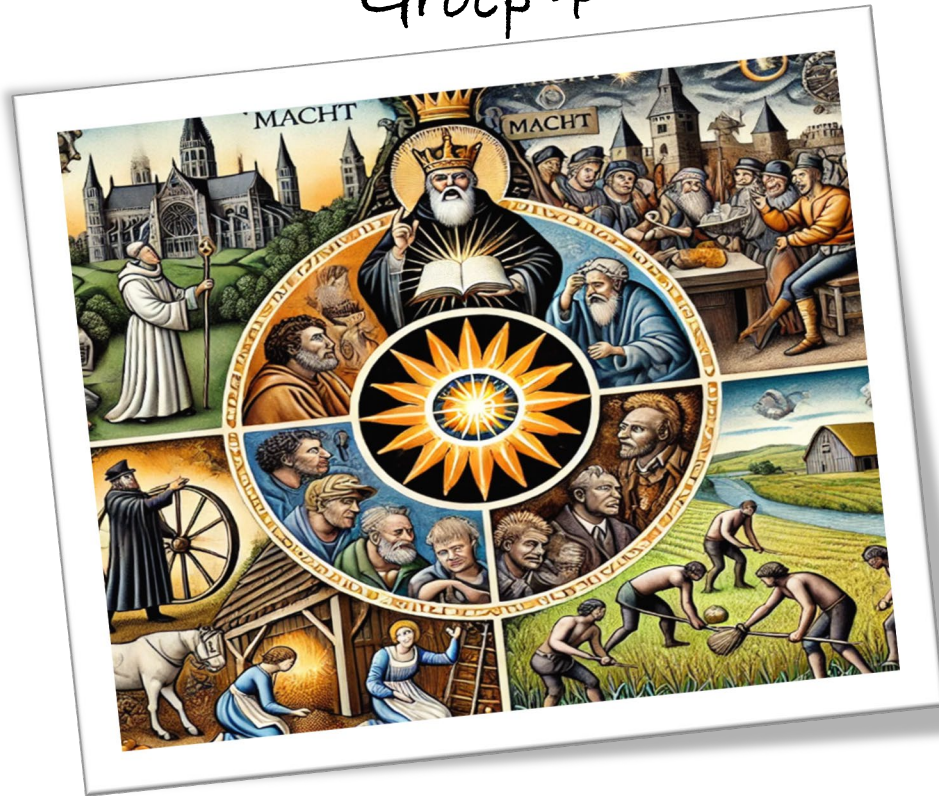


De Middeleeuwen

Groep 4



universeel thema:

Macht

Generalisaties:

- Macht is de mogelijkheid om te beïnvloeden.
- Macht kan worden gebruikt of misbruikt.
- Macht is altijd in enige vorm aanwezig.
- Macht heeft vele vormen (chemisch, elektrisch, politiek, mechanisch...).

Denkstof

Gebruiksvoorwaarden

EIGEN GEBRUIK

Alle materialen zijn alleen voor eigen gebruik.



NIET COMMERCIEEL

De materialen mogen worden ingezet in eigen lespraktijk, ook bij eigen trainingen, maar altijd onder naamsvermelding en bestanden mogen niet aan deelnemers worden gegeven of verkocht.



GEEN AFGELEIDE WERKEN

De materialen mogen alleen in ongewijzigde vorm worden gebruikt.



TOEGANKELIJKHEID

Het is niet toegestaan (delen van) de materialen online te zetten.

Dit houdt ook in:

- de projecten of materialen niet verwerken in Yurls, wikiwijs of andere lessencreatie websites
- de materialen niet delen achter een wachtwoord
- de materialen niet uploaden naar een fileshare website (ook niet als dit niet openbaar is)
- de materialen niet opnemen in een intranet of ander content management systeem.



“Door aanschaf en gebruik van dit materiaal ga je akkoord met deze gebruiksvoorwaarden. Alle materialen zijn beschermd door auteursrecht en mogen uitsluitend volgens deze voorwaarden worden gebruikt.”

Week 1. Thema Introductie Activiteit

Onderwerp: de middeleeuwen

Kernbegrippen: invloed, beslissingen, gezag, zichtbare en onzichtbare macht

Benodigdheden:

- Prentenboek *Professor Steen en z'n vriendjes ontdekken de middeleeuwen*
- Tape of stoepkrijt voor een machtslijn (of werk met een denkbeeldige lijn in de kring)

Leerdoelen

- Leerlingen ontdekken dat macht verschillende vormen kan aannemen
- Leerlingen onderzoeken wie er macht heeft binnen een middeleeuws systeem
- Leerlingen leren hun mening onderbouwen en luisteren naar anderen

Lesverloop

1. Voorlezen

Lees het prentenboek *Professor Steen en z'n vriendjes ontdekken de middeleeuwen* voor. Geef ruimte voor reacties, verwondering en herkenning.

2. Kringgesprek met prikkelende vragen

Bespreek samen het thema **macht** aan de hand van een selectie uit onderstaande vragen.

