

# Leerkrachtenbundel

# Momemekano

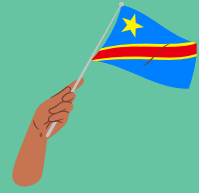


**Studio  
Globo**  
werk aan de wereld in je klas





# Momekano Congo



## WAAROM?

Door Covid-19 kunnen jullie helaas niet naar het inleefatelier Congo in Studio Globo Antwerpen komen. Daarom nemen we jullie virtueel mee doorheen dit atelier.

## WIE?

Jij en jouw klasgroep worden uitgedaagd.

## HOE?

Momekano: uitdaging één tegen allen!  
Jouw klasgroep krijgt 6 uitdagingen doorheen een virtuele toer in het Congo-atelier van Studio Globo Antwerpen.  
Als ze hier samen in slagen, verras jij hen met een leuke tegenprestatie.

## WAAR?

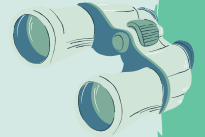
Binnen en buiten het klaslokaal in de school.

## WANNEER?

Voorzie twee lessen (100')  
na het doorlopen van de voorbereidende activiteiten met het leerlingenboekje en het mediapakket.  
Jouw klasgroep kent Elie, Nico, Marie en Helena dus al heel goed.

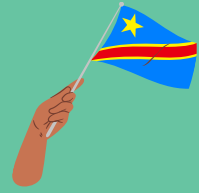
## WAT HEB JE NODIG?

- De virtuele toer in het Congo-atelier (met 6 uitdagingen)
- Uitdaging 3: sjaals of stukken stof en voorwerpen uit de klas
- Uitdaging 4: leerlingenblad 'Masanga ya Malala' en de verbetersleutel
- Uitdaging 5: lied van Leki en Helena
- Uitdaging 6: Prezi 'Quiz Momekano Congo'
- Tegenprestatie: leerlingenblad 'Kroonkurkenspel - spelregels', kroonkurken (zie mediapakket) en lekkers of andere keuze





# Tokendé



## Uitdaging 1

Speel het eerste filmfragment 'Tokendé' af.



### FILMFRAGMENT 1 'TOKENDE'

De Congo challenge 'Momekano Congo' wordt kort uitgelegd. Binnenkort is er een dorpsfeest in Sia. Christiana en Christelle wonen in Kinshasa. Elenge nodigt hen uit voor een dorpsfeest dat binnenkort zal plaatsvinden. Christiana en Christelle proberen een spelletje uit dat ze op het feest kunnen spelen.



### UITDAGING

Kunnen de leerlingen van de klas de leerkracht verslaan bij een spelletje Tokendé?



### VERLOOP VAN HET SPEL

Bij het spel roep je samen 'Tokendé' (wat 'Let's go' betekent). Je slaat daarbij drie keer je vuist in je handpalm.

Nadien steek je je hand uit met een aantal vingers naar keuze. Diegene die als eerste het verschil tussen beide handen kan noemen in het Lingala wint de ronde en krijgt één punt.

Is het verschil tussen beide handen nul, dan speel je de ronde opnieuw.

Herhaal en oefen samen de telwoorden in het Lingala.

Oefenronde: De leerlingen spelen enkele oefenrondes na elkaar in duo's. Diegene met de meeste punten is de winnaar.

Finale: Een leerling speelt tegen jou, de hele klas mag mee het juiste getal zeggen in het Lingala. Is de klas sneller dan jou, dan is de opdracht geslaagd. Speel eventueel meerdere rondes.

Klaar? Tokendé!



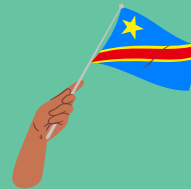
### TIP

Schrijf de cijfers met daarnaast de woorden Mokó, Mibalé, Misato, Minei, Mitano op het bord.





# Naar de markt



## Uitdaging 2

Speel het tweede filmfragment 'Naar de markt' af.



### FILMFRAGMENT 2 'NAAR DE MARKT'

Zowel in Sia als Kinshasa wordt er naar de markt gegaan om allerlei lekkers te kunnen klaarmaken voor het feest. Tijdens het bezoek aan de markt in de stad worden enkele vragen gesteld.



### UITDAGING

Doe de marktquiz. Als jouw klasgroep minstens 3 vragen goed kan beantwoorden, is de uitdaging 'Naar de markt' gelukt.



