

ZATERDAG 05 | 12 | 19 | 26  
JULI 2014

# MUSEUM GRATIS | MET EXTRA'S MERCATOR & AMANDINE: 1 EURO VAN 18.00 TOT 22.00 UUR [www.oostendecultuurstad.be](http://www.oostendecultuurstad.be)

# NOCTURNES

MU.ZEE 05/07

RAVERSYDE: ANNO 1465 12/07

ENSORHUIS 19/07

AMANDINE & NOORDZEEAQUARIUM 26/07

FORT NAPOLEON 02/08

MERCATOR 09/08

STADSMUSEUM 16/08

RAVERSYDE: ATLANTIKWALL &

MEMORIAAL PRINS KAREL 23/08

VENETIAANSE

GAANDERIJEN 30/08

ZATERDAG 02 | 09 | 16 | 23 | 30  
AUGUSTUS 2014



ORGANISATOR: dienst Cultuur Stad Oostende in samenwerking met Toerisme Oostende vzw en de diverse musea  
INFO: 059/56.20.16 // [cultuur@oostende.be](mailto:cultuur@oostende.be) // [www.oostendecultuurstad.be](http://www.oostendecultuurstad.be)

OOSTENDE

OOSTENDE

museum

VISIT  
OOSTENDE

#love  
OOSTENDE



Zomerzoektocht 2014

# Museumnocturnes

## De schatten van vlieg

Wie of wat zijn de schatten van Vlieg?

Vlieg heeft allerlei schatten zoals echte kunstschaten én schatkisten!

Met een goeie speurmeus, je familie en vrienden en dit mu-zee-um doe-boekje vind je ze zeker en vast in een of meerdere van de tien musea!

In ieder museum vind je aan de balie 'De vlieg'-mu-zee-um nocturnes-boekje met daarin enkele prikkelende opdrachten zodat de musea geen geheimen meer voor je kent.

Geef je ogen de kost, laat je fantasie de vrije loop en ga op ontdekking! Met wat je allemaal te weten komt, word je al een heel stuk wijzer en rijker en misschien vind je wel een schatkist ...?!

Alvast heel veel succes en vooral véél plezier!

p.s.: In alle tochten vind je een vleugje architectuur. Hoe meer verschillende tochten je doet, hoe meer architecturale ideeën je krijgt. Meer info over de wedstrijd vind je op de website van Vlieg: <http://www.uitmetvlieg.be>

Oh ja!

Een belangrijk  
vergeet-me-nietje:

Welkom!

in Mu.ZEE,

Ga naar de kunstwerken van Spilliaert op  
verdieping 1a en zoek een tekening met  
een huis op.

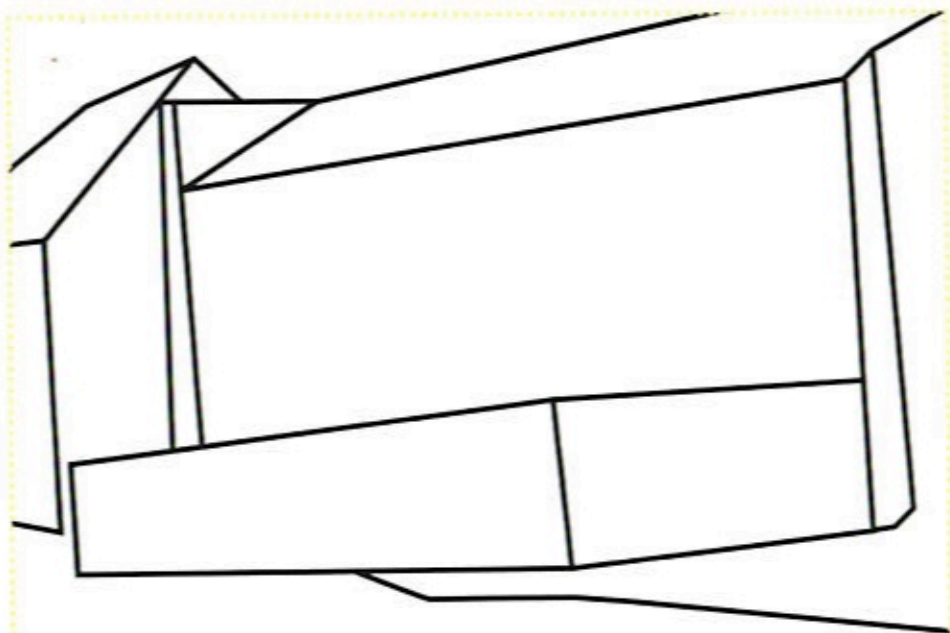
**tip** Het heet: "De preekstoel"

In alle musea kan je rondkijken, rond-  
wandelen, flusteren... En zoals je al lang  
weet, mag je niet aan de kunstwerken  
komen en ook niet aan de muren!

Geef je ogen de kost en vergelijk de twee huizen die Spilliaert tekende.

Teken op de tekening de volgende zaken:

- trap naar de voordeur
- terrasje
- rechte trapleuning
- twee verdiepingen
- schoorsteen
- vier rechthoekige ramen
- slagluiken
- rood dak
- groene dakgoot
- een verlicht kelderraam
- kleine wasdraad
- rolluik
- twee dakramen





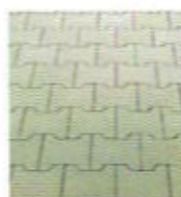
### Als je wil, kan je dit huis volledig pimpen.

Kijk voor meer ideeën uit het raam naar buiten want daar is heel wat te ontdekken:

Bv: allerlei ramen in verschillende vormen, versierde gevels, dakramen, terrassen, garagepoorten en ... brievenbussen, voordeuren en tekst op de gevel. Teken en maar!

Voor het huis (van Spilliaert) zie je een stukje voetpad en de straat.

Welke foto past erbij?



### Stap naar de trap en stop ervoor!

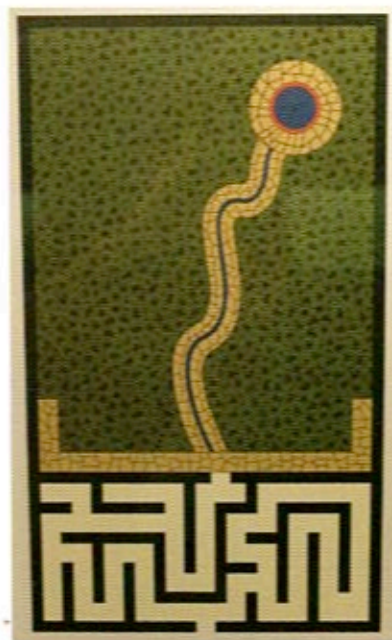
Draai naar links en zet 10 grote stappen. Vind snel dit raam want ...?



Wat zien deze dames uit hun vensterraam? Je kan het verzinnen en het erbij tekenen.



Bij een huis past ook een 'Waauw'-tuin!  
Zoek ze op verdieping 1.



Deze muur toont je allerlei 'Waauw'-tuinen.

Welke zou jij kiezen?

Wat stelt het groen, het geel en het blauw op de tuinen voor?

Stel dat dit je 'Waauw'-tuin was, waar zou jij je huis, je speeltuin, je ... zetten?

Je kan het op de tuinen eens testen

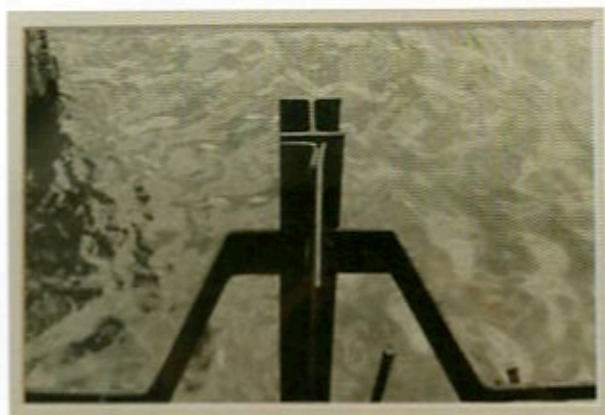
MAAR je bent een vogel die alles vanuit de lucht ziet...

Welke vorm heeft je huis dan?



