ACHTERKANT: 28 KORTE TEKSTJES

Op de achterkant van het plan staat een overzicht van de 28 locaties met een korte begeleidende tekst. Daarin staat heel summier wat achtergrondinformatie en de exacte plek waar de leerlingen moeten staan om op die locatie met de smartphone de punten te kunnen scoren.

WELKOM BIJ BRIK

Het spel start en eindigt in het basecamp in de tuin van het Brikkantoor. Het Brikkantoor ligt op 20 minuten stappen van Brussel-Noord en 14 minuten van Brussel-Centraal.

DE PUNTENCIRKELS

Op het stadsplan zijn 28 puntenzones aangeduid door middel van 3 verschillende tinten blauw. Hoog, gemiddeld en laag. Het puntensysteem zorgt ervoor dat de leerlingen aangemoedigd worden een groter deel van de stad te verkennen: wie ver geraakt, scoort meer.



De app

Behalve een stadsplan voor elke leerling krijgt ook elke groep een smartphone mee met daarop de applicatie. De leerlingen overlopen eerst de speluitleg in de app en kunnen vervolgens hun groep registreren in het spel.

ON BOARD INSTRUCTIE

Vooraleer het spel begint, overlopen de leerlingen de instructies in het spel in een daarvoor voorziene 'on board' instructie. Alle onderdelen van het spel worden hier op een ludieke manier voorgesteld.

GEOLOCATIE

De puntentelling in het spel gebeurt door middel van 'geolocatie'. De ingebouwde GPS-functie van de smartphone bepaalt continu de exacte positie van elke smartphone en kent punten toe als een groep zich op één van de 28 locaties bevindt.

NAVIGATIE

De applicatie is voorzien van een grafisch 'kompas' van de cirkels die de leerlingen ook op het stadsplan vinden. Een bewegende stip toont de leerlingen in welke cirkel ze zich bevinden.

SHOP

In de shop kunnen de leerlingen 'power-ups' kopen met hun gescoorde punten. Dit om andere groepen te saboteren of zichzelf te beschermen.

CHATFUNCTIE

In de chatfunctie kunnen de groepen met elkaar communiceren. Dit onder het alziend oog van de spelbegeleider.

RANGLIJST

Aan het einde van het spel opent de ranglijst en kunnen de leerlingen zien wie op welke plaats staat. Tijdens het spel is dit niet zichtbaar om de motivatie hoog te houden.

SPAARVARKEN

In het spaarvarken kunnen de leerlingen zien waar en hoeveel punten ze gescoord hebben en hoeveel ze hebben uitgegeven aan wat.



Thema's

BRUSSEL ALS HISTORISCHE STAD

Van bij haar ontstaan in de 10e eeuw tot eind 18e eeuw was Brussel een redelijk kleine stad. Pas in de 19e eeuw, na de onafhankelijkheid van België, begon de stad uit te groeien tot de kosmopolitische pool die ze vandaag is. In bijna elke straat kan je zien dat Brussel al verschillende levens gehad heeft. Van de middeleeuwen, de klassieke periode, belle époque tot de moderne stadsontwikkeling, elke periode liet haar sporen zichtbaar na.

Voorbeelden in het spel: Grote Markt, Sint-Katelijnekerk, Muziekinstrumentenmuseum...

BRUSSEL ALS CREATIEVE STAD

Brussel heeft een grote creatieve onderbuik. Niet alleen is er vandaag een open netwerk van cultuurhuizen, muziek- en kunstscholen, expositieruimten en experimentele ateliers, aan het aantal oude cinema's, concertzalen of theaters zie je dat Brussel en creativiteit al lang samenlopen. René Magritte, Victor Horta, Peyo, Toots Thielemans of Anne Teresa De Keersmaeker ken je waarschijnlijk al. De nieuwere goden tref je nog aan in de stad, elkaar ontmoetend op café, in een atelier of inspirerende plekken zoals Recyclart, een gek treinstation met werkatelier, een eigen skatepark en een concertzaal omringd door straat art. Voorbeelden in het spel: Stripmuseum, Bozar, Beursschouwburg, Mima...

