

SMOUTENBOLLEN

en Kermiskoers

van Zussen tot As



Een spel voor kinderen van 9 tot 12 jaar over de geschiedenis en tradities van de (Limburgse) dorpskermissen.

COLOFON

'Smoutenbollen en kermiskoers: van Zussen tot As' is een uitgave van

De Aanstokerij vzw
Naamsesteenweg 130
3001 Leuven
T 016 22 25 17
info@aanstokerij.be
www.aanstokerij.be
www.facebook.com/aanstokerij



In opdracht van:

Erfgoedcel Mijn-Erfgoed
Erfgoed Haspengouw
Gemeente Lanaken
Heemkunde Limburg
Limburgs Volkskundig Genootschap
Stad Tongeren



Ondersteunende animaties gemaakt door Nick Timmermans

Met dank aan (voor het aanleveren van informatie en beeldmateriaal):

Academie voor Streekgebonden Gastronomie
Citévolk spreekt, Beringen
Collectie Stichting Erfgoed Eisden, Maasmechelen
DIS&DAT, Genk
Documentatiecentrum Dr. Bussels, Hamont-Achel
Fotografie Stad Genk
Fotograaf Koen Luts
Geschied- en Heemkundige Kring Elen
Geschied- en Heemkundige Kring Lummen
Geschied- en Heemkundige Kring van Leopoldsburg
Heemkring Groot-Heers
Heemkring Nieuwerkerken

Heemkring Rosmeer
Heemkundige Kring De Klonkviool, Houthalen
Heemkundige Kring 'De Reengenoten', Meeuwen
Heemkundige Kring Diepenbeek
Heemkundige Kring Heidebloemke, Genk
Heemkundige Kring Landrada, Munsterbilzen
Het Stadsmus, Hasselt
Jenevermuseum, Hasselt
Loois Archief en Documentatiecentrum, Tessenderlo
Paalonline, Beringen
Sint-Aldegondiskring, As
Stadsarchief Tongeren



Met de steun van



Niets uit deze uitgave mag worden vervoelvoudigd en/of openbaar gemaakt, door middel van druk, fotokopie, microfilm of welke andere wijze ook, zonder voorafgaande toestemming van De Aanstokerij vzw.

© De Aanstokerij vzw, Leuven, 2019
v.u. Jasper Van Thienen, Naamsesteenweg 130, 3001 Leuven

In de spelhandleiding hebben we het over 'de speler' en 'de spelbegeleider' en gebruiken we enkel mannelijke benamingen. Systematisch bedoelen we daarmee ook de vrouwelijke term.

De informatie in dit spel is gebaseerd op onderzoek uit 2018 en 2019.

INHOUDSOPGAVE

1. INLEIDING	4
2. SPELKENMERKEN	4
3. MATERIAAL	5
4. VOORBEREIDING	5
5. SPELVERLOOP IN 10 STAPPEN	6
6. SPELUITLEG	6
<i>6.1. Verwelkoming</i>	<i>6</i>
<i>6.2. Speldoel</i>	<i>7</i>
<i>6.3. Spelverloop</i>	<i>7</i>
<i>6.4. Einde van het spel</i>	<i>17</i>
7. NABESPREKING	18
8. ACHTERGRONDINFORMATIE	20

1. INLEIDING

“Elk jaar stoppen dertig kleine dorpskermissen”, kopte een krant in de zomer van 2019. Dit valt te betreuren want de dorps- en wijkkermissen maken met hun kleine en grote tradities deel uit van ons cultureel erfgoed. Maar wat zijn precies die tradities? Werd de familie uitgenodigd en welke typische gerechten kwamen er dan op tafel? Werd in het dorp ook een kermiskoers gereden en met welke prijs ging de winnaar naar huis? Gaat de kermis nog altijd van start met het uitgaan van de processie? Hoe zit het met de dorpsfanfares en de eventuele rivaliteit ertussen?

Met dit spel willen we het rijke culturele erfgoed dat gepaard gaat met dorpskermissen (terug) onder de aandacht brengen van een jongere generatie!

Ga op ontdekkingsstocht door de boeiende wereld van de dorpskermissen en ga samen de strijd aan tegen de kermisbaron Von Domper.

Veel speel- en ontdekkingsplezier!

2. SPELKENMERKEN

Thema

De tradities, attracties en verhalen van Limburgse dorpskermissen doorheen de geschiedenis.

Doel

Het spel geeft kinderen inzicht in de betekenis en evolutie van dorpskermissen in Limburg, wakkert interesse in erfgoed aan en laat hen reflecteren over maatschappelijke veranderingen.