Kies 3 à 4 vragen die passen bij de interesse van de groep:

- Wie had er volgens jou de meeste macht in het kasteel? Waarom denk je dat?
- Wat zou er gebeuren als de kok in het kasteel alles stopte met koken? Had die dan ook macht?
- Denk je dat ridders altijd hun macht goed gebruikten? Of konden ze het ook misbruiken?
- Stel je voor: jij woont in het dorp naast het kasteel. Hoe voel jij je over de macht van de koning of ridder?
- Zou jij liever een ridder zijn met een zwaard, of iemand in de toren die plannen maakt? Wie heeft volgens jou meer macht?
- Welke dingen in ons leven nu hebben ook met macht te maken, denk je?

Laat leerlingen vrij denken en moedig verschillende perspectieven aan. Vraag regelmatig: "Hoe weet je dat?" of "Wat zou iemand anders zeggen?"

3. Verwerkingsopdracht – Macht meten op de machtslijn

Introductie:

"Wie bepaalt wat er gebeurt in een kasteel? En hoe weet je dat? Soms is macht heel duidelijk, maar soms zit het een beetje verstopt."

Uitvoering:

Teken een lange lijn op de vloer of gebruik een denkbeeldige lijn in de kring. Eén uiteinde betekent **heel veel macht**, het andere **bijna geen macht**.

Lees nu één voor één korte situaties voor. Laat leerlingen zichzelf positioneren op de lijn en verwoorden waarom ze daar staan. Enkele voorbeeldsituaties:

- Een koning beslist wie er in het kasteel mag wonen.
- De kok bepaalt wat iedereen eet.
- De nar vertelt een grap die de koning boos maakt.
- De smid maakt de zwaarden voor alle ridders.
- Een kind uit het dorp maakt een geheime tekening van de koning.
- De priester vertelt wat goed en fout is volgens God.

Bedenken kinderen zelf ook korte situaties?

Reflectie:

- Waren jullie het altijd met elkaar eens?
- Kan iemand weinig macht lijken te hebben, maar toch veel invloed hebben?
- Wat is het verschil tussen macht hebben en macht gebruiken?



Week 1. Hele groep. Stippen op de Macht: Vragend door de Middeleeuwen

Denksleutel 5W + 1H

Doelen:

- Leerlingen leren gerichte vragen stellen over een historisch onderwerp.
- Leerlingen ontwikkelen hun kritisch en creatief denkvermogen.
- Leerlingen leren dat macht meerdere vormen heeft en dat die vormen historisch kunnen verschillen.
- Leerlingen ervaren het belang van samenwerken, luisteren en keuzes maken op basis van groepsinteresse.
- Leerlingen oefenen met democratische besluitvorming door middel van stemrondes.

Vaardigheden:

- Kritisch denken
- Vragen stellen (onderzoekend leren)
- Samenwerken
- Reflecteren
- Visuele interpretatie
- Besluitvorming

Benodigdheden:

- Leerlingenteksten.
- Vraagvlakken blad: print op A3
- Schrijfmateriaal (stiften/pennen)
- Stipstickers of stiften voor stemrondes
- Plakband of magneten om de vragen op te hangen

Reflectie:

- Welke vragen vond jij het meest interessant? Waarom?
- Welke vorm van macht sprak jou het meeste aan?
- Wat vond je leuker: zelf vragen bedenken of stemmen op andermans vragen?
- Zou je op zoek willen gaan naar antwoorden? Waarom wel/niet?
- Hoe voelt het om invloed te hebben op wat we verder onderzoeken?

Evaluatie:

- Observatie van samenwerking binnen groepjes
- Analyse van het aantal en niveau van gestelde vragen
- Bespreking van de stemresultaten en hoe leerlingen tot hun keuzes zijn gekomen
- Korte reflectiegesprekken aan het einde van de les

Criteria voor Succes

- Elke groep formuleert per tekst minstens 2 vragen per W of H
- De vragen zijn duidelijk en relevant voor het onderwerp
- De groep heeft goed samengewerkt en actief geluisterd naar elkaars ideeën
- Alle vragen zijn duidelijk opgeschreven en op een overzichtelijke manier gepresenteerd

Beoordeling:

Beoordeel formatief: focus op betrokkenheid, vraagkwaliteit en samenwerking. Geef complimenten voor originele of diepe vragen. Gebruik eventueel smiley-stickers of een korte feedbackzin per groep.



Lesbeschrijving:

Inleiding

Leg aan de leerlingen uit dat de les over macht in de middeleeuwen gaat. Vertel dat macht in veel vormen voorkomt, en dat geestelijken, adel, en boeren allemaal op hun eigen manier te maken hadden met macht.

Vertel dat we vandaag geen antwoorden zoeken, maar juist zo veel mogelijk goede vragen willen bedenken. Laat eventueel kort de 5W + H-sleutel zien op het bord.

Hoofdactiviteit

Verdeel de klas in groepjes van vier. Geef elk groepje de teksten over de standen in de Middeleeuwen. Laat de kinderen samen de teksten lezen en de afbeelding bekijken (eventueel begeleid hardop lezen).

Vraag elk groepje om alle W/H-vraagvakken op het leerlingenblad te vullen met vragen die teksten bij hun oproepen.

Hierna hangen de groepen hun vragen op aan de muur. Neem de vragen globaal door.