Zo tekent een architect! Het heet BA = een bovenaanzicht.

Is jouw huis van hout?  
Zoek deze fotoreeks.  
Op de foto's zie je allerlei materialen.



Deze materialen kan je ook tekenen.  
Dan worden het symbolen die ook een architect in zijn plannen gebruikt.

Je doet dit zo:

**Water** zoek een foto waarop je water ziet - teken in het kleine vakje water enzovoorts.

|       |      |        |                     |                   |
|-------|------|--------|---------------------|-------------------|
|       |      |        |                     |                   |
| water | hout | metaal | geplooid<br>plastic | metalen<br>raster |

Wil je echte bouwplannen zien? Draai je dan om want je vindt ze op de muur aan de overkant.

### Een winkel van stof is...

Dit spel is leuk om met een groepje te spelen.

Zoek "De stoffenwinkel". (aan een muur op verdieping 1)

Bekijk de mensen, de klanten in de winkel.

Wat doen ze? Hoor je ze iets zeggen? Nee? Dan mag jij hun stem zijn!

Kies iemand uit en verzin wat die zegt, je mag het hier luidop vertellen.

Zeg je liever niets, geen probleem: sta dan in dezelfde houding als de mensen op het doek.

Check hun voeten, handen, armen, hoofden, ...



Dwaal even rond in dit reuzedoolhof tot... je een leuk plekje vindt.

Ga dan zitten op de grond, draai je hoofd 360° (als je kan).

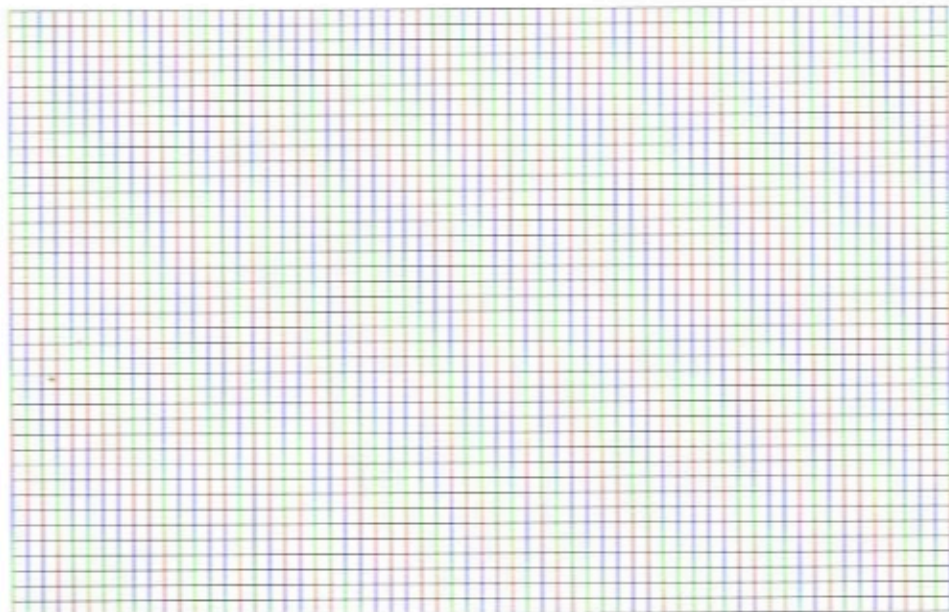
Als je wil, kan je op dit lege architectenplan de ruimte rondom je proberen te tekenen.

Tip: gebruik alleen rechte **verticale lijnen** en **schuin omhoog of omlaag gaande horizontale lijnen**.

= perspectief = uitdaging.

Teken je er nog een vloer, ramen, lampen, bij?

Laat je gaan!!



Welk dak heb jij boven je hoofd?

Ga naar de mooie parketvloerzaal want daar vind je aan de linkerkant 'De Daken van Oostende'!  
Dit werd geschilderd door James Ensor.

Hooveel **blauwe** dakken zag jij? Hoeveel **rode**?

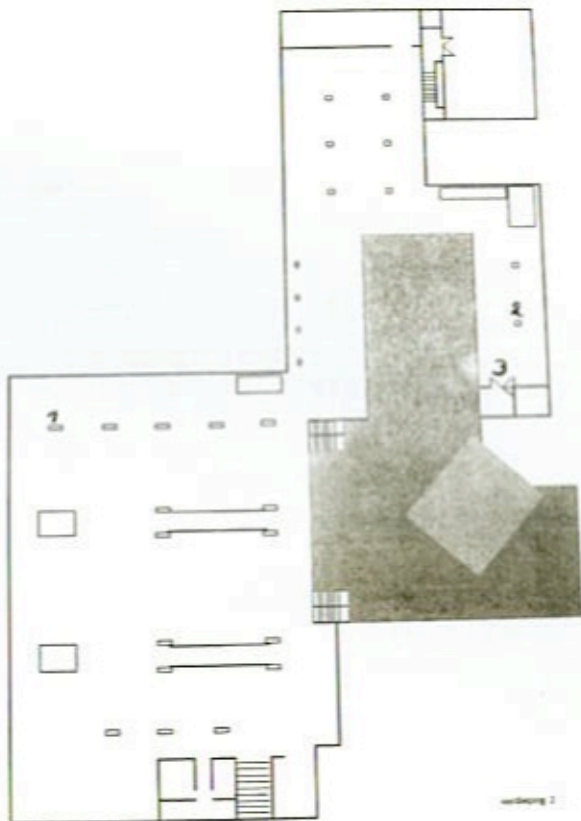
Zie je een (dak)terras?

Ga nu naar de hoogste verdieping (2a, b) en kijk eens uit het raam. Zie je hetzelfde?

**P.S.** Het huis van James Ensor bestaat nog steeds en ook daar kan je héél veel ontdekken... en doen! Benieuwd hoe zijn Blauwe Salon eruit zag?

## De architect

🗖️ Ga naar verdieping 2. Dit is het **grondplan** van deze verdieping.



Herken je de rechthoeken en de vierkanten? Want ze stellen iets voor dat jij nu in het echt kan zien.

Zoek nummer 1 op je plan in het echt!

De rechthoek = .....? En nummer 2 = .....? Nummer 3 = ....?

Kies nu je favoriete kunstwerk en duid het met een hartje aan op je plan. Zo kan iedereen jouw favoriete werk terugvinden.

Je kan het eens uittesten als je wil. Geef je plan aan iemand en laat die maar zoeken.



# Walraversijde

Nieuwpoortsesteenweg 636, 8400 Oostende

zaterdag 12 juli 2014: gratis toegang van 18.00 tot 22.00 uur

Welkom!

in Walraversijde,

## De bewoners

De 4 huizen die je hier ziet zijn heropgebouwd. Ze waren helemaal kapot omdat er al lang niemand meer in woonde. Vroeger stonden er nog veel meer huizen en zelfs een kerk.

4 huizen - 4 verschillende bewoners:

- Welk huis was van de rijke man, van de vissersweduwe, de visroker en van bakker. Kan jij ze vinden? Let op de details, de geuren, ...
- In ieder huis zie je verschillende dingen zoals andere meubels, versiering, het servies... Zie jij iets wat de vissersweduwe in haar huis heeft en de rijke man niet?
- Heb je de gouden munt gezien?
- Kijk eens goed rond in de huizen. Stel: je mag er één uitkiezen. Welk huis wordt dat van jou en waarom? Haal je ouders erbij en vertel ze in geuren en kleuren waarom dit jullie nieuwe huis wordt!

## De grote overstroming

Piraten hebben echt bestaan! Dat maakte de zee heel gevaarlijk. Maar de zee was ook gevaarlijk op het land. Bij een overstroming konden de inwoners van Walraversijde verdrinken.

Gelukkig hadden ze een stevige dijk rond hun dorpje gemaakt...

"Oh neen, er zit een breuk in de dijk!"

Het water stroomt alle kanten uit en jij moet weglopen naar een plaats waar je veilig bent. Spreek een plaats af waar je naar toe moet lopen en doe een wedstrijdje "om het eerst" naar jullie veilige locatie. Je ouders zijn ondertussen piraten geworden die jullie dan moeten pakken.



