



Lesbrief

OP AVONTUUR!

Beleef de geschiedenis in Archeon!



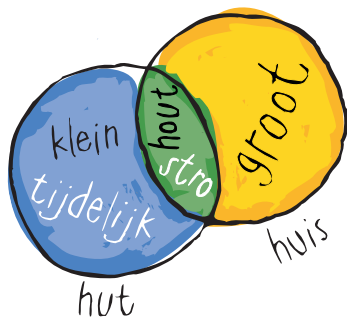
Prehistorie



Grafheuvels - ik ga op reis en neem mee...

Het verhaal 'De berentand' gaat over een grafheuvel, of hunebed. Ook in Archeon is zo'n grafheuvel te zien. Grafheuvels werden in Nederland ongeveer 5000 jaar geleden gebouwd door gemeenschappen van de trechterbekercultuur, vooral in Drenthe. In deze heuvels zijn voorwerpen gevonden die erop wijzen dat de mensen de doden spullen meegaven. Grafheuvels bestaan uit grote keien die rechtop staan en afgedekt zijn met plattere stenen en aarde. De stenen kunnen tot zo'n 30.000 kilo wegen, vergelijkbaar met dertig auto's.

Zo werd een hunebed gebouwd:



Hutten en huizen

In 'Een eigen vuur' gaat de heilige hut in vlammen op. In de tijd van de eerste boeren leefden de mensen niet meer in hutten, maar hadden al echt huizen. Zowel in het boek als tijdens een bezoek aan Archeon zijn huizen uit het verleden te zien. Met de klas kun je de verschillen en overeenkomsten tussen huizen heel goed inzichtelijk maken met een venn-diagram. Zo'n diagram bestaat uit cirkels die elkaar deels overlappen. In elke cirkel komen de eigenschappen van een soort huis. Gedeelde eigenschappen, bijvoorbeeld dat ze zijn gemaakt van hout, komen in het overlappende deel te staan. Een venn-diagram kun je heel simpel houden (door met twee hoepels en plaatjes te werken) of moeilijker maken (door meer cirkels toe te voegen en de begrippen abstracter te maken).

Opdracht

1. Tegenwoordig staan er bij elk bouwproject grote kranen, maar hoe ging dat 5000 jaar geleden? Hoe werd zo'n grafheuvel gebouwd? Welke hulpmiddelen werden gebruikt? Denk daar in twee- of drietallen over na en maak een bouwplan. Presenteer dit aan de klas.
2. Stel dat we tegenwoordig nog steeds voorwerpen meegeven in een graf, wat zouden we dan meegeven? Maak een lijstje voor jezelf of voor een ander.

Zelf aan de slag!

In de prehistorie bewaarden mensen hun voedsel in keramieken potten die ze versierden met patronen. De potten en vazen hadden een smallere opening, zoals een trechter. Vandaar de naam trechterbekercultuur.



Maak van klei je eigen trechterbeker door met ringen een beker te vormen, deze daarna aan de binnenkant dicht te smeren en met een klein beetje water glad te maken en te versieren. Zoek op internet naar voorbeelden.



Romeinse tijd

Een echt feestmaal...

In 'De muis en de speld' en 'Een feestmaal in de eetzaal' worden er bijzondere gerechten bereid.

Opdracht

Maak met de gerechten uit de verhalen een menukaart. Versier deze met tekeningen die passen bij de Romeinse tijd.



Spierballen kweken...

In 'Gladiatoren in Rome' lees je over het leven van Verus, die wordt opgeleid tot gladiator. Dat woord is afgeleid van het Latijnse woord voor zwaard: gladius.



Opdracht

Op welke manier bereidde Verus zich voor op het gevecht?



Maak met behulp van het verhaal een trainingsschema voor het kweken van spierballen.

Vikingen

Ten aanval!

Dorestad was een belangrijke handelsplaats in de vroege middeleeuwen en lag op de plek waar nu Wijk bij Duurstede ligt. Omdat het zo'n succesvolle handelsplaats was, vielen de Vikingen Dorestad regelmatig aan. Ook in de verhalen 'Een meesterschot' en 'Een drakenschip in Dorestad'.