BRUSSEL ALS STUDENTENSTAD

Niet Gent, Leuven of Antwerpen maar Brussel is de grootste studentenstad van het land. Met meer dan 100.000 studenten, waaronder 30.000

Nederlandstalige, heeft Brussel de grootste studentenpopulatie van België. In een grootstad als Brussel valt die minder op, maar dat wil niet zeggen dat het studentenleven in Brussel niet bloeit. Er zijn cafés, bioscopen, clubs, cultuurhuizen, bibliotheken, musea en goedkope eetplekjes genoeg. Er is de cantussfeer van de typische studentencafés en er zijn de grote campussen, maar evengoed zijn er plekken waar je de studenten op één hand kunt tellen. Voorbeelden in het spel: Beursschouwburg, Fuse, Brik...

BRUSSEL ALS HOOFDSTAD VAN BELGIË

Als hoofdstad van België speelt Brussel een voorname rol in de geschiedenis en de huidige politieke situatie van ons land. De belangrijkste overheidsinstellingen zijn hier gelegen. Op een plek als het Warandepark sta je bijvoorbeeld pal in het midden tussen het Federaal Parlement, het Koninklijk Paleis en de Amerikaanse ambassade. De stoep van de Wetstraat loopt vol politici, journalisten, agenten en binnenkort jouw leerlingen. Voorbeelden in het spel: Warandepark, Federaal Parlement, Koninklijk Paleis van Brussel...

BRUSSEL ALS MULTICULTURELE STAD

Brussel is een ongelooflijke mengelmoe van wijken, gemeenschappen en culturen. Vergeet Frans of Nederlands, op straat in Brussel hoor je letterlijk alle talen van de wereld. De leerlingen worden ook tijdens het spel ondergedompeld in die sfeer, en passeren langs de Noord-Afrikaanse winkels op de Stalingradlaan of verkennen het exotische hart van de Matongé-wijk.

Voorbeelden in het spel: Matongé, Kanal...

BRUSSEL ALS INTERNATIONALE STAD

Brussel is de thuishaven van de Europese instellingen en de NAVO. Als hoofdstad van Europa is Brussel een trekpleister geworden voor internationale bedrijven en organisaties. Naast ambassades en diplomaten vind je hier ook de grootste dichtheid aan journalisten ter wereld. Die zijn hier niet alleen om over onze beroemde wafels te schrijven; Brussel is een machtscentrum en een stem in de wereldpolitiek.

Voorbeelden in het spel: Grote Markt, Sint-Gorikshallen...

Didactische troeven

VAKOVERSTIJGENDE ACTIVITEIT

Bij het spelen van 'Brusseleir' komen de leerlingen terecht in een leeromgeving die sterk verschilt van de schoolomgeving. Ze verkennen de stad en ervaren hoe Brusselaars in hun stad leven, wonen, studeren of werken. De gameplay van het spel zorgt ervoor dat ze strategisch leren denken en samen in groep beslissingen nemen. Het spel toont de geschiedenis van Brussel, maar biedt de leerlingen tegelijk een multidisciplinaire kijk op de stad.

STADSVAAARDIGHE- DEN EN ATTITUDES

Het verkennen van de stad aan de hand van stadsplan en smartphone zorgen ervoor dat de leerlingen zich leren oriënteren en actief verplaatsen in een grote stad die ze niet kennen. Ze overwinnen de vooroordelen die er over Brussel bestaan. 'Brusseleir' toont een positief Brussel, dat haaks staat op het beeld dat je zo vaak in de krantenberichten of op het nieuws ziet. De leerlingen zullen verbaasd zijn over hoe mooi en plezant Brussel eigenlijk is en krijgen zelf de kans een beeld te vormen over onze hoofdstad.