Spannend!

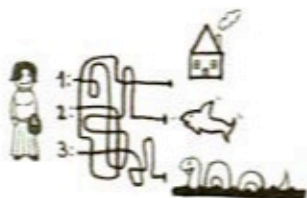
## Takken voor het raam

Zie je het huis waarvan de ramen bedekt zijn met takken?

Dit was geen raamversiering. Neen. Dat was de gewoonte wanneer er een visser gestorven was. Om de vissersvrouw te helpen, werden er tombola's en spelletjes georganiseerd.

Dit is er één: hou je klaar! (dit speel je best met een groepje)

Kies een van de Ostendsche spreekwoorden en probeer die uit te beelden. De anderen kunnen raden welk spreekwoord je gekozen hebt.



## Kan je het op z'n Oostends zeggen?

### 'Heel de zee is vol mé patatafruit'

Heel de zee is vol frietjes  
Ik heb enorm veel geluk



### 'Stvien ze neuze peeln'

Iemands neus pellen  
Iemand uithoren



### 'Garnalen peeln mé bokshandschoenen'

Garnalen pellen met bokshandschoenen  
Zeer geduldig zijn



### 'Boter bij de vis'

Boter bij de vis  
Kontante betaling

### 'Het regent stromt méd haakjes'

Het regent stromt met haakjes  
Het regent verschromkelijk

## Knopen

Tot slot kan je nog je testen hoe goed je kan knopen.

Gebruik hiervoor je veter, het uiteinde van het lintje in je kap of zoek een lang stuk gras of een lint dat je bij je hebt of verzin zelf iets waarmee je aan de slag kunt.



### De mastworp

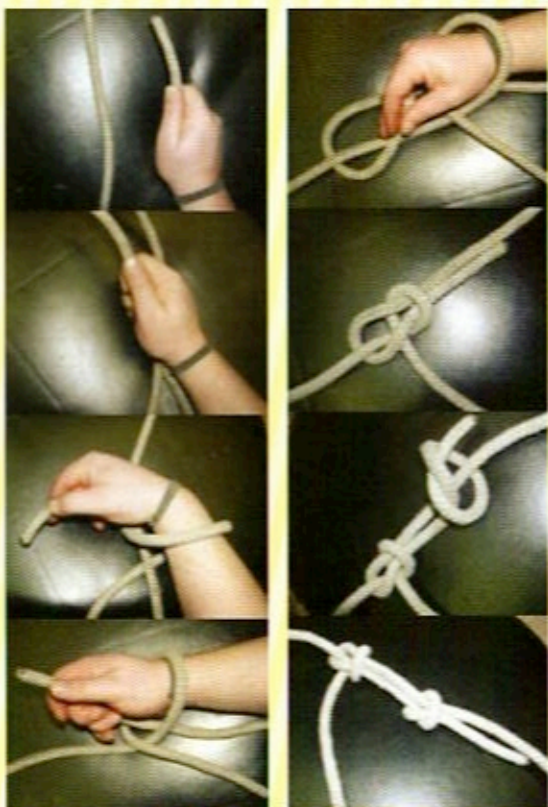
1. Kruis je armen en neem het touw vast
  2. Breng je armen evenwijdig
  3. Kruis nu de lussen over elkaar heen
- Goed gedaan !



### De seniknoop

1. Maak een lus over het touw
  2. Ga met het uiteinde van het touw onder het touw door
  3. Steek het uiteinde van het touw in de bovenste lus
  4. Trek de gemaakte knoop aan
- Proficiat!





### De psalsteek

1. Neem het touwuiteinde vast in de richting van je duim
2. Ga met je arm over het touw heen
3. Draai je pols rond het touw
4. Zo komt er een lus rond je pols te liggen
5. Ga met het touwuiteinde rond het touw en dit van rechts naar links
6. Trek je pols en het uiteinde van het touw door de lus terug
7. Trek de knoop aan en leg er een platte knoop in als beveiliging
8. Trek alle knopen aan ter controle.

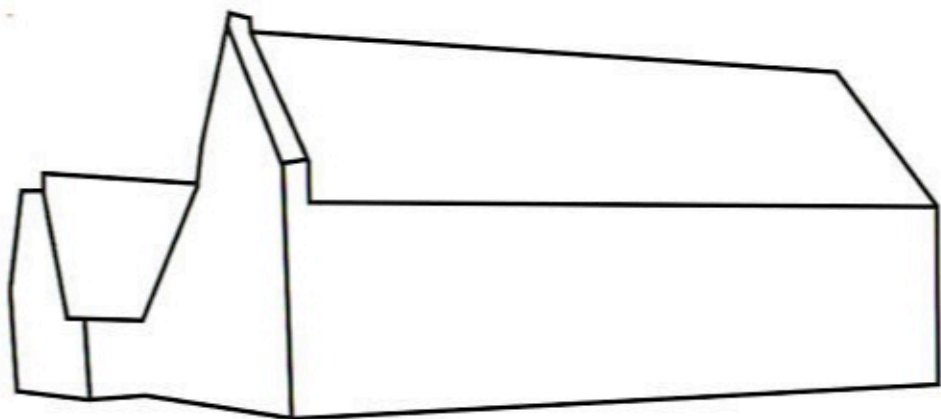
Goed gedaan!



### Ga naar een kamer met open haard.

Kijk even naar de kleine dingen van het gebouw zelf: de klink van het raam, van de deur, ....  
Alle leuke kleine dingen die jij ontdekt, mag je eens tonen aan je ouders! Hadden zij dat al opgemerkt?

### Vind jij dit huis?



Welke kant is de voorkant van het gebouw?

*P.S. de hoogste kant = de voorkant.*

Hoeveel ramen heeft het huis? En welke vormen hebben ze? Is er nog een verdeling in het raam?

Gooi de ramen en de deuren denkbeeldig door elkaar! Staan de ramen nog rechtop? Schuin?

Verdwenen? Veranderd?

Vervolledig met veel fantasie het lege huis hierboven.

### Succes!

# Ensorhuis

Vlaanderenstraat 27, 8400 Oostende

zaterdag 19 juli 2014: gratis toegang van 18.00 tot 22.00 uur

Welkom!

in het Ensorhuis,

## De rode muren van de souvenirwinkel

Van wie dit huis is en waarom het er zo uit ziet, ontdek je hier.

Verbind telkens twee dingen die volgens jou samen passen en je komt het allemaal te weten. Een voorbeeldje:



mama



opgevoelde  
dieren in huis  
was heel

pape



knecht



James  
Frederic Ensor  
uit Engeland

Maria  
Catherine  
Hofmeester uit  
Oostende



Gast  
die Ensor  
koffie  
brengt



Deze kamer is duidelijk een souvenirwinkel! Zou James Ensor achter de kassa hebben gestaan? Neen hoor! Maar hij liep er wel veel rond; om te genieten en om ideetjes op te doen voor zijn schilderijen.

In dit stukje schetsboek kan je, net zoals Ensor, op verkenning gaan in de rode kamer en iets tekenen dat je zelf tof vindt.

