

DEZE KAART WIJST JE DE WEG

Je gaat deze voormiddag op pad in Mortsel.

Naar waar of langs waar? Dat bepaal je - samen met je groepje - helemaal zelf. Hou onderweg je ogen en oren open, want nadien gaan we aan de slag met alles wat je beleefd hebt.

MAAK EEN TOCHT

1. Het **rode touw** op je tafel is ongeveer 25 meter lang, dat komt overeen met 4 km op de schaal van de reuzekaart. **Ga** met je hele groep **naar de kaart** en zet één eind van het touw vast op het beginpunt (Fort 4). En passeer zeker langs punt 2 - 3 - 4.

2. Gooi met de **dobbelstenen**, zoek het bijhorend symbool op de kaart en rol je rode touw af tot aan dat punt. Noteer het overeenkomstige nummer in de vakjes onderaan de achterkant van dit blad.

3. Ga zo verder tot je touw op is. Zorg er wel voor dat het touw weer **eindigt in Fort 4**.

4. Teken de route van je rode touw over op deze kaart (want die neem je mee op tocht.)

GA OP PAD

5. Nu kan je op tocht vertrekken. Passeer zeker bij de Halte op de Kippenweg om een **goodiebag** voor onderweg op te pikken.

6. Hou halt bij elk icoon dat je op je route tegenkomt.
Bij : Surf naar www.gangmakersenkoplopers.be/audio om de bijhorende opname te beluisteren.
Bij : Blader naar de overeenkomstige letter in het **logboek** in de goodiebag.