STUDENT- CENTERED

'Brusseleir' brengt leren niet alleen naar een stadsomgeving, dankzij zijn vakoverstijgende troeven gaan leerlingen op een didactische en methodologische manier te werk. Terwijl het in de schoolomgeving niet evident is om student-centered werkvormen toe te passen, zorgt 'Brusseleir' ervoor dat jij als leerkracht in een nieuwe omgeving je leerlingen volledig op zichzelf laat werken, leren en exploreren. Ze zoeken naar een evenwicht in hun groepsstructuur, de strategie die ze bedenken en het uitvoeren van die strategie. Elke beslissing komt voort uit de dialoog tussen de leerlingen, in functie van het einddoel. Uiteraard komt het spel op deze manier tegemoet aan heel wat vakoverschrijdende en vakspecifieke eindtermen. Hierna volgt een gedetailleerd overzicht.



Eindtermen

DE EINDTERMEN IN DIT SPEL

Op de volgende pagina's krijg je een overzicht van de verschillende eindtermen die van toepassing zijn op 'Brusseleir'. Vooral vakoverschrijdende eindtermen komen aan bod. De eindtermen zijn visueel uitgelicht en vergroot volgens de relevantie voor het spel. Zo kan je zelf de juiste mix maken om het stadspel in het kader van het leerplan te verantwoorden. Leren leren speelt een centrale rol in het spel.



LEREN LEREN (VAKOVERSCHRIJDEND)

De leerlingen die 'Brusseleir' spelen, splitsen zich op in kleine groepjes en bedenken samen een strategie en spelwijze. Hiervoor leren ze in groep snel denken en de consequenties van hun beslissingen juist inschatten. Tijdens het spel komen de volgende eindtermen van 'leren leren' aan bod:

1. OPVATTINGEN OVER LEREN

2 de leerlingen kiezen hun leerstrategieën gericht, met het oog op te bereiken doelen.

2. INFORMATIEVERWERVING

3 de leerlingen kunnen diverse informatiebronnen en -kanalen kritisch kiezen en raadplegen met het oog op te bereiken doelen.

3. INFORMATIEVERWERKING

4 de leerlingen kunnen verwerkte informatie vakoverstijgend en in verschillende situaties functioneel toepassen.

4. PROBLEMEN OPLOSSEN

6 de leerlingen kunnen op basis van hypothesen en verwachtingen mogelijke oplossingswijzen realistisch inschatten en uitvoeren.

7 de leerlingen evalueren de gekozen oplossingswijze en de oplossing en gaan eventueel op zoek naar een alternatief.

5. REGULERING VAN HET LEERPROCES

11 de leerlingen kunnen het eigen aandeel in slagen en mislukken inschatten.

12 de leerlingen erkennen de invloed van hun interesses en waarden op hun motivatie.

ONTWIKKELINGSDOELEN (GEMEENSCHAPPELIJKE STAM)

De leerlingen:

COMMUNICATIEF VERMOGEN

1 brengen belangrijke elementen van communicatief handelen in praktijk;

DOORZETTINGSVERMOGEN

4 blijven, ondanks moeilijkheden, een doel nastreven;

EMPATHIE

5 houden rekening met de situatie, opvattingen en emoties van anderen;

EXPLOREREN

8 benutten leerkansen in diverse situaties;

FLEXIBILITEIT

9 zijn bereid zich aan te passen aan wisselende eisen en omstandigheden;

INITIATIEF

10 engageren zich spontaan;

KRITISCH DENKEN

12 zijn bekwaam om alternatieven af te wegen en een bewuste keuze te maken;

MEDIAWIJSHEID

15 participeren doordacht via de media aan de publieke ruimte;

RESPECT

18 gedragen zich respectvol;

SAMENWERKEN

19 dragen actief bij tot het realiseren van gemeenschappelijke doelen;

VERANTWOORDELIJKHEID

20 nemen verantwoordelijkheid op voor het eigen handelen, in relaties met anderen en in de samenleving;

VAKOVERSCHRIJDENDE EINDTERMEN

CONTEXT 1: LICHAAMELIJKE GEZONDHEID EN VEILIGHEID

13 De leerlingen passen het verkeersreglement toe.

CONTEXT 3: SOCIORELATIONELE ONTWIKKELING

2 De leerlingen erkennen het bestaan van gezagsverhoudingen en het belang van gelijkwaardigheid, afspraken en regels in relaties.