**P.S.** Ergens vind je ook een bijzonder ei! Gezien?



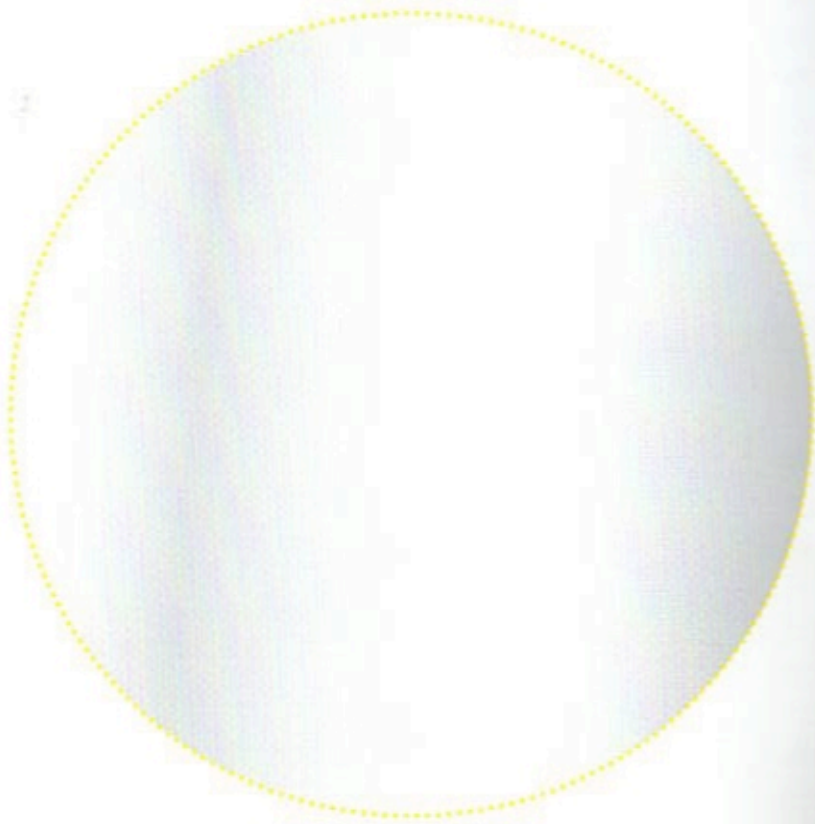
## De spiegelbol

☞ Ga de trap op tot je in de woonkamer bent.

Er staat geen TV, wel zetels en een ronde tafel.

James Ensor nodigde graag vrienden en kunstenaars uit. Hij liet ze beneden soms even wachten of liet ze kijken in de glanzende bol onder de lamp boven de salontafel. Deze bol is geen kerstbal.

Als je in de bol kijkt, zie je dat alles er anders uit ziet. Rechte lijnen worden krom, grote dingen worden klein... Op de bol op je blad kan je proberen te tekenen wat jij ziet als je kijkt in de spiegelbol. Het is niet makkelijk, maar jij kan dat!



*P.S. Ensors woonkamer was ook zijn schilderkamer. Toif!*

### Gevonden in eigen huis

Duid op dit schilderij de dingen, die jij in dit huis al hebt gezien, aan. Succes! Vergoet niet op de vloer te letten!



### Smakelijk!

De kamer hiernaast is de eetkamer van Ensor. Zijn zus Mitch eet iets lekkers.

Mmm, zie je wat?

Dit is een heel bijzonder schilderij omdat Ensor vlekjes op de flessen en op de glazen heeft geschilderd. Wat wil hij daarmee aantonen?

### De Ensordieren

In dit huis vind je heel veel ..... (invullen), maar ook dieren!  
Heb jij deze dieren al gezien. Sommige hebben zich goed verstoppt!





## De architect

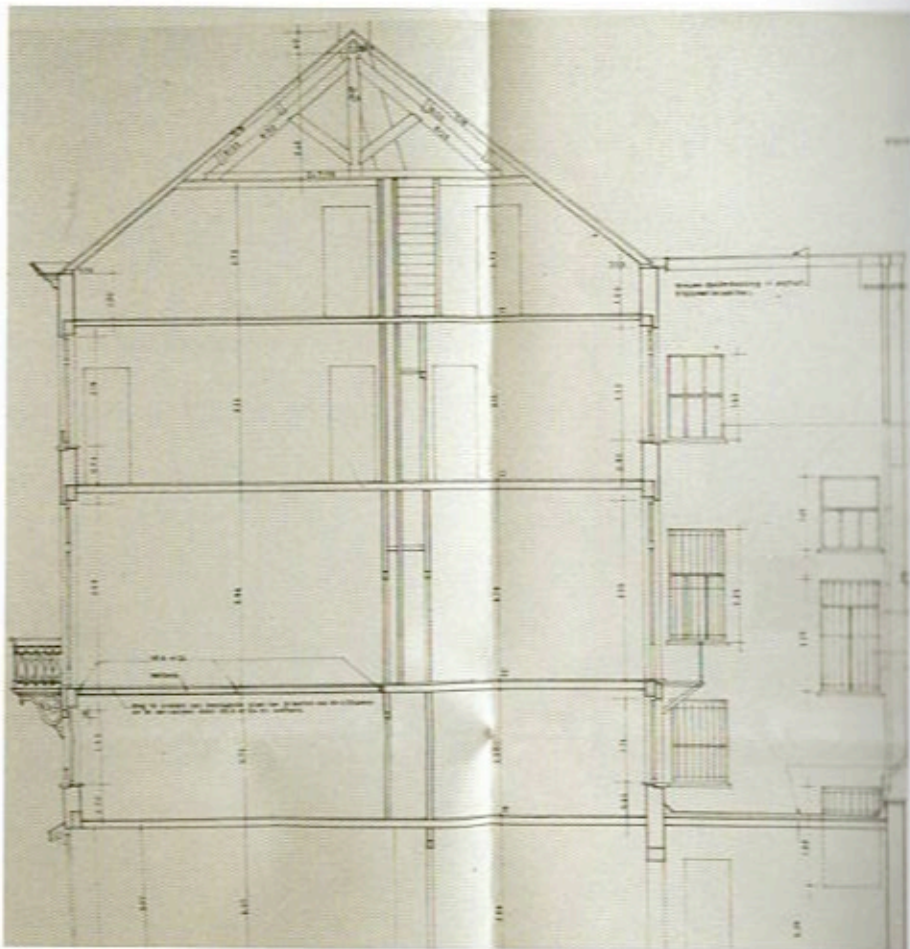
Je hebt nu een groot deel van het huis gezien.

De tekening hieronder toont je het huis alsof het in twee is gesneden.

Vind je de kamer terug waar je nu bent? (het terras kan je helpen oriënteren)

Vind je ook: de Blauwe Salon • eetkamer • souvenirswinkel • trap • zolder • kelder.

Wat zou er op de zolder zijn? Je kan het op het plan tekenen. Laat je fantasie de vrije loop want nu kan je alles inrichten met tafels, stoelen, zetels, zitzakken,...



Dit zijn al enkele ideetjes:

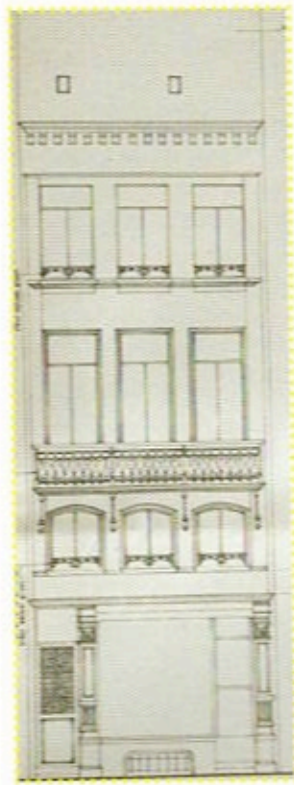
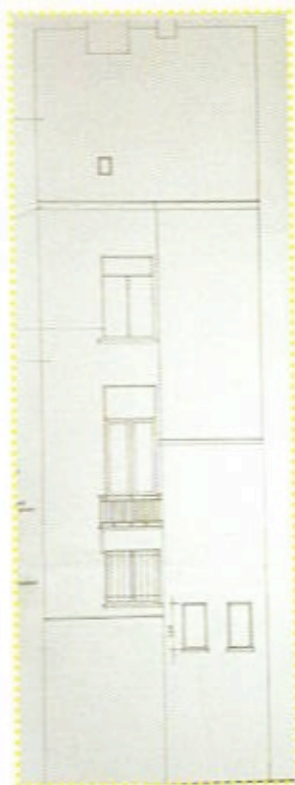


De buitenkant telt ook mee!

Ga naar buiten en bewonder nog even de voorgevel.

Zie jij het dak? Op de tekening wel.

Duid met HIER aan welke tekening de voorgevel is.



# Amandine

Vindictivelaan 35-Z, 8400 Oostende

zaterdag 26 juli 2014: 1 euro per persoon (volwassenen en kinderen)  
van 18.00 tot 22.00 uur



op de Amandine en het Noordzeeaquarium,

## Woelige waters

De Amandine heeft veel woelige waters en reusachtige stormen doorvaren.  
Voel je de boot al schommelen? Is het niet moeilijk om overeind te blijven!