Spelomschrijving

Kris Von Domper is een kermisbaron die een ultramoderne kermis heeft. Hij wil alle kleinere dorpskermissen doen verdwijnen zodat iedereen naar zijn kermis komt. Veel burgemeesters hebben zich al laten overtuigen. Gelukkig biedt kermiskraamster Odette Pret weerstand. Zij wil dat de Limburgse dorpskermissen blijven bestaan. Nu is het aan de spelers om samen met haar te vechten voor het voortbestaan van de Limburgse dorpskermissen.

Hiervoor werken de verschillende teams samen om voldoende verhalen te verzamelen die aantonen dat dorpskermissen het recht hebben op bestaan door hun tradities, cultuur en anekdotes.

Het team dat de grootste bijdrage levert, het meest aantal punten behaalt, wint het spel.

Doelgroep:

Kinderen van 9 tot 12 jaar

Begeleiding:

1 begeleider: de leerkracht

Duur:

2 tot 3 lesuren

4

Aantal spelers:

12 tot 25 spelers

Accommodatie:

Een grote ruimte

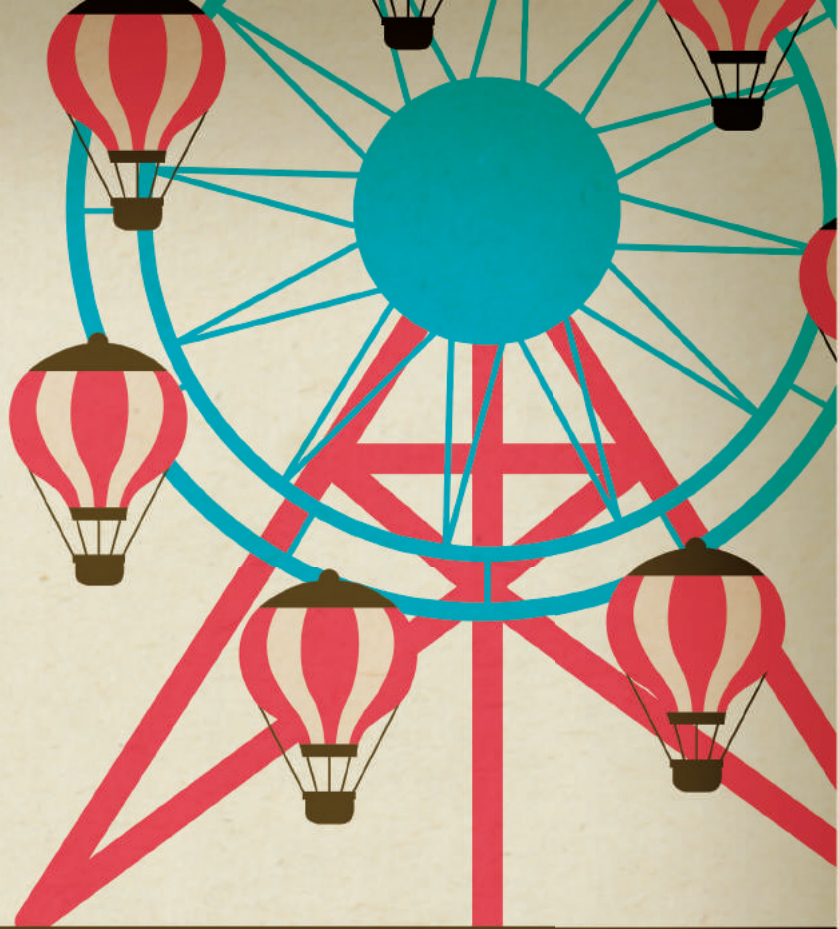
3. MATERIAAL

In de speldoos:

- 1 handleiding
- 22 dorpskaarten
- 79 kermiskaarten
- 125 speelkaarten (25*5 dezelfde)
- 20 besprekingskaarten
- 5 overzichten van de spelregels
- 13 fiches voor vlooienspel

Zelf voorzien:

- Materialen voor de kermisopdrachten



4. VOORBEREIDING

Klaarzetten lokaal

- Zorg voor een grote ruimte waarbij je anderen niet stoort en de deelnemende groepen elkaar niet hinderen. De actieve kermisopdrachten vragen bewegingsruimte en kunnen voor geluidsoverlast in andere klassen zorgen.
- Win tijd door het materiaal voor de kermisopdrachten al klaar te zetten.
- Elk team heeft een teamtafel met een stoel voor elke speler.
- Plaats vooraan in het lokaal een tafel met het spelmateriaal.
- Kleed de ruimte in zodat de spelers een kermisgevoel krijgen, dat maakt de ervaring des te leuker.

Lokaalschikking voor een klas van 20 spelers.

- 5 teamtafels met telkens 4 stoelen
- Materiaaltafel
- Ruimte voor actieve opdrachten
- Beamer of smartbord om de animatie- en eventueel sfeerfilmpjes af te spelen.

Groepsindeling

Maak teams van minimum 3 en maximum 5 spelers.