Geef elke leerling 10 stip-stickers of laat ze met stift 10 stippen zetten bij de vragen die ze het meest interessant vinden. Zeg dat ze maar drie stippen mogen zetten op hun eigen vragenblad en de overige zeven dus moeten verdelen over de andere bladen. Hang de vragenbladen ruim genoeg uit elkaar zodat de kinderen de ruimte hebben de vragen te lezen.

Bekijk samen welke vragen de meeste stippen hebben gekregen. Lees ze hardop voor.

Afsluiting

Welke vragen vond jij het meest interessant? Waarom?

Welke vorm van macht sprak jou het meeste aan?

Wat vond je leuker: zelf vragen bedenken of stemmen op andermans vragen?

Zou je op zoek willen gaan naar antwoorden? Waarom wel/niet?

Hoe voelt het om invloed te hebben op wat we verder onderzoeken?



Wie

--	--

Wat

--	--

Waar

--	--

Wanneer

--	--

Waarom

--	--

Hoe

--	--

Bonus: Op welke manier

.....
.....



Macht in de Middeleeuwen

In de middeleeuwen waren er drie groepen mensen. Die groepen noem je standen. Elke stand had zijn eigen taak. En elke stand had een beetje of veel macht.

De geestelijken

De geestelijken werkten voor de kerk. Ze geloofden dat God het allerbelangrijkst was.

Monniken, priesters en de paus hoorden bij deze groep.

Zij lazen en schreven, wat veel mensen toen niet konden. Ze leerden de mensen over God. Ook schreven ze boeken over het geloof.

Ze hadden macht, want mensen luisterden naar hen. Wat zij zeiden, vonden mensen belangrijk.

Ze konden ook bepalen wat goed of fout was.

Soms gebruikten ze hun macht goed. Maar soms gebruikten ze die om mensen bang te maken.



Macht in de Middeleeuwen

De adel

De adel woonde in kastelen. Ze hadden veel land. De koning, maar ook ridders en graven hoorden bij deze stand. Zij beschermden het land en de mensen. De koning mocht wetten maken. De ridder vocht in een oorlog. Een graaf kreeg land van de koning en was daar de baas over.

De adel had veel macht. Ze mochten beslissen wie wat mocht doen. Ze kregen geld en eten van anderen. Soms gebruikten ze hun macht eerlijk. Maar soms lieten ze mensen hard werken zonder beloning.



Macht in de Middeleeuwen

De boeren en burgers

De boeren werkten op het land. Ze maakten eten voor iedereen. Ze moesten vaak luisteren naar de adel.

De burgers woonden in de stad. Ze waren bijvoorbeeld bakkers, kleermakers of timmerlieden. Boeren en burgers hadden bijna geen macht. Ze mochten weinig zelf kiezen. Ze moesten doen wat anderen zeiden.

Toch waren ze heel belangrijk. Zonder hen was er geen eten of spullen. Ze hielden het land draaiend.