7. Vergeet de **doe-opdrachten** niet! (opdrachtenkaartje in de goodiebag)

8. We verwachten jullie terug in **Fort 4** om **12u30** voor een heerlijke picknick en een explosie aan indrukken

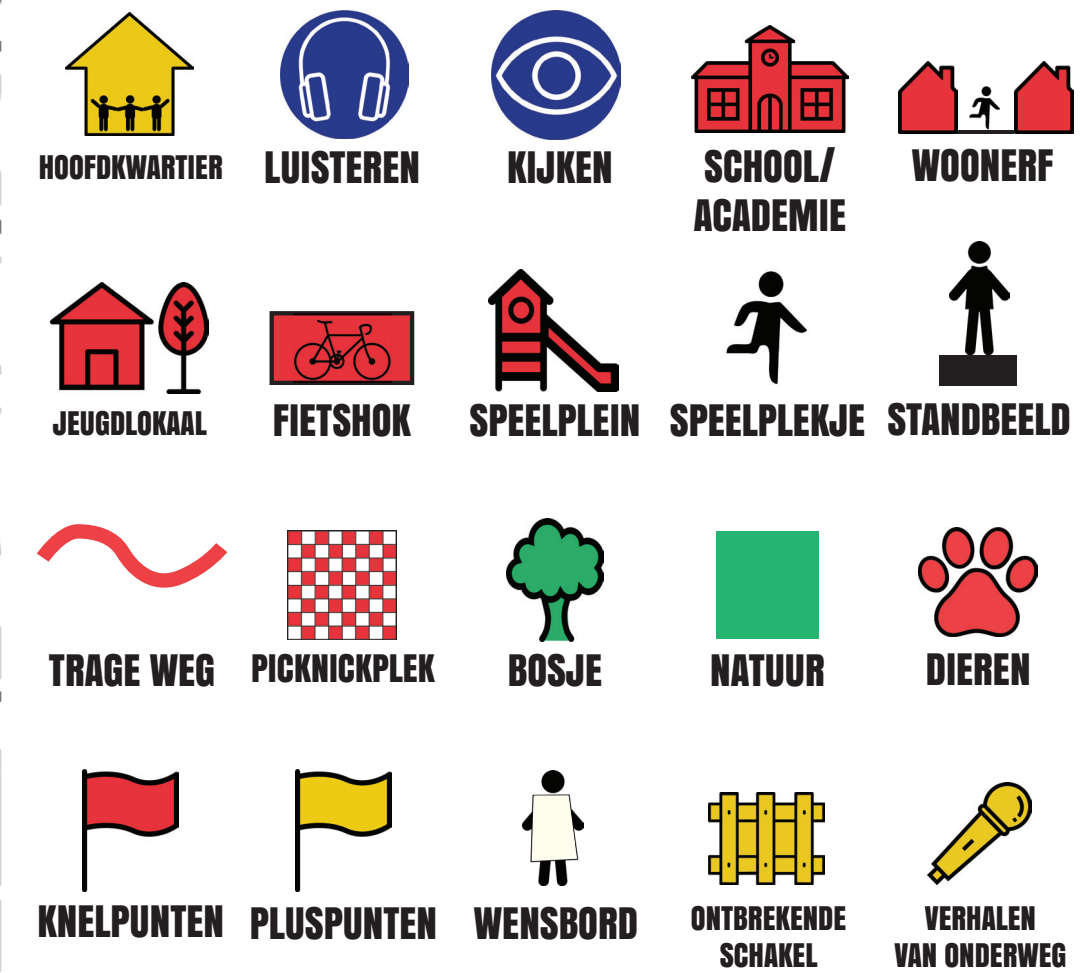
NA DE TOCHT

9. Bekom even van je tocht tijdens de picknick en ga aan de slag in het atelier om je indrukken van onderweg te verwerken in ware Gangmakers en Koplopers-stijl.

Iets niet duidelijk? Stel je vraag aan een van de medewerkers!

PS - de verhalen van de kinderen op de kaart komen uit alle pilootgemeenten (niet enkel uit Mortsel).