Praktische voorbereiding

Een goede spelbegeleiding vraagt om een goede voorbereiding:

- Lees deze spelhandleiding aandachtig door.
- Selecteer het aantal dorpskaarten afhankelijk van het aantal spelers.
- Selecteer de bijhorende kermiskaarten.
- Verzamel het materiaal voor de actieve opdrachten.
- Leg op elke teamtafel 2 dorpskaarten en een overzicht van de spelregels.

5. SPELVERLOOP IN 10 STAPPEN

1. Vertel het verhaal van de ker(k)mis, de patroonheilige en toon het inleidende filmpje van Baron Von Domper.
2. Het doel is om de dorpskermissen te redden door ontbrekende informatie over tradities, verhalen, anekdotes te verzamelen. De verschillende teams werken samen om 14 of 20 punten te behalen (afhankelijk aantal spelers) en elk 1 dorpskaart te vervolledigen.
3. Speel 2 ronden bestaande uit 3 fases. Elk team start met 2 dorpskaarten.
4. Fase 1: De kermisattractie: kies een opdracht
5. De teams voeren de opdracht zo goed mogelijk uit en worden beloond met kermiskaarten.
6. Fase 2: Het kaartspel
7. Spelers van hetzelfde team verspreiden zich over de kaarttafels. Spelers zetten hun speelkaarten in om kermiskaarten te verzamelen.
8. Fase 3: de kaartencarrousel
9. Elk team vaardigt 1 speler af die kermiskaarten kan ruilen.
10. Na de 2 ronden volgt een nabespreking. Deze kan eventueel ook op een ander moment plaatsvinden.

6. SPELUITLEG

6.1. Verwelkoming

Gebruik het introfilmpje om de spelers in de sfeer te brengen. Kijk op deze link (<http://www.erfgoedhaspengouw.be/projecten/dorps-en-wijkkermissen/educatief-materiaal/>) om het filmpje te openen.



Licht kort het ontstaan van kermis en het begrip 'patroonheilige' toe.

- Van kerkmis tot kermis: het beeld van de kermis is doorheen de tijden sterk veranderd. De oorsprong van het woord 'kermis' ligt in kerkmis (kerkemesse) en verwijst naar de jaarlijkse herdenking van de kerkwijding. Op deze dag kwamen de gelovigen samen om het feest van de patroonheilige van de kerk te vieren. Vroeger werd dat gevierd met een processie en daar kwamen allerlei feestelijkheden bij. In elke parochie, klein of groot, bestond zo een kermis. Uiteindelijk verdween na verloop van tijd het religieuze karakter van de kerkmissen en veranderde de kerkmis naar kermis.
- Patroonheilige: heiligen waren de superhelden van vroeger. Ze hadden speciale krachten en hielpen mensen in nood. Om hen te bedanken voor hun goede daden, bouwde men in de dorpen en steden kerken. Die kerk kreeg de naam van de heilige. Die heilige noemt men dan de patroonheilige van de parochie.

6.2. Speldoel

De spelers helpen de kermiskraamster Odette Pret in haar strijd tegen Kermisbaron Von Domper.

Het aantal spelers bepaalt het speldoel:

Aantal spelers	Aantal punten	Aantal volledige dorpskaarten
Minder dan 20 spelers	14	1 per team
Meer dan 20 spelers	20	1 per team

Het is heel belangrijk om de samenwerking te benadrukken. Probeer de winstkansen te stimuleren zodat de spelers het spel met een fijn gevoel afsluiten.

Je kan het team dat de grootste bijdrage levert, tot winnaar kronen.

6.3. Spelverloop

Beginsituatie

Verdeel de spelers in verschillende kleinere teams. Elk team neemt plaats aan een teamtafel. Je kan de teams ook een teamnaam laten bedenken (bijvoorbeeld hun favoriete kermisattractie).

Geef elk team willekeurig 2 dorpskaarten. Je selecteert best de dorpskaarten met een laag puntenaantal. Hiervoor hebben de spelers minder kermiskaarten nodig.

Geef de spelers van elk team een verantwoordelijkheid. Noteer deze op etiketten en deel ze uit:

- De opbouwster is verantwoordelijk voor het materiaal.
- De draaimolenaar is verantwoordelijk voor het doorschuiven tijdens de kaartfase.
- De burgemeester(es) is verantwoordelijk voor het voorlezen van de dorpskaart en kermiskaarten.
- De ruilkramer is verantwoordelijk voor het ruilen van de kermiskaarten tijdens de kaartencarrousel.

Beginuitleg

Elk team heeft 2 dorpskaarten. Op een dorpskaart vind je:



1. Informatie over de dorpskermis van die gemeente zoals personage, patroonheilige, attractie, traditie.

2. De punten die het verzamelen van de informatie opbrengen. Het puntenaantal is afhankelijk van het aantal kermiskaarten dat je moet verzamelen.