Om niet bij iedere storm omver te vallen bestaat er een heel handig trucje! Test het uit! Sta met je benen open en buig een beetje door je knieën, sta je stevig? Als niemand je van je plaats kan duwen, heb je echte zeebenen! Proficiat!

Dit bijzondere museum is gehuisvest in een schip. Deze middenslagtreiler heeft woeste zeeën weten te bedwingen tijdens zijn vele tochten richting IJsland. De Oostendse IJslandvaarders visten daar vooral op kabeljauw, koolvis, rode poot en zeebrasem. Tijdens de laatste tocht in 1995 viel het doek voor deze vissers. De avonturen zijn allemaal vastgelegd en beschreven in dit informatieve en interactieve museum.

## Warm of koud vraagt de architect zich af.

Schrijf hier 2 kleuren op die jou een koud gevoel geven.

Schrijf hier 2 kleuren op die jou een warm gevoel geven.

Vind je een kamer, een plaats met warme kleuren?

Jouw gevonden 'warme' kamer = .....

Zet een smiley bij de woorden die bij 'jouw gevonden kamer' passen:

Lelijk • gezellig • koud • groot • aangenaam • tof • klein • warm



Daar waar de aangepaste

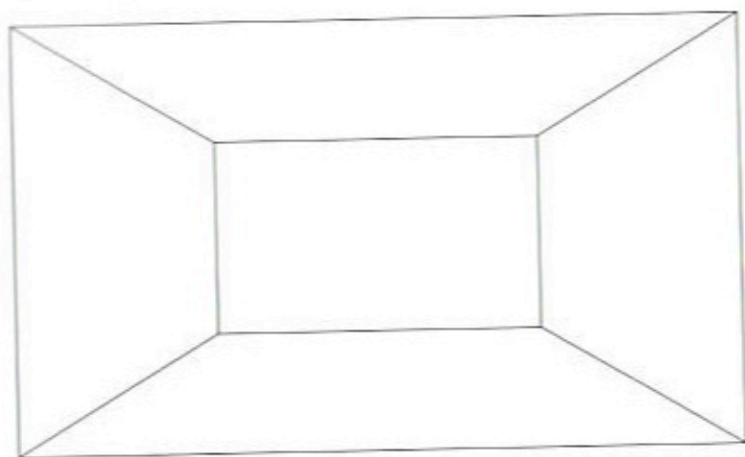
(of krijg er nog even alle 2e klas samen koud).



Trek een pijl naar de materialen die jij in de slaapruijnte vindt.



Deze tekening is een lege slaapkajuit.



Vóór je meevaart kan jij je eigen kajuit inrichten. Kies je stijlvol beddengoed? Een nachtlampje?  
Wat doe je met de muur en het plafond? Versiering?

Vergelijk nu met de echte kajuit.

Welke van de 2 lijkt het grootst?

Welk 'ruimte - vergrotingstrucje' is er gebruikt?

(Dezelfde lichte kleur op muur en plafond = het grootste, ruimste gevoel)



## Het interview

Aan boord van de Amandine werkten alleen stoere én sterke vissers! Want je moest ook vissen als het heel koud was en als het stormde. Spierballen had je nodig om de zware vismanden te dragen. Andere vissers keken erg naar hen op. Zoek de visserspoppen, want jij gaat ze interviewen! Stel ze vragen en laat ze antwoorden. Hier heb je enkele tips.

- Wie ben jij? Waar kom jij vandaan?
- Wat doen deze vissers?
- Vist die jongen ook?
- En waarom draagt één van hen een speciale kap op zijn hoofd?
- Is het leuk hier op de boot?
- Wat is het stoerste dat je ooit al meegemaakt hebt?

## Probeer het met een echte visserantenn!

- P.S.** - De jongen is de zoon van de visser. Vaders en zonen visten vaak samen.  
- De speciale kap voert de regen van je hoofd nat-loos naar je jas en de lap aan de achterzijde van de kap zorgt ervoor dat de regen niet in je jas kan lopen.  
- Een volle vismand kan wel 80 kg wegen. Hoeveel weeg jij?

## De teletijdmachine

Aan de kades rond de Amandine staan kleine oude huizen uit de jaren '60. Dit is meer dan 50 jaar geleden.

Welke huizen herken je? Wat is er veranderd?

## De IJslandvaardersroute

Hey Captain! Op de kaart kan je de vaarroute van jouw Amandine tekenen. Waar ga jij vissen? Of maak je liever een cruisetocht?

*De Amandine voer in de zomer naar ... IJsland, want het is een IJslandvaarder!  
En in de winter werd vis gevangen in het Kanaal en de Noordzee.*



## Het schip denkbeeldig in 2!

Het schip heb je nu volledig ontdekt, doorkruist en van onder tot boven bekeken. Kan jij de doorsnede van het schip tekenen? Hoe ziet de onderkant eruit? Waar is de keuken, slaapkamer, toilet,... Probeer het hier maar eens.



Dag 1: het schip is volgeladen met vis, wat doe je ermee?

.....

Dag 2: er waren geen koelkasten aan boord. Wat zou jij gebruiken om de gevangen vis te bewaren?

.....

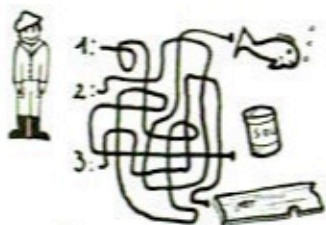
Dag 3: aan boord moet er genoeg eten zijn. Wat zou jij laten leveren?

.....

## De visserswacht

Wandel in stijl rond de Amandine en hou net zoals de vissers het deden, de visserswacht. Hoe zou jij dit doen?

Let op, een echte visserswacht duurt 8 uur! Zou jij dit 8 uur volhouden?



## Aan de kade

De vissers bleven gemakkelijk 3 weken op zee en bleven dan 3 dagen thuis. Wat gebeurde er intussen in en rond het schip?



Wat denk je?



Welkom!

in het Noordzeeaquarium!

Trek je zwemvliezen aan en duik mee in deze onderwaterwereld. Deze vroegere Garnaalrijn 't Gernaeskot' toont je alles wat er in de wateren van de Noordzee gebeurt, ook het geheim van de Noordzee-meermin.

Hieronder vind je enkele Noordzee vissen.

Welke van hen zwemmen hier ergens rond? Teken er een luchtbelletje bij.

Welke heb je al eens geproefd? Zet **Waarlijk!** bij je favoriet.



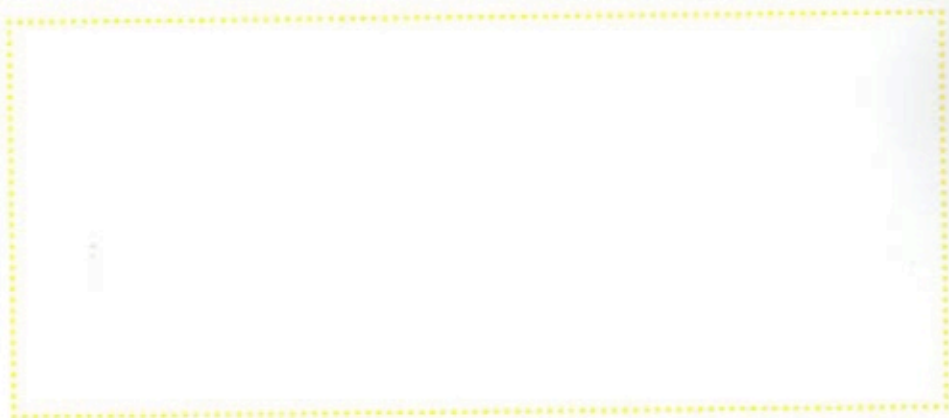
## De Nederlandse zeevissen





## De aquarium-spotter

- Kies een vis uit en 'achtervolg' hem. Beweeg met je zitvlak alsof het je vissenstaart; alsof het je stuur is. Ben je veel heen en weer gestapt of bleef je vis ter plaatse?
- Welke vis heeft de mooiste mond? En welke de leukste tekening?
- Weet je hoe de langste vis met kleine donkere plekken heet?
- Kies 1 of meer vissen uit met een bijzondere zijkant. Teken je keuze in het kader maar teken alleen de 'versiering' bv. vlekken, strepen,...