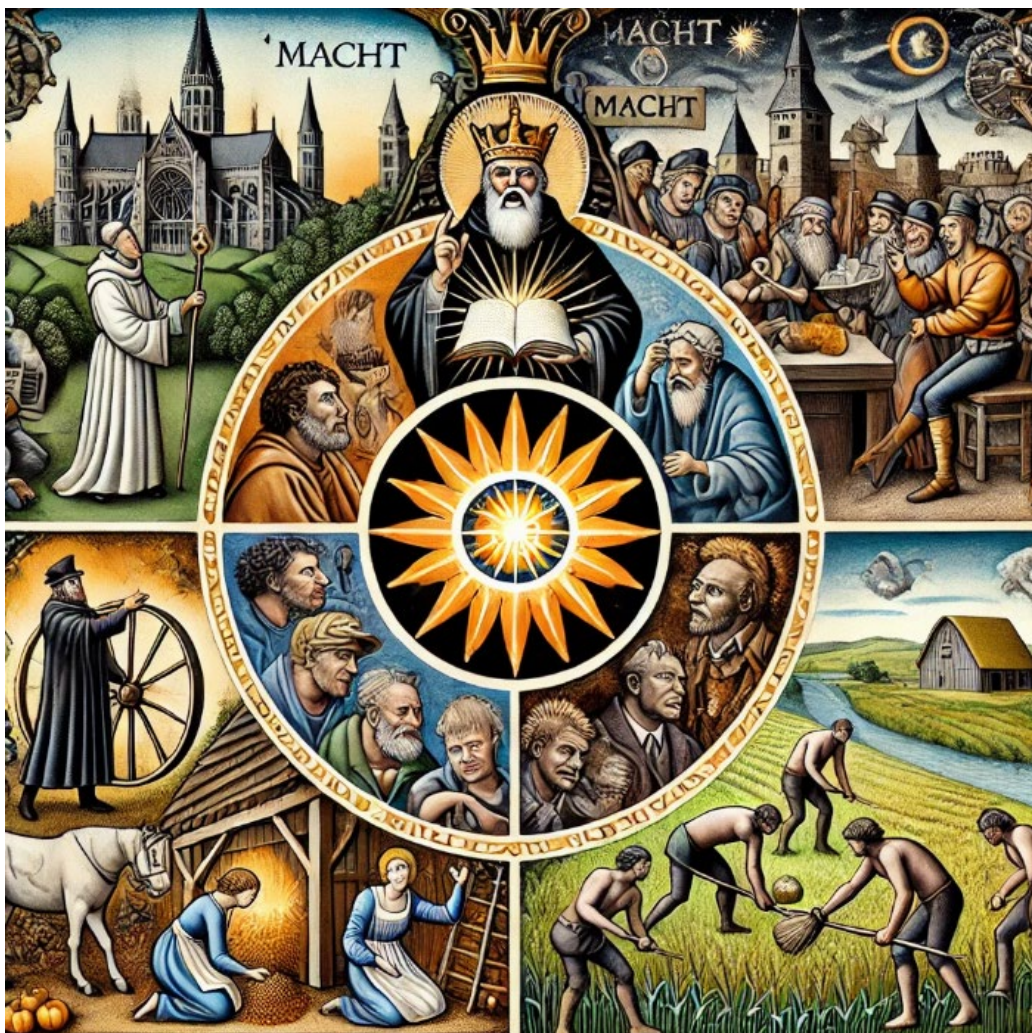


Macht in de Middeleeuwen

Wat heeft dit met macht te maken?

- **Macht is de mogelijkheid om te beïnvloeden.**
De geestelijken konden mensen laten geloven wat zij belangrijk vonden. De adel kon bepalen wie waar mocht wonen.
- **Macht kan worden gebruikt of misbruikt.**
Een goede koning zorgde voor vrede. Maar een strenge heer liet mensen te veel werken.
- **Macht is altijd in enige vorm aanwezig.**
In elke stand was wel een vorm van macht. Zelfs boeren konden soms samenwerken om sterker te staan.
- **Macht heeft vele vormen.**
De geestelijken hadden *geloofs*-macht. De adel had *politieke* macht. De boeren hadden *kracht* om dingen te maken en te verbouwen.

In de middeleeuwen had bijna niemand gelijke macht. Maar iedereen had wel een taak. En met die taak kon je soms toch iets betekenen.



Week 1. Kleine groep. Macht in Beeld: Een Mindmap vol Antwoorden

Denksleutel Mindmap

Doelen:

- Leerlingen verwerken verworven kennis over macht in de middeleeuwen op visuele en gestructureerde wijze.
- Leerlingen leren om relevante informatie uit bronnen te halen en die betekenisvol te ordenen.
- Leerlingen oefenen het verbeelden en vastleggen van wat ze leren (leren IN het brein brengen).
- Leerlingen versterken hun begrip van macht in de context van de middeleeuwen.

Vaardigheden:

- Informatie verwerken
- Visueel denken
- Creatief tekenen en schrijven
- Samenwerken en keuzes maken
- Verbanden leggen
- Leren leren (metacognitie)

Benodigdheden:

- Grote A3-vellen papier
- Kleurpotloden of stiften (minstens zes kleuren)
- Eventueel tablet of boeken voor bronnenmateriaal
- Vragenlijst uit de vorige les (geprinte posters of foto's)
- Lijm/tape indien leerlingen delen willen knippen en plakken

Reflectie:

- Wat heb je geleerd over macht in de middeleeuwen?
- Wat vond je makkelijk en wat moeilijk bij het maken van de mindmap?
- Welke vraag vond jij het leukste om antwoord op te zoeken?
- Hoe hielp het tekenen je om dingen beter te onthouden?
- Wat is het verschil tussen een Mindmap IN en een Mindmap UIT?

Evaluatie:

- Laat leerlingen hun mindmaps aan elkaar presenteren in tweetallen of kleine groepjes.
- Bespreek klassikaal een paar mooie voorbeelden (visueel en inhoudelijk).
- Hang de mindmaps op in de klas als zichtbaar leerresultaat.
- vraag bij het inleveren: welke tak vind jij het meest geslaagd en waarom?

Criteria voor Succes

- In het midden van het vel staat "Macht in de Middeleeuwen" duidelijk zichtbaar
- De mindmap heeft minimaal vijf hoofdvragen als takken
- Elke tak heeft een andere kleur
- Er staan in elke tak steekwoorden én minimaal één tekening
- De informatie is feitelijk juist en sluit aan bij de gekozen vragen
- De mindmap toont dat de leerling het onderwerp begrijpt en verbanden kan leggen

Beoordeling:

Kijk naar: Inhoudelijke volledigheid en juistheid, Creatief gebruik van kleur en tekeningen, Duidelijke structuur en leesbaarheid, Aantal en kwaliteit van beantwoorde vragen,



Week 2. Hele groep. Ridders en Regels: Overeenkomsten en verschillen

Denksleutel vergelijken

Doelen:

- Leerlingen ontwikkelen inzicht in historische en sociale verschillen tussen het leven in de Middeleeuwen en hun eigen leven.
- Leerlingen leren kritisch en systematisch denken door gebruik van een vergelijkingsschema.
- Leerlingen ontwikkelen samenwerkingsvaardigheden door groepswerk.