3. Een kaart van Limburg opgedeeld in verschillende regio's. Elke regio heeft een eigen kleur:

Rood: Zuid-Limburg

Roze: Noord-Limburg

Blauw: Maasland

Turquoise: West-Limburg

Geel: Midden-Limburg

Deze kleur helpt je om de juiste kermiskaarten (informatie) te verzamelen. De kermiskaarten hebben dezelfde kleur als de regio/gemeente.

Wat zijn kermiskaarten?

Kermiskaarten bevatten de informatie over een gemeente die ontbreekt of onvolledig is op de dorpskaart. Elke kermiskaart heeft een gekleurde rand. Zo weet je aan welke regio deze kaart verbonden is (tot welke regio het dorp behoort). Sommige kermiskaarten zijn geschikt voor verschillende regio's. Dan worden alle kleuren van de regio's aangeduid.

! Opgelet: alle gemeenten van dezelfde regio hebben dezelfde kleur!



Verzamel de ontbrekende informatie over de dorpskermissen, verdien zo punten en ga de strijd aan met de kermisbaron!

Jullie moeten als klas kermiskraamster Odette Pret helpen in haar strijd tegen Kermisbaron Von Domper. Zo help je haar om de lokale tradities, verhalen, leuke momenten en herinneringen te redden.

Bewijs kermisbaron Von Domper dat de dorpskermissen nog steeds leven, dat ze nog steeds belangrijk zijn, voor jong en oud!

Hoe?

Elk team moet alle informatie van 1 dorpskermis verzamelen. Maar dat is nog niet alles: jullie moeten **SAMEN** ook 14 (of 20 bij meer dan 20 spelers) punten verzamelen!

Hoe verzamel je de kermiskaarten?

We spelen 2 ronden en elke ronde telt 3 fases:

Fase 1: De kermisattractie

Fase 2: Het kaartspel

Fase 3: De kaartencarroussel

FASE 1: DE KERMISATTRACTIE

De spelers voeren actieve opdrachten uit gelinkt aan oude attracties, spelen en/of tradities. Hiermee winnen ze kermiskaarten. Het aantal kermiskaarten dat een team verdient, hangt samen met hun plaats in de rangschikking bij de opdracht:

- 3 teams: het 1ste team krijgt 5 kaarten – het 2de team krijgt 4 kaarten – het 3de team krijgt 3 kaarten
- 4 teams: 5 – 4 – 3 – 2 kaarten
- 5 teams: 5 – 4 – 3 – 2 – 1 kaarten

Zorg steeds dat het materiaal of de opstelling al klaar staat.

Hieronder vind je een aantal mogelijke opdrachten. Maak een selectie op basis van ruimte, materiaal ...

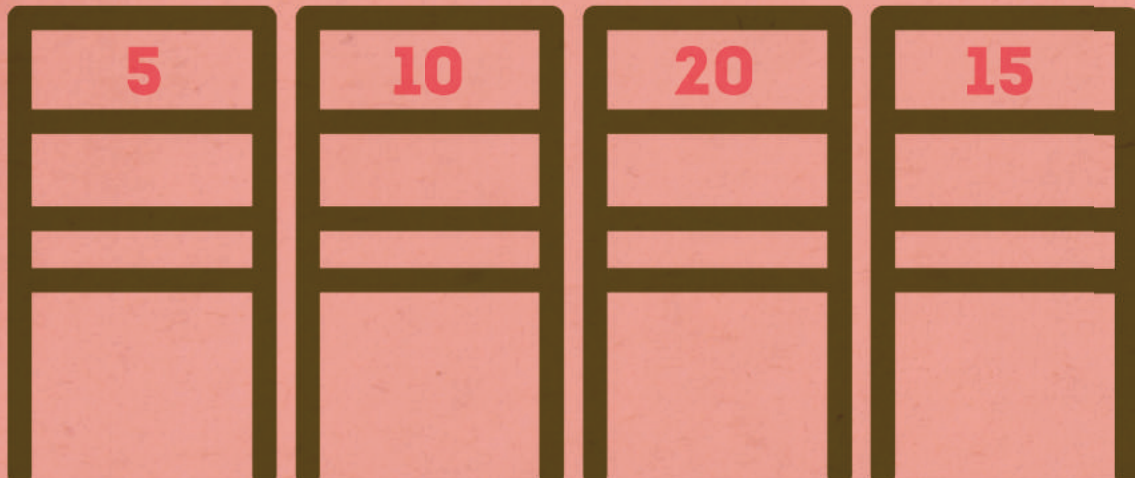
- ! **Opgelet:** bij een ongelijk aantal mogelijke spelers per team is het belangrijk om elk team toch evenveel winstkansen te bieden. Bijvoorbeeld: bij een team met minder spelers krijgt 1 speler een extra beurt.