- Dit wordt vaak gegeten in Congo. Wat is dat?  
*Antwoord: Maniok(wortel)*
- Noem drie producten die Bea heeft gekocht.  
*Antwoord: tomaten, bonen, rijst, suiker, citroenen, amarant.*
- Wat kan je NIET maken met maïs?  
*Antwoord: saka saka*
- Wat gebruikt de schoenpoetser om de schoenen van Christelle te poetsen?  
*Antwoord: schoenpoetskist, schoenpoets, borstel, doek.*
- Met welke munt wordt er betaald in Congo?  
*Antwoord: Congolese Frank*
- In Sia moeten ze meer betalen dan in Kinshasa voor dezelfde aankopen. Hoe komt dit?


*Antwoord: Dumping*

*In Europa bijvoorbeeld hebben ze vaak overschotten van kip, tomaten, rijst,... deze producten komen ze via de haven in Kinshasa 'dumpen' aan een heel lage prijs. Lokale boeren (uit bijvoorbeeld Sia) die dezelfde producten telen krijgen hun producten moeilijker verkocht. Zij kunnen geen winst maken met zo'n lage prijzen en moeten dus een hogere prijs vragen voor hetzelfde product.*



### TIP



Telkens wanneer je de megafoon (  ) ziet, kan je het filmfragment pauzeren. Zo krijgen de leerlingen de kans om de vraag te beantwoorden. Onmiddellijk daarna worden de antwoorden verteld in het filmfragment.



# Balancer



## Uitdaging 3

Speel het derde filmfragment 'Balancer' af.

Voorzie sjaals of stukken stof en voorwerpen uit de klas voor de helft van de klasgroep.



### FILMFRAGMENT 3 'BALANCER'

In Sia gaan Bea en Mopito nog houtskool halen op het veld zodat ze kunnen koken voor het dorpsfeest. Ze willen de zak met houtskool op hun hoofd dragen.



### UITDAGING

Neem een sjaal of stuk stof. Draai deze op en maak er dan een soort ring van. Leg dit op je hoofd en zet een kom of een ander voorwerp uit de klas erop. Als minstens de helft van jouw klasgroep een voorwerp op hun hoofd vijf meter ver kan dragen, is de uitdaging 'Balancer' gelukt.



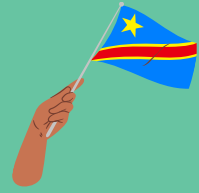
### TIP

Laat eventueel de leerlingen per twee oefenen zodat ze elkaar kunnen helpen. Laat de leerlingen de speelplaats oversteken of zet de banken aan de kant in de klas.





# Ik heb dorst...



## Uitdaging 4

Speel het vierde filmfragment 'Ik heb dorst' af.

Leg klaar: een leerlingenblad 'Masanga ya Malala' per leerling en de verbeter sleutel.



### FILMFRAGMENT 4 'IK HEB DORST'

Christelle en Christiana hebben beloofd om een lekker drankje klaar te maken voor het feest. Maar ze hebben niet veel inspiratie... Matonge laat zien hoe je masanga ya malala (citroenlimonade) maakt.



### UITDAGING

Geef elke leerling het receptenblad. Vinden ze de vertaling van de woorden in het Lingala?

De verbeter sleutel met het recept in het Nederlands vind je op de laatste pagina van de leerlingenbundel.

Gelukt? Dan hebben ze een lekker recept en is de vierde uitdaging 'Ik heb dorst' geslaagd.



### TIP

Maak eventueel samen met de leerlingen het recept na en geniet van een lekkere citroenlimonade.





# Alors on danse



## Uitdaging 5

Speel het vijfde filmfragment 'Alors on danse' af.  
Zet klaar: lied van Leki en Helena



### FILMFRAGMENT 5 'ALORS ON DANSE'

Om te oefenen voor het feest, dansen ze in Kinshasa een flashmob op het lied van Leki en Helena om de anderen in het dorp te verrassen.



### UITDAGING

Voer een flashmob uit met jouw klasgroep op het lied van Leki en Helena. Zet het lied op en laat de klas een eigen dans op dit lied bedenken. Verras een andere klas, andere leerkracht(en) of de rest van de school en voer de flashmob uit op de speelplaats, in de eetzaal, de turnzaal of op een andere plek naar keuze.  
Goed gedanst? Dan is de vijfde uitdaging 'Alors on danse' geslaagd!



### TIP

De danspassen in het filmpje kunnen als voorbeeld dienen. Heb je voordien met de klas al een dans bedacht in hoofdstuk 2 van de lesmap? Ga daarmee aan de slag.  
Wie geen dansbenen heeft, kan een enthousiaste toeschouwer zijn of kan klappen in de handen.





# De spreuk



## Uitdaging 6

Speel het zesde filmfragment 'De spreuk' af.  
Zet klaar: Prezi 'Quiz Momekano Congo'.



### FILMFRAGMENT 6 'De spreuk'

Jean heeft veel zin in het feest en kijkt er al naar uit. Hij zegt een spreuk in het Lingala: 'ESENGO BAKABAKA NA BATO, BABOMBAKA TE!'.