Vaardigheden:

- Kritisch denken
- Samenwerken
- Analytisch vergelijken
- Communiceren en argumenteren
- Historisch bewustzijn

Benodigdheden:

- Groot papier of whiteboards
- Markers
- Kijkblad kastelen en het dagelijks leven in de Middeleeuwen

Reflectie:

- Bespreek in de groep: wat verraste je over het leven in een kasteel?
- Welke verschillen zijn volgens jullie het meest opvallend en waarom?
- Hoe beïnvloedt macht het dagelijks leven nu en toen?

Evaluatie:

- Groepsdiscussie over de ingevulde vergelijkingsschema's.
- Controleer of de informatie correct en volledig is.
- Observatie van samenwerking en deelname van leerlingen.

Criteria voor Succes

- Minimaal drie overeenkomsten en drie verschillen benoemd.
- Feitelijke juiste en relevante informatie gebruikt.
- Het schema is overzichtelijk en logisch ingevuld.
- Alle groepsleden hebben bijgedragen aan de activiteit.

Beoordeling:

Feitelijke juistheid
Samenwerking
Creativiteit en overzichtelijkheid



Denksleutel vergelijken

Lesbeschrijving:

Inleiding

Vertel de leerlingen dat ze het leven in een middeleeuws kasteel gaan vergelijken met hun eigen leven.

Laat het plaatjesblad zien en bespreek kort het dagelijks leven in die tijd. Introduceer het begrip "macht" en bespreek hoe dit zichtbaar was in de Middeleeuwen.

Hoofdactiviteit

Verdeel de klas in groepjes van 3-4 leerlingen.

Geef elk groepje een vergelijkingsschema (print A3) en materialen.

Laat ze kenmerken bepalen van het leven in een kasteel (bijv. voedsel, kleding, taken, machtstructuren) en vergelijk dit met hun eigen leven.

Moedig aan om minstens drie overeenkomsten en drie verschillen te vinden.

Afsluiting

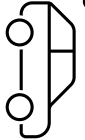
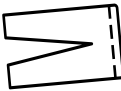
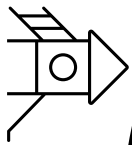
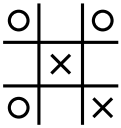
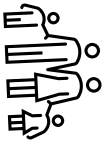
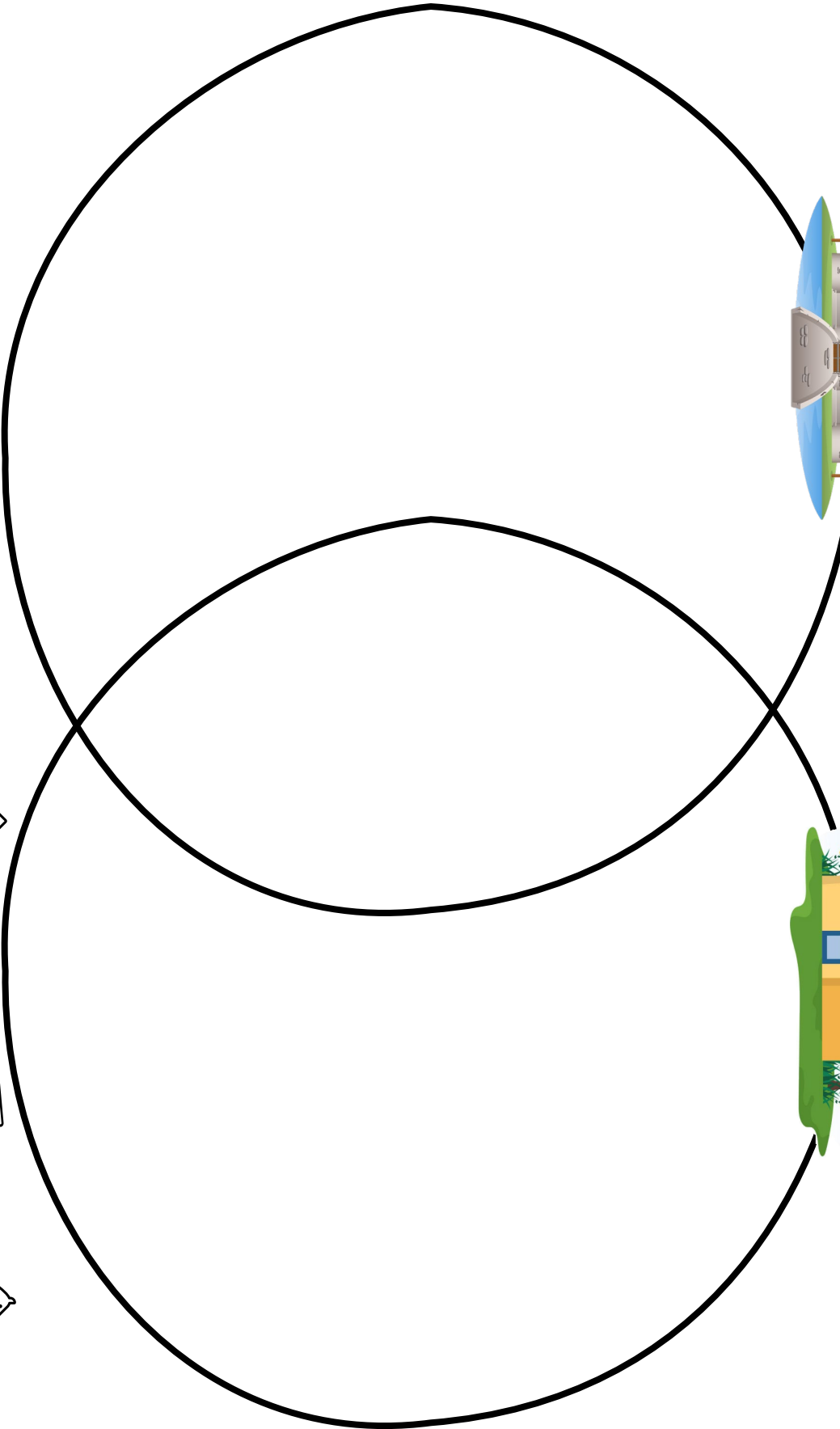
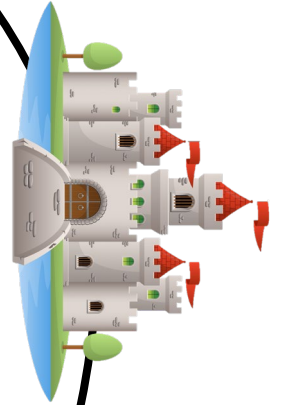
Bespreek in de groep: wat verraste je over het leven in een kasteel?