Sjoelbak

Opstelling:

Maak een opstelling die lijkt op een sjoelbak:

- Maak voldoende ruimte vrij in het lokaal.
- Maak doelen: plaats 4 (of 5) stoelen met de nodige tussenruimte naast elkaar. Dit kan ook met boeken of andere materialen.
- Hang boven elk doel een score (waarde naar keuze).
- Trek een lijn: deze dient enkel om de afstand te bepalen tot de doelen. De afstand is afhankelijk van de grootte van de doelen.



Materiaal:

- 4 (of 5) doelen
- 5 ballen of schijven (zelfde aantal als spelers in het grootste team). Je kan hiervoor ook de fiches van het vlooienspel gebruiken.
- materiaal om de waarde van elke opening aan te geven

Spelregels:

De teams spelen om beurt. Elke speler van het team rolt 1 of 2 ballen (of een andere materiaal)... in de richting van de doelen. Elke bal die door een doel gaat, levert evenveel punten op als aangegeven boven het doel. Houd de punten van de teams bij. Het team met de hoogste score krijgt de meeste kermiskaarten.

! Belangrijk: elk team heeft evenveel pogingen. Bij kleinere teams krijgt een speler een extra beurt.

Alternatief

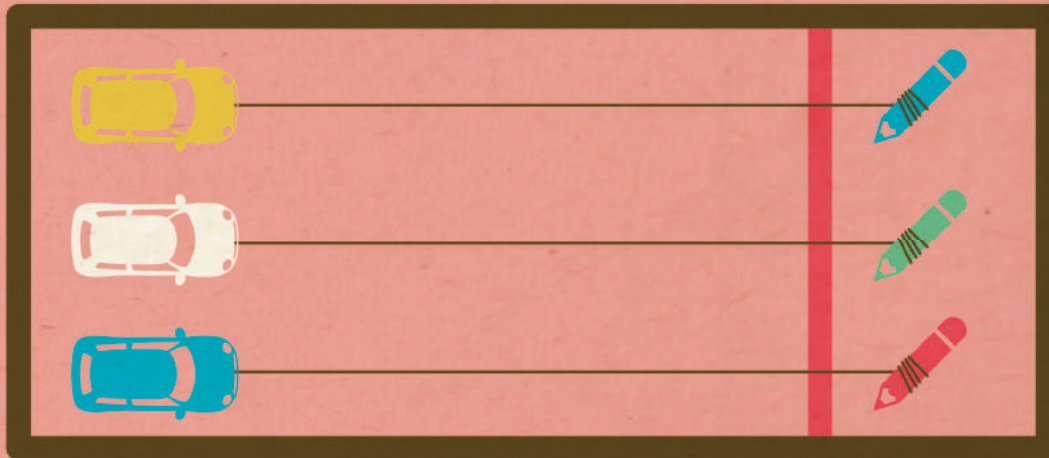
10

Heb je niet zoveel ruimte of niet alle materialen ter beschikking, speel dan de miniatuurversie. Hiervoor maak je een gelijkaardige opstelling met bijvoorbeeld potjes op een tafel. Vervang de ballen dan door knikkers, centjes of de fiches van het vlooienspel.

Autorace

Opstelling:

- Een tafel met aan één zijde de auto's en aan de andere zijde een finishlijn



Materiaal:

- Maak voor elk team een 'racewagen'.
- Neem een autootje en maak dit met een touwtje vast aan een klosje of (zeskantig) potlood.

Spelregels:

Elk team heeft een racewagen. 1 speler per team rolt het klosje of potlood zo snel mogelijk op. Het autootje dat als eerste over de finish rijdt, wint de opdracht.

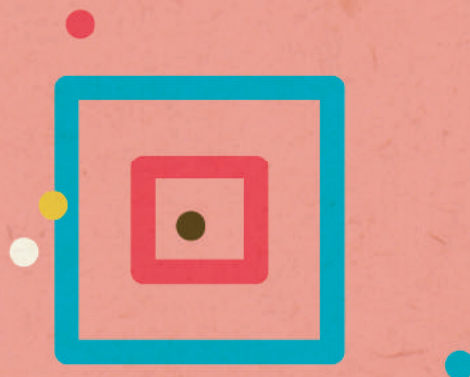
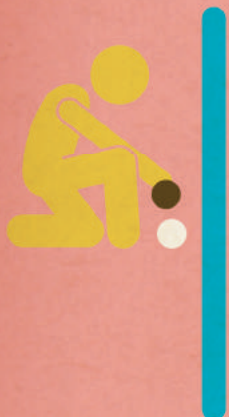
! Belangrijk:

- Het touw van elke racewagen moet even lang zijn.
- Spelers mogen niet trekken aan het klosje of touw.
- Het klosje of potlood moet steeds op de grond of tafel blijven.
- Houd de stand van elke 'race' bij zodat je op het einde de volgorde kan bepalen. Om de winnaar te bepalen tel je de punten per team op. Het team met het laagste puntenaantal wint.
- Duid eventueel van elk team een speler aan om je te helpen bij het bepalen van de volgorde.