## Paarden van vissen?

Een stuk van dit paard ontbreekt. Je mag de ontbrekende delen erbij tekenen maar het paard moet kunnen zwemmen.



Vind je in het aquarium een dier dat bij deze kop past?

Klein verhaaltje Zonder tanden

Een echt paard heeft tanden maar een zeepaardje niet. Bekijk hun kop goed. Kan je raden hoe ze eten?

Ze zuigen met hun snuit het eten naar binnen.

## Dit is een verhaaltje dat je zelf kan lezen of kan laten voorlezen.

Lang geleden trokken de zeepaarden de koets van de zeegod Poseidon (Neptunus). Hij liet met zijn drietand de aarde beven. Zijn dochters reden 'zeepaard'. De paarden gingen zo snel dat ze leken op schuimende golven die naar de kust raasden. Ooit (in de 16e eeuw) had een zeebioloog een zeepaard voor de Hollandse kust gezien. Het dier had lange tanden, schrijft hij in zijn *Vistboeck*. Waarschijnlijk was het geen zeepaard maar een walrus? Of is dit het geheim van de Noordzee-meermin?



- Teken jij er nog de schuimende golven en Poseidon of zijn dochters erbij?



Leuk  
om  
te  
weten!

- Bij een zeepaard wordt de papa zwanger.
- Het zijn hele lieve dieren die graag bij andere zeepaardjes zijn.
- In de nacht van 18 december 2013 werd een 10 cm groot hondshaartje geboren.

## De architect

Met welke tekening zou jij de gevel, de voorkant, buitenkant van het gebouw versieren?  
Kijk nog eens naar je tekening bij de aquarium-spotter. Misschien kan dit de nieuwe versiering worden? Krijgt je gevel een volledige muurschildering? Of alleen op enkele plaatsen?



# Fort Napoleon

Vuurtorenweg z/n, 8400 Oostende

zaterdag 02 augustus 2014: gratis toegang van 18.00 tot 22.00 uur

Welkom!

in het Fort Napoleon.

Napoleon vreest een aanval op de haven van Oostende vanuit Engeland en laat daarom in 1811 een imposant fort optrekken in de duinen...

Maar het fort is nooit als fort gebruikt, want het was pas klaar na de val van zijn Keizerrijk.

## Het kijkgat

In het fort zijn er veel kijkgaten. Zoek het leukste kijkgat uit en leg je op de loer.

Wat zie je? Wat zie je in de verste verte?

Doe je ogen dicht; weet je nog wat je door het kijkgat zag? Je mag het luidop vertellen. Iemand anders kan dan jouw kijkgat zoeken.

*P.S. Je kan het een paar keer oefenen zodat je alles wat je zag, fantastisch goed kunt onthouden en wie weet... zo je ouders kan verbazen!*

Succes!



## Vlieg niet...?

Vlieg mee met Vlieg, héél hoog dan zweef je boven het fort. Waauw! Op deze oude prent zie je wat Vlieg kan zien.

Hoeveel forten tel jij?

.....

En weet je welk fort, fort Napoleon is? *(Guld maar aan)*

Welke vorm heeft Fort Napoleon en van waar komt de wind vandaag? *(Guld maar aan)*





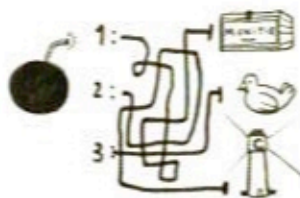
## Verdedig het fort!

Napoleon was een echte keizer. En als keizer laat je niet alleen forten bouwen, maar moet je er ook voor zorgen dat de vijand er niet kan binnendringen. Daar moet je goed over nadenken, want je wil je natuurlijk niet gewonnen geven. Maar, Napoleon is er niet. Gelukkig ben jij hier, want jij bent onze nieuwe keizer voor 1 dag! In de verte horen we de trommels al van de vijand, dus we moeten snel zijn, Keizer. Teken de soldaten en de paarden en de eetzaal met de kok, de ziekenboeg... en natuurlijk ook onze verdedigingswapens. Teken alles waar jij nog aan denkt. Wees de vijand te slim af!



## Wie zoekt die vindt

Een open plek in het fort... is de grootste uitdaging om je te verstoppen! Test het uit! Je ouders tellen tot 20 en start! Probeer zo lang mogelijk verstopt te blijven.



## Wat zou de architect doen om dit fort bewoonbaar te maken?

1. Hij zoekt een geschikte toiletplaats.
2. Hij kiest een lichte plek voor de woonkamer.
3. Hij vraagt het aan jou!



Je kan 1 of alle ruimtes inrichten, aan jouw de keuze! Waar plaats je de ramen, deuren, verlichting, ... welke vormen krijgen ze?

Je kan alles wat jij wenst, tekenen of je kan de architecten-symbolen gebruiken:

Be X

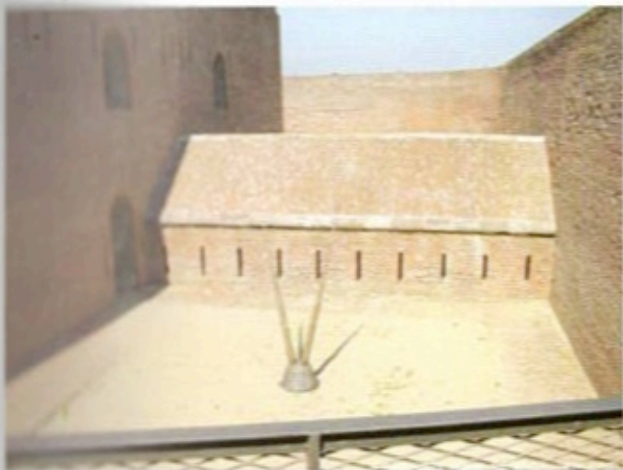
= verlichting, de plaats van de lamp



= een raam



= 1 of 2 deuren die openzwaaien



# Zeilschip Mercator

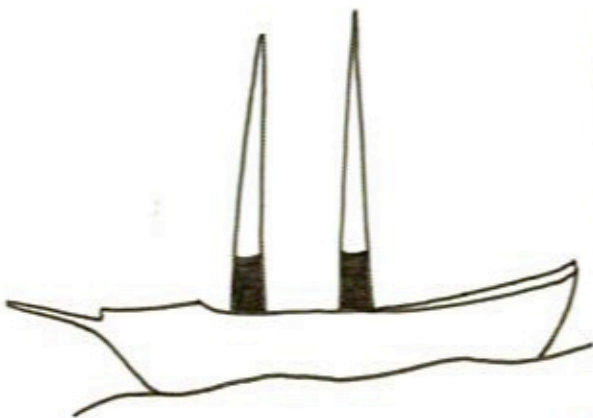
Mercatordok, 8400 Oostende

zaterdag 09 augustus 2014: 1 euro per persoon (volwassenen en kinderen)  
van 18.00 tot 22.00 uur

Welkom!

zeelieden op de Mercator,

Ben jij klaar om als echte matroos deze prachtige boot te verkennen? Ben je niet bang van meeuwen en van opspattend water? Dan is dit echt iets voor jou! Zet je zeemans-pet op en ga op verkenningstocht!



## Kunstenaar aan boord

De getekende boot lijkt op de Mercator, maar niet helemaal! Er is van alles weggelaten of vergeten.

Vul jij dit 'schipontwerp' aan? Wie zit er in het kraaiennest, waar is het anker, hoeveel reddingsboten zijn er, hangen er touwen in de masten...?

Jij kiest hoe jouw schip er straks uit zal zien. Bedenk er ook maar een naam voor!

## Schepen zijn als huizen...?

Vind je op de Mercator:

- Een toilet?
- Een plaats waar je een kip kan koken, het is geen keuken maar.....?
- Een slaapkamer?
- Een bureau?
- Een eetplaats?
- Een deur?
- Een verluchtingskoker?
- Een kiel?