Opdracht

Maak een verslag van een vikingaanval op Dorestad. Je mag zelf kiezen in welke vorm: stripverhaal, krantenbericht, verhaal schrijven, naspelen, etc.



Voor knutselaars en doorzetters: download hier een bouwplaat van een vikingsschip!



Middeleeuwen



Ziek, zwak of misselijk...

In 'Het duel' raakt Froukje gewond en moet naar de dokter. In die tijd waren er hele andere ideeën over ziekzijn en de behandeling daarvan.

Opdracht

1. Welke behandeling krijgt Froukje? Wat zijn de verschillen met nu?
2. In de middeleeuwen waren er kwakzalvers en nepdokter die vreemde pillen, drankjes en poeders verkochten. Verzin zelf zo'n nepmiddel. Wat zit er in? Waar helpt het tegen? Ontwerp een etiket voor je nepdrankje.

VI

Wat wil je later worden?



Nu kunnen we veel beroepen kiezen. Vroeger was dat anders. Dan werd je vaak gewoon wat je vader was. De vaders van Olaf en Derk in de verhalen 'Broeder Olaf' en 'Derk wil boogschieten' beslisten voor hun zonen wat ze later worden.

Opdracht

Stel, je kunt tijdreizen naar de middeleeuwen en je moet een beroep kiezen.

Zoek uit welke beroepen er waren (zie <https://www.archeon.nl/nl/middeleeuwen.html>). Kies een beroep en schrijf op waarom je dat beroep gekozen hebt. Wat heb je nodig om het beroep uit te voeren? Maak een woordveld dat past bij het beroep. Ontwerp daarna je eigen uithangbord zodat je herkenbaar bent.

VII



Boeren, burgers en buitenlui...

Belangrijk nieuws werd omgeroepen door een stadsomroeper. Er waren immers nog geen kranten.

Opdracht

Nieuws van nu in een jasje van toen. Kies een nieuwsbericht uit en herschrijf dit naar een bericht dat een stadsomroeper kan omroepen. Hou het kort, en probeer de aandacht te trekken. Als je wil, mag je het in de klas laten horen.

VIII





Zelf aan de slag!

1. In kloosters schreven monniken boeken in schoonschrift. Vaak werd de eerste letter van een pagina prachtig versierd. Maak je eigen versierde kapitaal of ontwerp een alfabet in schoonschrift. Voorbeelden zijn te vinden op internet (bv via Pinterest).
2. Ridders waren te herkennen aan hun wapenschild. Ontwerp zelf een schild of familiewapen. Denk na over hoe je je naam weergeeft en ook over de kleuren en vormen die je gebruikt. Die hadden namelijk een speciale betekenis (zie: https://nl.wikipedia.org/wiki/Heraldische_kleur).

IX

Meer ideeën

Opdracht

1. In welke tijd had jij graag geleefd? Waarom? Bedenk een reclamefilmpje dat past bij die tijd en speel dit na of neem dit op. Een radiocommercial mag ook.
2. Maak met de klas een woordveld van alle wapens die je in het boek tegenkomt. Na elk verhaal kan het woordveld aangevuld worden met de namen van de wapens en kleine tekeningen erbij.
3. Achterin het boek staat een plattegrond. Maak je eigen plattegrond van een prehistorisch dorp van jagers en verzamelaars of de eerste boeren, van Dorestad of een Romeinse stad. Of ontwerp een plattegrond voor Archeon. Je kunt tekenen en schilderen of met materiaal aan de slag.
4. Maak met je groep een klassen-pubquiz. Bedenk vragen (en zoek de antwoorden) bij de verhalen. Speel de quiz met de hele klas. Voorbeelden van vragen zijn: Wat betekent nox? Wat is een vomitorium? Hoe heet het stadion in Rome? Wat is aderlaten?
5. Gebruik het boek om een tijdlijn te maken die opgehangen wordt in de klas. De tijdlijn loopt van de prehistorie tot aan de middeleeuwen. Teken en/of schrijf bij elke periode belangrijke kenmerken, bijvoorbeeld de namen van de volken, of de huizen waarin ze woonden.
6. Kies een verhaal uit en maak hier een kort radioverslag van. Schrijf de tekst uit en lees voor als een echte nieuwslezer. Verschillende verhalen bij elkaar maken een echt historisch radiojournaal.



X