Welke verschillen zijn volgens jullie het meest opvallend en waarom?

Hoe beïnvloedt macht het dagelijks leven nu en toen?



vergelijken - Leven in een kasteel en nu





de kasteelheer en zijn familie



ridders en soldaten



de keuken in een kasteel.



Eten in een kasteel



werken in het kasteel



kinderen in het kasteel



Week 2. Kleine groep. Leven in de Middeleeuwen: Een Kwestie van Macht!

Denksleutel Voordelen en Nadelen

Doelen:

- Begrijpen hoe macht zichtbaar was in de middeleeuwen (politiek, sociaal, economisch).
- Ontwikkelen van kritisch denkvermogen door voordelen en nadelen van verschillende tijdsperiodes te vergelijken.
- Leren om keuzes te onderbouwen met argumenten.

Vaardigheden:

- Kritisch denken
- Argumenteren
- Samenwerken
- Reflecteren
- Geschiedkundig inzicht

Benodigdheden:

- Grote vellen papier met twee kolommen (voordelen en nadelen).
- Stiften of potloden.
- Voorbeelden van middeleeuws leven (prentenboeken, afbeeldingen of video's).
- Korte uitleg over de middeleeuwen (eenvoudig en visueel).

Reflectie:

- Bespreek: Hoe beïnvloedde macht het leven in de middeleeuwen?
- Hoe zou macht jouw keuze beïnvloeden om toen te leven?
- Wat vinden jullie belangrijk in het leven vandaag?

Evaluatie:

- Observatie van actieve deelname en samenwerking.
- Controleren of de werkbladen correct en volledig zijn ingevuld.
- Bespreken van de conclusie en argumentatie.

Criteria voor Succes

- Minimaal 5 voordelen en 5 nadelen benoemen.
- Feitelijk juiste informatie gebruiken.
- Een onderbouwde conclusie trekken over of ze in de middeleeuwen hadden willen leven.

Beoordeling:

volledigheid en nauwkeurigheid van de ingevulde voordelen- en nadelenschema's.
Het vermogen om een redelijke en goed beargumenteerde keuze te maken.



Denksleutel Voordelen en Nadelen

Lesbeschrijving:

Inleiding

Vertel de leerlingen dat ze teruggaan in de tijd naar de middeleeuwen. Schooltv heeft een mooie serie 'leven in de middeleeuwen' - ook al is het voor groep 6-8 kun je er mooie fragmenten uithalen om te laten zien.

Bespreek kort hoe het leven was in de middeleeuwen (koningen, ridders, boeren, en hun macht).

Leg uit dat ze gaan nadenken over de vraag: "Zou jij in de middeleeuwen willen leven?"

Hoofdactiviteit

Geef elk kind of elk tweetal een groot blad (print op A3) met twee kolommen: "Voordelen" en "Nadelen".

Vraag hen om minimaal 5 voordelen van het leven in de middeleeuwen te bedenken (bijvoorbeeld: minder technologie, meer natuur, eenvoudiger leven).

Laat hen vervolgens 5 nadelen bedenken (bijvoorbeeld: geen elektriciteit, minder medische zorg, sociale ongelijkheid).

Bespreek hoe macht aanwezig was in beide perioden en hoe dat invloed had op hun voordelen/nadelen.

Vraag elk kind/tweetal om een conclusie te trekken en op te schrijven: "Ik zou wel/niet in de middeleeuwen willen leven omdat..."

Afsluiting

Laat een paar leerlingen hun conclusie delen en bespreken waarom ze die keuze hebben gemaakt.

Reflecteer samen: Wat leert dit ons over macht toen en nu?

Moedig de leerlingen aan om na te denken over wat macht in hun eigen leven betekent.



Voordelen

Nadelen

Two large vertical columns with horizontal dotted lines for writing, separated by a central vertical line.



Week 3. Hele groep. Jouw Eigen Wapenschild: Symbool van Macht!