## Officieel paspoort van de 'Mercator'

- Naam: .....
- Hoeveel masten telt dit schip?  
Het is een . master.
- 7de reis van het schip =  
bestemming Paaseilanden
- 9de reis van het schip =  
vervoeren Pater Damiaan
- Hoe lang is dit schip?  
.....meter. Stap met  
grote passen van de ene kant  
naar de andere kant om het  
schip te meten.



## Op naar de morsekarver!

Morse, morzen, gemorst? Nee, morse-CODE!

Verzenden in rood seinden met de morsecode, zo hoopten ze dat een andere boot hen kwam helpen.

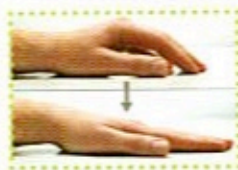
Morsecode was geen makkelijke taal om te leren.

Vandaag kan jij testen of je een goeie telegrafist geweest zou zijn!?

Hier onder staat jouw persoonlijke morsecode.

De techniek: --- = 1 keer in je handen klappen

- = 1 keer op de grond klappen



Bij het morsealfabet bestaat iedere letter uit strepen en punten. Klap je naam in morsecode of laat je ouders een woord in morsecode raden. Of laat je ouder raden!

--- (= Succes!)

Je kan je woord of naam hier in morsecode schrijven. Dan kan je het makkelijker klappen.

| Letter | Morse | Letter | Morse | Cijfer | Morse |
|--------|-------|--------|-------|--------|-------|
| A      | .-    | N      | -.    | 0      | ----- |
| B      | ...-  | O      | ---   | 1      | ----- |
| C      | .-.-. | P      | ..--  | 2      | ..--  |
| D      | ..-.  | Q      | ---.  | 3      | ...-- |
| E      | ..    | R      | .-.-  | 4      | ....- |
| F      | ..-.- | S      | ...-  | 5      | ..... |
| G      | ...-  | T      | ---   | 6      | ----- |
| H      | ....  | U      | ..--  | 7      | ----- |
| I      | ..    | V      | ...-  | 8      | ----- |
| J      | .-    | W      | ..--  | 9      | ----- |
| K      | .-.-  | X      | ..--  |        |       |
| L      | .-.-. | Y      | ..--  |        |       |
| M      | ---   | Z      | ---.  |        |       |

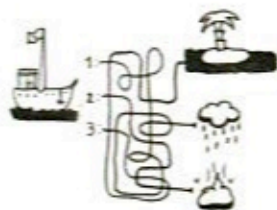


## Waar of niet waar?

Vissers waren vroeger zeer gelovig en ook erg bijgelovig! Wat brengt je geluk of ongeluk (omcirkel)?

|  |                 |
|--|-----------------|
| Munten in zee werpen                       | geluk - ongeluk |
| Een varken ontmoeten op weg naar het schip | geluk - ongeluk |
| Een rechterschoen opvissen                 | geluk - ongeluk |
| Een man in uniform ontmoeten               | geluk - ongeluk |
| Knippen van baarden en haren op het schip  | geluk - ongeluk |
| De geur van tabak                          | geluk - ongeluk |

Ben je benieuwd naar de juiste antwoorden? Je vindt ze terug onderaan de pagina!



## De vreemdste foto aan boord

Jij mag een vreemde foto kiezen?  
Vertel je ouders of je vrienden wat er op de foto staat en laat hen dan zoeken!

Als ze jouw foto gevonden hebben, mogen zij de titel van de foto verzinnen.

## Architect aan boord

Om met de ogen van een architect te kijken, kan je best beginnen speurtochten op dit schip. Zoek allerlei dingen, vormen en voorwerpen van metaal of koper en teken ze in je aantekeningenboek. Laat het aan niemand zien want alles wat jij gevonden hebt, kan je gebruiken in je tekening voor de 'grote wedstrijd'!

Munten in zee werpen voor een goede vangst of goeie winden; Een varken ontmoeten op weg naar het schip belooft niet veel goeds; Een rechterschoen opvissen bracht geluk; Ontmoetingen met een man in uniform (bijvoorbeeld de politie) bracht geluk met zich mee; Knippen van baarden en haren op het schip was verboden. Zelfs het spreken over een kapper of hond aan boord brengen met veel haer was uit den boze. Lang haar werd in verband gebracht met heksen. Ook over mes- en scharen mocht niets gezegd worden; Van de geur van tabak zouden de vissers verdwijnen.

Welkom!

In het Stadsmuseum,

Dit blad is helemaal voor jou gemaakt! Je kan er op tekenen, schrijven... Je kan er mee spelen en er van alles mee ontdekken.

Ga vlak voor dit schilderij staan.

Hier zie je de oude vismarkt van Oostende. Die bestaat niet meer. Maar ssstt... hoor jij iets?



Hör je wie dit zegt?

Bekijk het echte schilderij -want daarop zie je alles in het groot- en zoek de persoon die het waarschijnlijk zegt. Geef op je blad die persoon zijn tekstballon. Als je wilt kan je zelf ook nog tekstballonnen verzinnen.

Vandaag is het een heel warm dag op vrijdag

Dinsdag is een zonnige dag

Vandaag is een heel warm dag op vrijdag

Heerlijk vliegt er in moet ook in brand

Oh, dat is leuk

Mag het iets meer zijn?

## Hey Captain!

Op de touchscreens vind je allerlei kaarten van het oude Oostende.

Zoek de kaart van 1601. Bekijk ze goed want Oostende zag er toen helemaal anders uit. Op deze kaart kan jij je boot laten varen alsof je een kapitein uit 1601 was. Doe het met een streepjeslijn. Benieuwd door welke straten jij zal varen!



Vind je dit ook?

- Oude stad Oostende = Schiereiland
- Forten
- Golfbrekers



## Belvédère

Dit huis was ooit een koninklijk zomershuis. Kronkel helemaal naar boven via de trap. Daar kan je van het uitzicht genieten net zoals Louise-Marie, de eerste Belgische koningin, dat deed. 'In 1850 kon je de zee van hieruit nog zien en zag Leopold I zijn familie binnenvaren'. Draai 360° rond en speel het spel: 'ik zie, ik zie wat jij niet ziet!'.  
Bijvoorbeeld: 'Ik zie een gebouw met heel veel ramen, ik zie...'  
(De Peperbusse, het zeeliedenmonument, de vuurtoren, de zee, de parking, het dakterras, de renbaan...)

## Lekker overdrijven - de belle époque

Ga naar een kamer met maquettes (mini-gebouwen) op de 1ste verdieping.  
Tijdens de 'belle époque', een chique woord voor: 'mooie eeuw', reden er bijna geen auto's. Maar waren de straten daardoor stiller?

Oostende zag er ook heel anders uit. Dat kan je zien aan de maquettes, de kleurrijke affiches en de foto's toen nog in zwart-wit!

In de belle époque was alles versierd met krullen, ronde ramen, bloemen en planten... Geef je ogen de kost! Kijk van heel dichtbij naar de foto's die er hangen.

De foto op je blad toont de dijk nu. Als je wilt kan jij de dijk helemaal veranderen. Meer krulletjes?

## Tuinen naast!



Hoeveel ramen heeft het derde gebouw (met de rode schoorstenen)?

Duid alle terrassen aan die je op de foto ziet, met een streep \_\_\_\_\_.

Kies een raam en volg het met je pen. Hoeveel verschillende vormen ontdek je?



## Catwalk

De catwalk vind je in de kamer hiernaast, met het gouden fotokader.

Trek een belle époque-kledingstuk aan en laat je gaan! Letterlijk want je kan in stijl over de zeedijk wandelen.

Span het striklint in je taille aan of neem een wandelstok en ga in belle époque-positie staan. Het fotoschilderij toont je het chique belle époque-volk.

Wie van hen staat in de moeilijkste houding en krijgt hoogstwaarschijnlijk een kramp?

## Paradise Island



# Atlanticwall

Nieuwpoortsesteenweg 636, 8400 Oostende

zaterdag 23 augustus 2014: gratis toegang van 18.00 tot 22.00 uur

Welkom!

bij Atlanticwall,

## Ten aarvaaaaaaal

De Atlanticwall is ooit gebouwd om er voor te zorgen dat er geen schepen van de vijand aan wal konden komen in Oostende. Stel je voor dat er 100 boten voor de kust liggen en jij de enige soldaat bent die ervoor moet zorgen dat ze vernietigd worden. Waar ga jij dan staan? Met welk kanon ga je schieten? Bedenk een misleidende strategie! Ten aarvaaaaaal...!