### UITDAGING

Open de Prezi 'Quiz Momekano Congo'. De uitdaging voor de leerlingen is om de spreuk te vertalen aan de hand van de quiz.

De kinderen krijgen verschillende plaatsen te zien in de Prezi. Wanneer de kinderen één van de meerkeuzevragen juist beantwoorden, krijgen ze telkens een woord. Hiermee kunnen ze een zin maken. Als ze de hele zin hebben gevonden, is de uitdaging geslaagd.

*Antwoord spreuk: Geluk deel je met anderen. Je houdt het niet voor jezelf!*



### TIP

#### Hoe werk je met Prezi?

Klik op 'present' om de presentatie te starten. Navigeer als volgt:

- Klik met je muis op het item dat je in beeld wilt brengen.
- Bij elke vraag kan je kiezen tussen antwoord A en B. Door te klikken op de letter A of B kom je het antwoord te weten.
- Wil je inzoomen op een afbeelding, dan kan je daarop klikken. Om terug te gaan naar het volledige scherm, klik je op de linker pijl op je toetsenbord.
- Wil je terugkeren naar het vorige scherm of het startscherm? Beweeg met je muis over het zwarte gedeelte rechts op het scherm. Dan verschijnen er twee witte iconen: een pijl en een huis.
- Navigeer niet met de grijze balk die onderaan het scherm te zien is.

Bekijk eventueel ook het filmfragment 'Hoe presenteer je met Prezi?'.

Noteer telkens (op bord of laat de leerlingen het zelf noteren) de woorden die je te zien krijgt zodat je er op het einde een zin mee kan vormen.





# Tegenprestatie



Door de leerkracht

## NA MOMEKANO CONGO ... DE TEGENPRESTATIE DOOR DE LEERKRACHT!



### ZIJN DE 6 UITDAGINGEN GELUKT?

6 op 6 ! Dan is het tijd voor een tegenprestatie door jou!

### IS ER EEN UITDAGING NIET GOED GELUKT?

Dan stel je jouw leerlingen de bonusvraag. Hebben ze deze goed, dan verdienen ze een joker, die ze kunnen inzetten voor een uitdaging die niet (goed) lukte.

Bepaal zelf hoeveel marge je geeft aan jouw leerlingen, graag ruim genoeg.

#### De bonusvraag:

Hoeveel keer zag je Elie mét een feesthoed op doorheen de challenge?

*Antwoord: 6 keer was Elie met een feesthoed op te zien!*

## DE TEGENPRESTATIE DOOR DE LEERKRACHT

Bijgevoegd in het mediapakket vind je een doos met kroonkurken.

We geven jou graag de spelregels mee en je kan dit dus kiezen als tegenprestatie.



### TIP

Je kan uiteraard ook een andere tegenprestatie kiezen:

een dubbele speeltijd, een namiddag met leuke gezelschapsspelen, een dansje bij het lied van Leki en Helena door jezelf, Congolese liedjes beluisteren, een muzische activiteit of je eigen keuze.

Veel plezier!



# Kroonkurkenspiel



Tegenprestatie

Leg klaar: leerlingenblad 'Kroonkurkenspiel - spelregels', kroonkurken (zie mediapakket) en lekkers of andere keuze.

## VERLOOP VAN HET SPEL

Verdeel de klas in groepjes. De groepjes gaan in een kring zitten. Geef elk groepje vier kroonkurken.

Iedereen krijgt evenveel snoepjes, bv. elk vier.

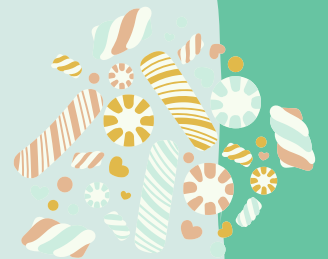
De overschot van de snoepjes leg je in het midden van de kring.

Je spreekt op voorhand af hoeveel rondes je gaat doen!

De eerste gooit vier kroonkurken in het midden van de kring.

De kroonkurk valt neer:

- Ligt één kroonkurk met de tekening naar boven = de speler mag 1 snoepje van het midden nemen.
- Liggen twee kroonkurken met de tekening naar boven = de speler mag 2 snoepjes van het midden nemen.
- Liggen drie kroonkurken met de tekening naar boven = de speler moet 1 snoepje in het midden leggen.
- Liggen vier kroonkurken met de tekening naar boven = de speler neemt alles wat in het midden ligt.
- Liggen vier kroonkurken met de onderzijde naar boven = de speler moet al zijn/haar snoepjes in het midden leggen.



## TIP

Je kan het spelletje ook spelen met andere dingen dan snoepjes bijvoorbeeld met druiven, besjes of knikkers!