LEGENDE



1 INTRO Voor je vertrekt: beluister even dit fragment om precies te weten wat er allemaal te gebeuren staat.	2 WE ZIJN VERTROKKEN Een frisse aanmoediging en wat praktische info.	3 WAT ZIJN TRAGE WEGEN? Goeie vraag. De Gangmakers en Koplopers stelden deze vraag vaak aan grote mensen die ze tegenkwamen. Een kleine compilatie van hun interviews.	4 E HET KIPPENWEGJE De kinderen vertellen over hoe een eenvoudig pad veranderde in een propere fietsweg en wat dat voor hen betekent. <i>(Pik zeker ook de tas op met materiaal voor onderweg bij de halte!)</i>	5 N DE IMPACT VAN PRIVAAT Bedenkingen over bordjes met 'private eigendom' en privé-wegen.	6 A DE ACADEMIE ALS LANDMARK Kinderen vertellen waarom ze hier komen.	7 I HIER GEEN AUTO'S “ ‘t is in feite een wandelstraat, hebben ze ons wijs gemaakt...”	8 ZONDER OMWEGEN Dit fragment moet je al wandelend beluisteren. Een hilarische soundscape van een rechtdoortocht met Gangmakers en Koplopers.
9 H OVERSTEKEN Hoe ervaren kinderen verkeersveiligheid en hun eigen kwetsbaarheid?	10 F GEHEIME GEITEN Eigenlijk mag je hier niet komen... (maar de kinderen kennen het tóch!).	11 H EEN SCHOOLSTRAAT? Kinderen denken na over hoe ze de twee groene polen hier met elkaar kunnen verbinden.	12 W RUIMTE OM TE SPELEN Verschillende stemmen over wat het nieuwe Parkschoolpark voor kinderen betekent.	13 R VREEMDE SNUITERS Een getuigenis over de couleur locale van het park.	14 U BREED IS LEUK Over wat je kan doen op brede trage wegen.	15 LIEDJE VOOR ONDERWEG Dit fragment moet je al wandelend beluisteren. 't Is plezierig om op pad te gaan als je je vrij kan bewegen.	16 A U EEN DRUKKE STRAAT Kinderen vertellen over wat ze van deze straat vinden.
#H INDERNISSEN	#F AUNA EN FLORA	#H INDERNISSEN	#W EIDSE RUIMTE	#R ODE VLAG:RARE MENSEN	#U ITZICHT VAN DE WEG	#S PEL VAN KINDEREN	#A FSCHRIKKENDE AUTO'S #U ITZICHT VAN DE WEG
17 U WENSEN VOOR DE BOBBELWEG Wat als kinderen deze weg mochten aanpakken?	18 U DE MINPUNTEN VAN DE BOBBELWEG De Gangmakers en Koplopers stellen een diagnose over alles wat niet ok is aan deze weg.	19 F DIEREN ZIJN DE MAX Kinderen weten alle plekjes waar dieren zitten te vinden.	20 P BOS GEKAPT Bomen zijn belangrijk voor kinderen, om heel veel redenen. Het doet hen verdriet dat er bomen verdwijnen.	21 R EEN VLAG VOOR AFVAL Gesprekjes met een echte en een niet zo echte voorbijganger in het park over zwerfvuil.	22 WAT ALS... DE DINGEN VAN ONDERWEG KONDEN SPREKEN Een kleine montage van dictafoon-vondsten uit Aarschot.	23 G EEN PRIMA PLEK, MAAR... Elke gemeente heeft er wel één: een topplekje voor kinderen waarover er geruchten circuleren ...	24 K KAMPEREN Emile uit Temse droomt ervan eens te mogen kamperen op het rondpunt.
#U ITZICHT VAN DE WEG	#U ITZICHT VAN DE WEG	#F AUNA EN FLORA	#P LANNEN VAN VOLWASSENEN	#R ODE VLAG:AFVAL #R ODE VLAG:RARE MENSEN	#S PEL VAN KINDEREN	#G ERUCHTEN	#K INDEREN AANVAARDEN DE SITUATIE ZOALS DIE IS
25 DUN EN GEHEIMZINNIG Ontdek een paar goede redenen waarom kinderen een weg leuk vinden.	26 N WAAROM DAT BORDJE? Een pleintje in een woonwijk, maar voetballen mag je er niet. Waarom eigenlijk?	27 R KAKA! Drie keer raden waarom de kinderen dit het Poepwegje noemen...	28 “WAT VINDT GE VAN DEZE WEG?” Uit onderlinge vraaggesprekjes blijkt wat kinderen appreciëren.	29 HET FIETSHOK Een kleine handleiding over hoe je het hok op dit pleintje gebruikt (maar moet dat hier eigenlijk wel staan?)	30 I OUT OF THE BOX Leon heeft een voorstel om makkelijker naar het Bos van Tuur te kunnen gaan.	31 P R HET BOS VAN TUUR Een hele uitleg over de geschiedenis en de problemen van het bos waar Tuur met zijn vrienden uit de straat speelt.	32 S DE AÏKINOEDELBOOM Kinderen verzinnen namen voor de plekken waar ze komen en spelen.
#D OORSTEEKJES	#N IET WELKOM	#D OORSTEEKJES #R ODE VLAG:HONDENPOEP	#F AUNA EN FLORA	#B UURTKENNIS	#I DEEËN VAN KINDEREN	#P LANNEN VAN VOLWASSENEN #R ODE VLAG:AFVAL	#S PEL VAN KINDEREN
33 JAKKES Een kleine diagnose van wat kinderen niet leuk vinden aan deze straat.	34 I BRAINSTORM Een gesprek tussen twee kinderen over de voor- en nadelen van een nieuwe trage brug.	35 H DE BERM IS ONDERBROKEN Kinderen denken na over het normaal is of de Berm uit twee delen bestaat.	36 V WAAROM DE BERM ZO LEUK IS Een greep uit de vele redenen waarom kinderen naar de Berm gaan: snoep eten, bessen plukken, een binnenweg nemen, ...	37 H DE TOFFE BERG Er is hier geen brug of zo, gewoon durven!	38 V EEN ANDER LAND Beluister live de ontdekking van de Berm. Dit is een geluidsopname van de eerste keer dat de kinderen er kwamen.	39 E COOLE VONDSTEN Wat zouden de Gangmakers hier hebben gevonden?	40 S DE GLIJBAAAN Word blij van zoveel kindervreugde (en test 'm zeker zelf een keer)!
#R ODE VLAG:STANK	#I DEEËN VAN KINDEREN	#H INDERNISSEN	#V ERBORGEN PARADIJS	#H INDERNISSEN	#V ERBORGEN PARADIJS	#V ROEGER WAS HET BETER	#S PEL VAN KINDEREN
41 VREEMDE VRUCHT Het mysterie van de gezwollen peer...	42 N ONVOLDOENDE Sommige speeltuintjes zijn te kinderachtig voor de kinderen, ze willen iets voor hun eigen leeftijd.	43 D ONZICHTBARE WEG Een plek met geschiedenis, een nieuw gebouw, een doorsteek, een poort en een kaartje. Ook in Hasselt zijn er zo'n plekjes.	44 OUDE MENSEN Een interview met een voorbijganger over kinderen en een doorgang die moet blijven.	45 EEN SLAK BOVENOP EEN TOREN Eng maar mooi getekend: zo komt de graffiti over.	46 D DOOR DE ACADEMIE Je kan hier van de ene straat naar de andere lopen.	47 H EEN NIEUW GANGETJE Soms ontdekken de kinderen doorsteken die ze nog niet kennen. Goed nieuws, want als wegen doodlopend zijn vinden kinderen dat snel vervelend.	MIJN ROUTE BESTAAT UIT DEZE FRAGMENTEN: 1 2 3 4
#V ERBORGEN PARADIJS	#N IET WELKOM	#D OORSTEEKJES	#O NTMOETINGEN	#D OORSTEEKJES	#D OORSTEEKJES	#H INDERNISSEN	