## Alleen maar!!! De vijand is dicht!

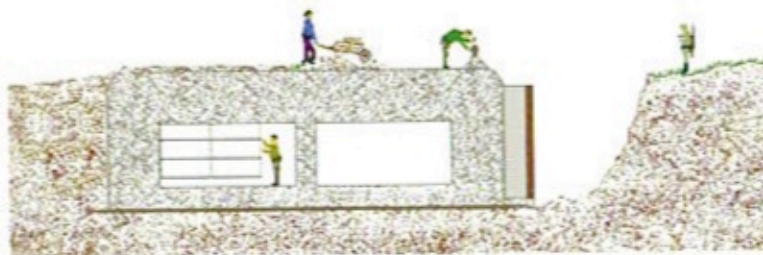
Alle posten moeten snel bemand worden!

Doe eens een wedstrijdje. Spreek een post af waar je naar toe moet en start vanaf hetzelfde punt.

Wie het eerst zijn post kan bemannen is de beste soldaat!

Lopen!

Hier heb je alvast enkele ideeën.

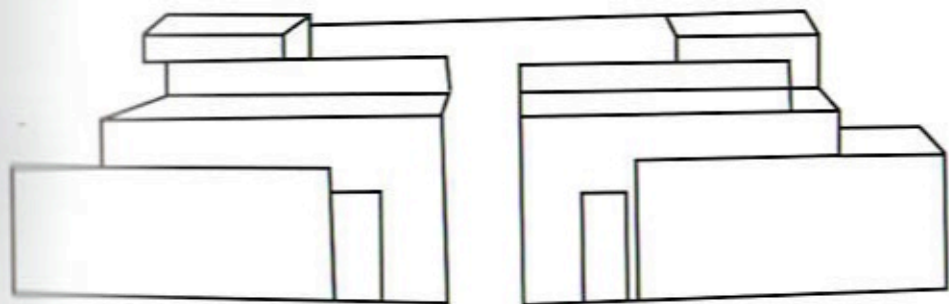


Zoek de ontspanningsruimte van de soldaten.  
Zou jij je hier amuseren?  
Op de foto zijn er enkele dingen veranderd. Zie je wat?

*Zoek de 7 verschillen.*



Zoek deze bunker.



Bekijk de bunker goed. Zie je deuren, trappen? Ok!

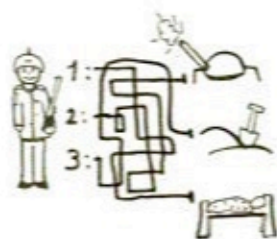
Stel dat je van de bunker een huis mag maken of een torenhuis of een huis met speeltuin, of...., wat zou je ervan maken?

Jij bent de architect!

Er is wel één wens van de toekomstige bewoners... en dat is: er moet een plekje zijn vanwaar je de zee kan zien. Zou dat lukken?

Test het maar eens uit op de bunker-tekening.

**Succes!**





# Venetiaanse Gaanderijen

Zeedijk-Parijsstraat, 8400 Oostende

zaterdag 30 augustus 2014: gratis toegang van 18.00 tot 22.00 uur

Welkom!

in de Venetiaanse Gaanderijen,

Bij deze tocht kan je zowel binnen als buiten starten.

Start je buiten dan is dit het begin.  
(Start je binnen, ga naar p. 44)

Ga even zitten op één van de banken en kijk naar het gebouw.

Koning Leopold II vroeg aan de Belgische architect Henri Maquet dit gebouw te ontwerpen. Hij liet zich inspireren door de tempels van de Grieken en de Romeinen. Hij kopieerde ze niet letterlijk maar maakte er zijn eigen versie van.

Omcirkel de zuil die het meest lijkt op die van het gebouw.



## Griekse bouwstijlen

DORISCH

IONISCH

KORINTISCH



Teken de raamvorm.

Teken wat er op de top van de toren staat.

Teken de trapvorm.

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  |  |
|--|--|--|

Weet je welke van de drie gebouwen ontworpen is door dezelfde architect?

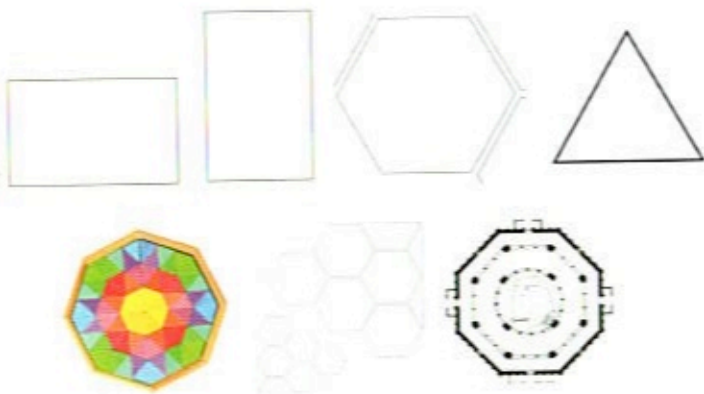


Start je **binnen** dan is dit het begin.  
Leopold II gaf de opdracht dit gebouw te bouwen.

Wandel, net zoals hij, als "koning-bouwheer" door de gangen, streek gerust even door je baard en stop bij iets dat je aandacht trekt.  
Waarom kies je dit? Schrijf je het op?



Welke vormen vind je terug in dit gebouw?



Zoek deze man in de expo.  
Herken je hem? Hij is de man die dit gebouw liet bouwen.  
In welk land is hij hier op de foto? Check de titel van de expo en je weet het meteen.



Op heel wat foto's vind je soldaten die allerlei voorwerpen dragen. Omcirkel wat je vindt.



### Vergelijk even met jezelf

Hoeveel kg dragen de dragers?

(25-35 kg) = jouw gewicht?

Eén schooldag = 20 km stappen = van hier naar de havengeul van Nieuwpoort of Wenduine.

Deze 'draggers' doen ook nog andere dingen. Kijk maar op de foto's!

### Zoek een groep fietsers

Wat doen ze?

Een koerswedstrijd? Wat nemen ze mee op hun rug? Op hun hoofd?

Jij kan het raden want de fietsers horen bij het leger en ze hebben een speciale functie.

(Fietsers zijn sneller dan voetgangers en kunnen als eerste een ongekend gebied verkennen.)

Het zijn verkenners!

### Kies een foto uit waarop je veel mensen ziet

Bekijk ze even goed. Wat zouden ze zeggen of denken?

Zeg het luidop- of schrijf het in de tekstballonnen.

Eventueel kan iemand raden welke foto je koos.





Wat gebeurt er bij deze wuivende palmbomen?

Teken, vertel of zing het!



In de expo vind je op een foto dezelfde palmbomen. Wat gebeurde er in het echt?

Ga bij deze foto staan



Wat zijn deze vrouwen  
aan het doen?  
Oefen even zodat je het  
kan uitbeelden en laat an-  
deren raden!

Dit is een voorlees- of zelf-leesverhaal over:

De verovering van het Tanganyika-meer.

Zoek eerst de groene postkaart.

De foto's bij de postkaart zijn de beelden van het verhaal.

Tijdens de Eerste Wereldoorlog was er ook oorlog in Afrika. Het meer op de postkaart was een belangrijke grens tussen de Duitse kolonie en Belgisch Kongo. Het meer was van de Duitsers en werd bewaakt door een schip. Zo kon het meer niet veroverd worden... dachten ze. Niets is minder waar want de Kongolese troepen stapten dapper kilometers lang om heel het meer te omsingelen. Wat zit er in hun kisten? Raad het maar!

Meer dan 500 kg onderdelen van vliegtuigen en brandstof!! Na enkele geslaagde en één minder geslaagde vlucht, vlogen de piloten erop uit, bombardeerden ze het Duitse schip en het meer was van hen!

Er kwam een nieuwe boot, een overzetboot, die nu nog steeds vaart. Je kan het een beetje vergelijken met het 'Raveel-overzetbootje' in Oostende.