Denksleutel Stappenplan (volgen)

Doelen:

- Inzicht krijgen in de rol van macht en symboliek in de middeleeuwen.
- Creatief denken en het ontwerpen van een persoonlijk symbool.
- Reflecteren op persoonlijke waarden en hoe die kunnen worden weergegeven.

Vaardigheden:

- Creativiteit
- Reflecteren
- Fijne motoriek
- Geschiedkundig inzicht
- Zelfexpressie

Benodigdheden:

- Sjablonen van een wapenschild (vooraf uitgeprint op stevig papier).
- Kleurpotloden, stiften en andere knutselmaterialen (zoals stickers, glitters, etc.).
- Voorbeelden van middeleeuwse wapenschilden (afbeeldingen of prenten).
- Een korte uitleg over de symboliek en macht achter wapenschilden.

Reflectie:

- Hoe gebruikten ridders en families hun wapenschild om macht en identiteit te tonen?
- Hoe laat jouw wapenschild jouw persoonlijkheid zien?

Evaluatie:

- Beoordeel of de leerlingen de symboliek in hun schild kunnen uitleggen.
- Observeer hoe betrokken en creatief ze zijn tijdens de activiteit.

Criteria voor Succes

- Het schild bevat minimaal drie symbolen met een duidelijke betekenis.
- Het ontwerp is creatief en sluit aan bij het thema macht.
- De leerling kan uitleggen wat elk symbool betekent.

Beoordeling:

Let op de originaliteit en het verhaal achter de symbolen.
Beoordeel of het ontwerp met zorg en aandacht is gemaakt.



Week 3. Hele groep. Jow Eigen Wapenschild: Symbool van Macht!

Denksleutel Stappenplan (volgen)

Lesbeschrijving:

Inleiding

Toon afbeeldingen van middeleeuwse wapenschilden (google) en leg uit wat de symbolen betekenen (bijvoorbeeld: een leeuw voor moed, een bloem voor vrede). Voorbeeld: ga naar <https://loeff.nl/heraldiek> of zoek zelf naar symboliek in heraldiek. Bespreek hoe ridders en adellijke families hun macht en waarden toonden via hun wapenschild.

Leg uit dat de kinderen hun eigen wapenschild gaan ontwerpen dat laat zien wie zij zijn en wat zij belangrijke vinden.

Hoofdactiviteit

Geef elk kind een sjabloon van een schild.

Vraag de kinderen om na te denken over drie dingen die belangrijk zijn in hun leven (bijvoorbeeld familie, vriendschap, moed).

Laat ze symbolen kiezen of bedenken die deze waarden vertegenwoordigen.

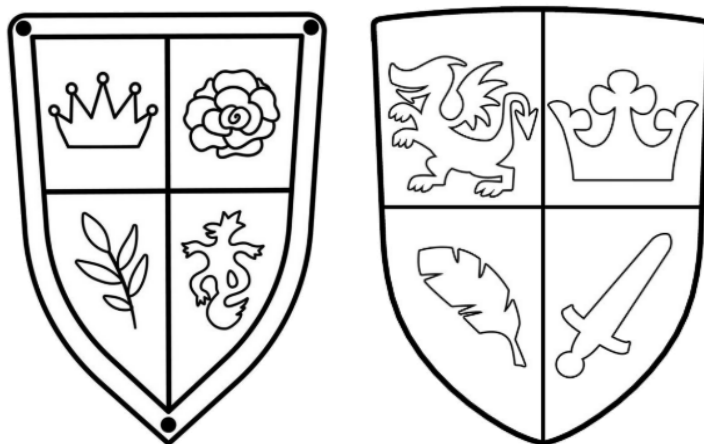
De kinderen volgen exact het stappenplan op het leerlingenblad en tekenen en versieren hun wapenschild met kleuren, patronen en symbolen.

Begeleid de kinderen door te vragen naar de betekenis van hun ontwerp tijdens het proces.

Afsluiting

Hoe gebruikten ridders en families hun wapenschild om macht en identiteit te tonen?

Hoe laat jow wapenschild jow persoonlijkheid zien?



Stappenplan volgen - Je eigen wapenschild

Kies een vlakverdeling:

- Kijk naar de voorbeelden van hoe je een schild kunt verdelen. Dit zijn een paar ideeën:
 - **Halvering:** Deel het schild in twee gelijke helften (verticaal, horizontaal of diagonaal).
 - **Kwartieren:** Verdeel het schild in vier gelijke vakken.
 - **Drie vlakken:** Maak drie gelijke stroken (bijvoorbeeld horizontaal of diagonaal).
- Beslis hoe je jouw schild wilt verdelen en teken de lijnen licht met potlood en liniaal.



Kies de kleuren:

- Denk na over welke kleuren je wilt gebruiken. Iedere vlakverdeling kan verschillende kleuren krijgen.
- Kleur elk vlak in met een kleur die je mooi vindt. Probeer kleuren te kiezen die goed bij elkaar passen.

Kies een symbool voor elk vlak:

- Bedenk wat je wilt laten zien op je schild. Dit kan iets zijn wat je leuk vindt (zoals een dier, bloem of zon) of iets dat bij je past (bijvoorbeeld een hart of ster).
- Kies voor elk vlak een ander symbool of gebruik één groot symbool dat over alle vlakken heen gaat.