Vlooienspel

Opstelling:

- Baken een terrein af met centraal een kleiner vierkant.
- Trek een streep om de afstand aan te duiden.



Materiaal:

- 13 fiches

Spelregels:

Elke speler van een team probeert zijn 2 fiches in het vierkant te schieten. Ze drukken een fiche op de rand van een andere om deze weg te schieten.

Een fiche in het grote vierkant is 1 punt, in het kleinere vierkant 3 punten. Tel zo de punten per team op. Het team met het meest aantal punten, wint de opdracht.

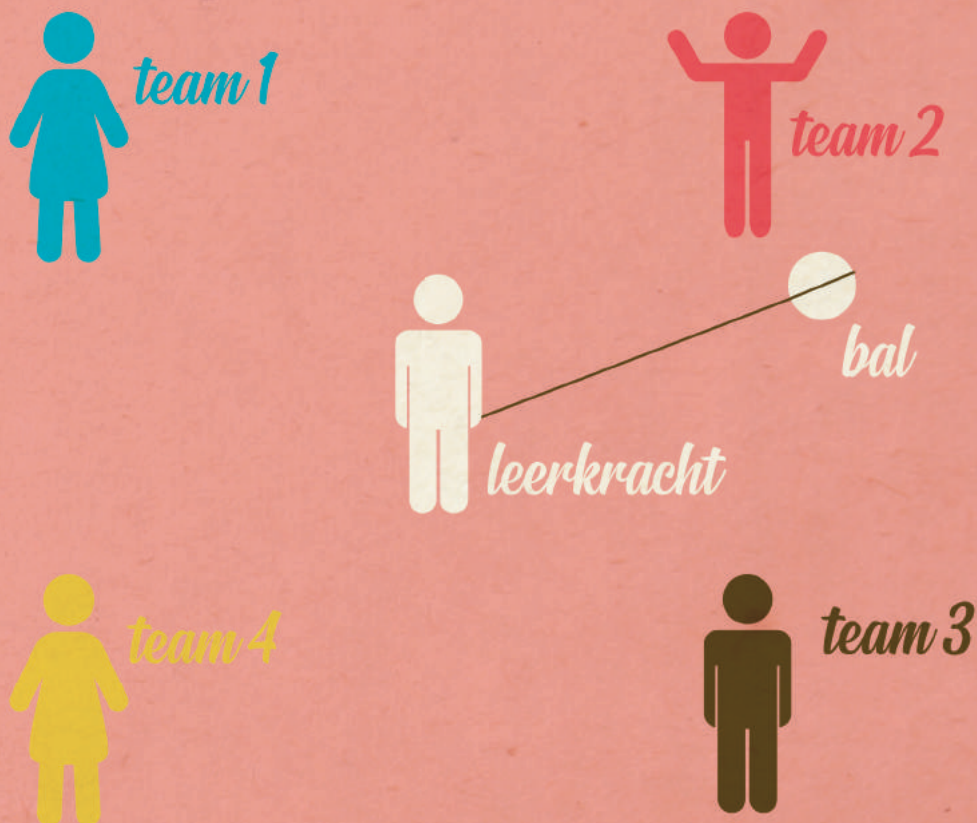
Alternatief

de spelers schuiven de fiches richting vierkant.

Kegelspel

Opstelling:

- Zorg voor voldoende ruimte.
- Maak een cirkel.
- Per team neemt 1 speler plaats in de cirkel.



Materiaal:

- Knoop een touw rond een bal of een ander zacht materiaal.

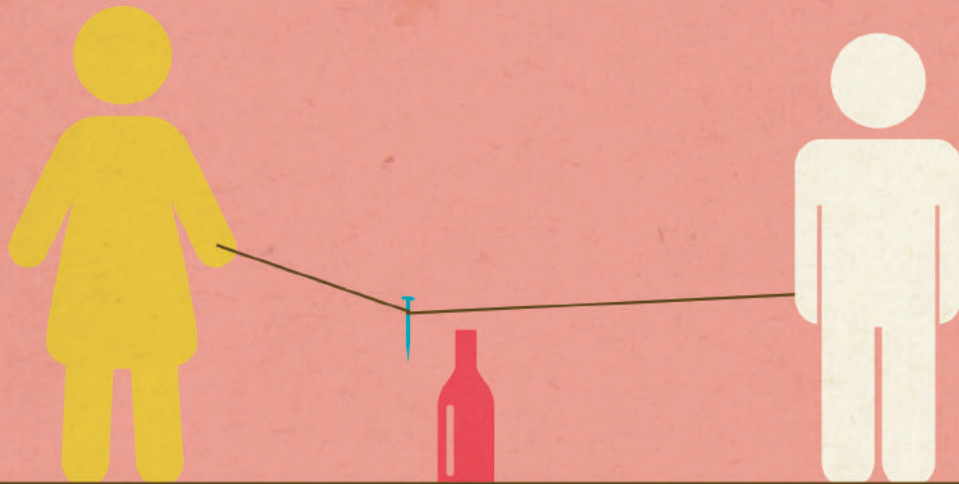
Spelregels:

Draai met het touw. De spelers proberen de bal te ontwijken door erover te springen. Als een speler geraakt wordt door de bal, dan valt hij af. Een andere speler van zijn team neemt zijn plaats in. Het team dat als laatst overblijft, wint de opdracht. De volgorde waarin teams uitvallen bepaalt de rangschikking voor de puntenverdeling.

Spijker in de fles

Opstelling:

- Voorzien voldoende open ruimte.
- Plaats een fles op de grond.



Materiaal:

- 1 fles
- 1 spijker vastgeknoopt aan touwen. 1 touw per speler van het team.

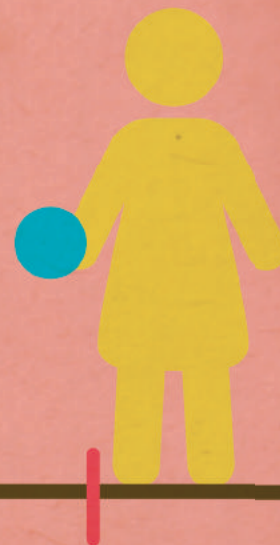
Spelregels:

Plaats de fles op de grond. Elke speler van het team neemt een van de touwen aan het uiteinde vast. Zo proberen de spelers de spijker in de fles te krijgen. Het team dat het snelst klaar is, wint de opdracht.

Blikken gooien

Opstelling:

- Voorzie voldoende open ruimte.
- Plaats een tafel waarop je de blikken stapelt in een piramide van 3 hoog.
- Maak een lijn om de afstand aan te duiden.



Materiaal:

- 5 ballen
- Voldoende blikken of ander materiaal dat tegen een stootje kan

Spelregels:

Maak een piramide (of een andere constructie) met de blikken. Elke speler van een team krijgt 1 bal om te gooien. Het team dat het snelst alle blikken omgooit, wint de opdracht.

Extra:

De teams maken zelf een piramide. Ze vertrekken om beurt aan de lijn en plaatsen de bekertjes op de aangewezen plaats. Als alle bekertjes geplaatst zijn en de piramide staat, mogen de spelers deze omver gooien.

Einde van de fase:

Na de opdracht, schud je de kermiskaarten goed door elkaar en deel je ze uit volgens rangschikking. Elk team krijgt even tijd om hun nieuwe kaarten te lezen en te bestuderen welke informatie ze nodig hebben.

Vraag de opbouwster om het materiaal (dorpskaart en kermiskaarten) te verzamelen en opzij te leggen.

- 3 teams: het 1ste team krijgt 5 kaarten – het 2de team krijgt 4 kaarten – het 3de team krijgt 3 kaarten
- 4 teams: 5 – 4 – 3 – 2 kaarten
- 5 teams: 5 – 4 – 3 – 2 – 1 kaarten

FASE 2: HET KAARTSPEL

Spelers van hetzelfde team verdelen zich over verschillende kaarttafels. Aan elke kaarttafel zit minstens 1 speler van elk team. Vraag de draaimolenaar om je hierbij te helpen.



Geef elk team evenveel stapeltjes speelkaarten als er kaarttafels zijn.

Voorbeeld met 17 spelers: er zijn 3 teams van 4 en 1 team van 5 spelers. Elk team krijgt 4 stapels van 5 speelkaarten. In het team van 5 spelers zijn er 2 spelers die samen spelen.

Kaartspel

Elke speler ontvangt 5 speelkaarten (1 – 5). Deze gebruiken ze om in te zetten op kermiskaarten.

Hoe?

Centraal op de tafel ligt een gedekte stapel kermiskaarten. De actieve speler (de speler aan de beurt is) draait een kaart om en legt die open op tafel. Elke speler kiest een speelkaart en zet deze blind in (met de waarde naar beneden).

Wanneer alle spelers een speelkaart op tafel gelegd hebben, draait iedereen zijn speelkaart om. De speler met de hoogste speelkaart krijgt de kermiskaart. Alle spelers leggen de gebruikte speelkaart opzij. Het is dus belangrijk om goed na te denken over de inzet: met een hoge inzet heb je meer kans om de kermiskaart te winnen.