6 Doorprikken vooroordelen, stereotypering, ongepaste beïnvloeding en machtsmisbruik.

CONTEXT 4: OMGEVING EN DUURZAME ONTWIKKELING

5 De leerlingen tonen interesse en uiten hun appreciatie voor de natuur, het landschap en het cultureel erfgoed.

CONTEXT 7: SOCIOCULTURELE SAMENLEVING

2 De leerlingen gaan constructief om met verschillen tussen mensen en levensopvattingen.

6 De leerlingen gaan actief om met de cultuur en kunst die hen omringen.

VAKSPECIFIEKE EINDTERMEN

Aardrijkskunde

De leerlingen kunnen:

1 KENNIS

2 met een voorbeeld aantonen dat een afbeelding of kaart een gecodeerde voorstelling is van de werkelijkheid.

2 VAARDIGHEDEN

16 aardrijkskundige gegevens opzoeken, ordenen en op een eenvoudige manier verwerken, gebruik makend van beschikbare, hedendaagse informatiebronnen en -technieken.

3 ATTITUDES

30 hebben aandacht voor de waarde van natuurlijke en culturele landschappen.



Voor het spel



Voor veel Vlaamse scholieren is Brussel een grote onbekende. Ze hebben vaak vooroordelen over de hoofdstad: onveilig, te druk, lelijk, ingewikkeld. Hier vind je een aanzet om Brussel te thematiseren in de klas. De leerlingen kunnen vooraf een korte vragenlijst invullen waarin gepolst wordt naar hun mening (dat kan bijvoorbeeld op de trein of bus richting Brussel). Achteraf kunnen de leerlingen opnieuw dezelfde vragenlijst invullen, om te peilen naar de evolutie van hun houding tegenover de stad na het actieve stadsspel in groep.

Naam:

Klas:

Ben je al eens in Brussel geweest?

- a. regelmatig
- b. nog nooit
- c. 1 keer

Met wie ga je naar Brussel?

- a. alleen
- b. met de ouders
- c. met vrienden

**Waaraan denk je als je aan Brussel denkt?
Omcirkel 10 woorden.**

AB
Anderlecht
Angèle
Arm
Atomium
Creatief
Chaotisch
Cool
Duur
Druk
Frans
File
Groen
Grijs
Goedkoop
Grote Markt
Gevaarlijk
Jong
Koning Filip
Kunst
Lelijk
Manneken Pis
Modern
Mooi
Nederlands
Nieuwstraat
Open
Ouderwets
Politiek
Rustig
Rijk
Saai
Spannend
Studeren
Veilig
Vriendelijk
Zwangere Guy

Na het spel

Naam:

Klas:

Wat vond je het leukst aan het spel?

.....

Wat vond je niet zo leuk?

.....

Hoe verliep de samenwerking in groep?

.....

Wat was jullie strategie om het spel te spelen?

.....

Wat zou je anders doen? Waarom?

.....

Naar welke plek wil je nog eens terugkeren? Waarom?

.....

Wat is jouw mening over Brussel nu je het spel gespeeld hebt?

.....

Wat was er helemaal anders dan je verwacht had?

.....

OVER BRIK

Brik is de servicedesk voor studenten en de Nederlandstalige hogeronderwijsinstellingen in Brussel (Vrije Universiteit Brussel, Erasmushogeschool Brussel, Odisee, LUCA School of Arts en KU Leuven). Brik zet in op huisvesting, studeren, mobiliteit, evenementen en het stadsleven voor studenten. Kortom: alles wat te maken heeft met het studentenleven in Brussel.

FEEDBACK?

Heb je opmerkingen over dit pedagogisch dossier?
Laat ons dan zeker iets weten via BRUSSELEIR@BRIK.BE.