Bij een ex aequo wint de actieve speler of de speler die het dichtst (in wijzerzin) bij de actieve speler zit.

 *actieve speler*



 *winnaar*

De witte speler heeft 1 ingezet. Blauw heeft 3 ingezet. De gele en de bruine speler hebben allebei 5 ingezet. De bruine speler is de winnaar omdat hij, in wijzerzin gekeken, het dichtst bij de actieve speler zit. De ingezette speelkaarten worden aan de kant geschoven en mogen niet meer worden ingezet.

FASE 3: DE KAARTENCARROUSEL

De teams krijgen de kans om kermiskaarten met andere teams te ruilen of afspraken te maken voor de volgende ronde. De regels om de kermiskaarten te ruilen bepalen de spelers zelf.

Als je de mogelijkheid hebt, laat je de ruilkramers naar een andere ruimte gaan om daar onderling kermiskaarten te ruilen. De overige spelers bekijken hun kermiskaarten.

Tijdens de ruilfase mogen spelers een volledige dorpskaart laten controleren bij de begeleider.

Bij het begin van de 2de ronde krijgt elk team een extra dorpskaart.

De resterende dorpskaarten leg je open zodat de spelers deze ook kunnen bekijken en de ontbrekende informatie aanvullen. Ook deze punten tellen mee in de strijd tegen de kermisbaron.

- ! Tip voor de begeleider:
 - Stimuleer de samenwerking extra op het einde van de 2de ronde zodat ze toch slagen in het doel.

6.4. Einde van het spel

Na 2 rondes, eindigt het spel. Om de baron te verslaan en de dorpskermissen te redden heeft elk team alle informatie van 1 dorpskaart verzameld **en** hebben ze **samen** minstens 14 of 20 punten gescoord (afhankelijk van aantal spelers).

Wil je ook een winnend team aanduiden? Vergelijk dan de punten die ze verzameld hebben (tel de punten op van de dorpskaarten die ze volledig afgewerkt hebben).

Toon het bijhorende filmpje:

<http://www.erfgoedhaspengouw.be/projecten/dorps-en-wijkkermissen/educatief-materiaal/>

7. NABESPREKING

Elk team stelt het dorp waarvan ze alle informatie gevonden hebben voor. Ze lezen de tekst op de dorpskaart en geven meer uitleg bij de tradities, verhalen en anekdotes. Hiervoor gebruiken ze de kermiskaarten.

Verschillende tradities, gebruiken of attracties kan je dieper bespreken.

Hieronder enkele richtvragen:

- Zijn er andere dorpen of gemeenten met dezelfde of een gelijkaardige traditie, attractie ...?
- Wie kent dit of heeft er al over gehoord?
- Bestaat dit nu nog? Waarom niet?
- Wat is er veranderd? Wat is het verschil?
- Waarom zou dit aangepast zijn?
- Wat vind je daarvan?
- Hebben andere culturen gelijkaardige gebruiken?
- Hoe wordt daarmee omgegaan?

Hier: <http://www.erfgoedhaspengouw.be/projecten/dorps-en-wijkkermessen/educatief-materiaal/> vind je nog videobestanden van een aantal tradities of attracties. Deze kan je ook altijd gebruiken om te verduidelijken.

Gebruik van de besprekingskaarten

Ter ondersteuning en verdieping:

Gebruik de besprekingskaarten als aanvulling bij de voorstelling van de dorpen en gemeenten. Geef de besprekingskaart aan het team of licht zelf verder toe.

Als opstart:

Neem willekeurig een besprekingskaart en toon de afbeelding. Vraag de spelers:

- Wie of wat het voorstelt.
- Wie er meer over kan vertellen.
- Wat ze ervan vinden.
- Of dit nog bestaat. Waarom wel of niet?

Zo is het ook mogelijk om de link te maken met de dorpskaarten en die op hun beurt te bespreken.

Een andere (actievere) mogelijkheid is om de besprekingskaarten in het lokaal te verspreiden.

Vraag de spelers om bij een kaart plaats te nemen:

- Wat maakt dat je deze kaart gekozen hebt?
- Weet je wat er afgebeeld staat?
- Kan je er meer over vertellen?
- Zou jij hiervoor naar de kermis gaan?

Bevraag de spelers naar hun ervaring en gevoel:

- Hoe 'vier' jij kermis?
- Kom jij nog samen met de familie?
- Hebben jullie nog tradities?
- Moet de dorpskermis blijven bestaan?
- Zou je die oudere attracties ook nog leuk vinden? Welke?

8. ACHTERGRONDINFORMATIE

Op zoek naar meer informatie of wil je samenwerken met een lokale heemkring? Raadpleeg de lijst op <http://heemkunde-limburg.be/limburgse-heemkringen/>.