Teken de symbolen:

- Teken je gekozen symbolen in de vakken met potlood.
- Kleur ze daarna in met stiften, kleurpotloden of verf.

Versier de rand:

- Maak de rand van je schild extra mooi met kleine versieringen zoals stippen, sterren, krullen of glitters.

Bedenk een motto:

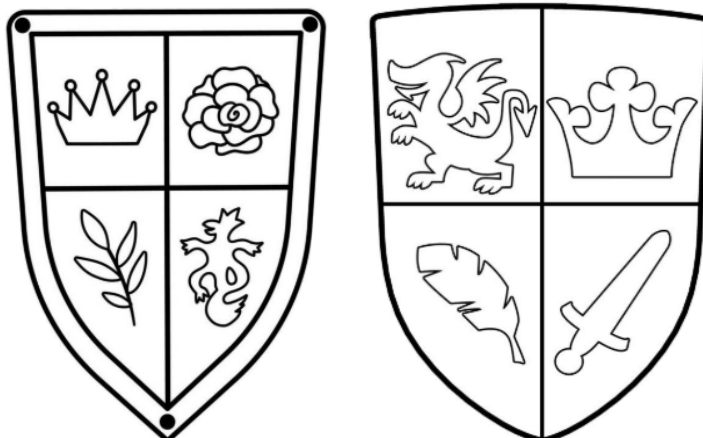
- Kies een kort zinnetje dat iets over jou zegt, zoals "Sterk en Slim" of "Altijd Blij".
- Schrijf dit motto onderaan of bovenaan je schild. Vraag hulp als je dat nodig hebt.

Laat het drogen:

- Als je verf of lijm hebt gebruikt, laat het schild goed drogen voordat je het oppakt.

Presenteer je wapenschild:

- Laat je schild aan anderen zien en vertel wat jouw symbolen, kleuren en motto betekenen.

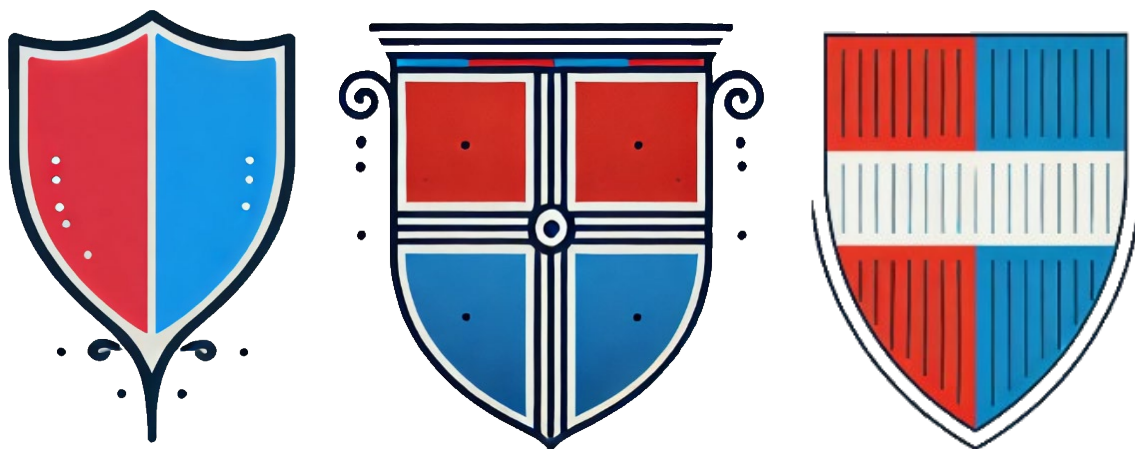


Informatie wapenschild

Lang geleden, in de tijd van ridders en kastelen, hadden ridders speciale schilden die heel bijzonder waren. Deze schilden heetten **wapenschilden**. Ze waren niet alleen sterk om de ridder te beschermen, maar ook heel mooi versierd met kleuren, figuren en tekeningen.

Op een wapenschild stonden dingen die iets vertelden over de ridder. Bijvoorbeeld een **leeuw**, dat stond voor moed en kracht. Of een **adelaar**, wat liet zien dat de ridder slim en snel was. Soms stonden er ook bijzondere vormen op, zoals strepen, sterren of kruisen. Elk stukje van het schild had een eigen betekenis.

De kleuren op het schild waren ook belangrijk. **Rood** stond voor moed, **blauw** voor trouw en eerlijkheid, en **geel** of goud voor rijkdom en wijsheid. Door naar het schild te kijken, wist je meteen wie de ridder was en waar hij voor stond. Het schild was als een soort vlag die liet zien bij welke familie of groep de ridder hoorde. Dit was handig tijdens toernooien of gevechten, zodat iedereen de ridders uit elkaar kon houden.



Vandaag de dag gebruiken mensen geen wapenschilden meer om te vechten, maar ze zijn nog steeds interessant. Je kunt zelf ook een wapenschild ontwerpen dat iets over jou vertelt! Welke kleuren, vormen of dieren zou jij kiezen? Misschien een schild met een dappere tijger of een vrolijke ster? Het is helemaal aan jou!



Stappenplan volgen - Je eigen wapenschild



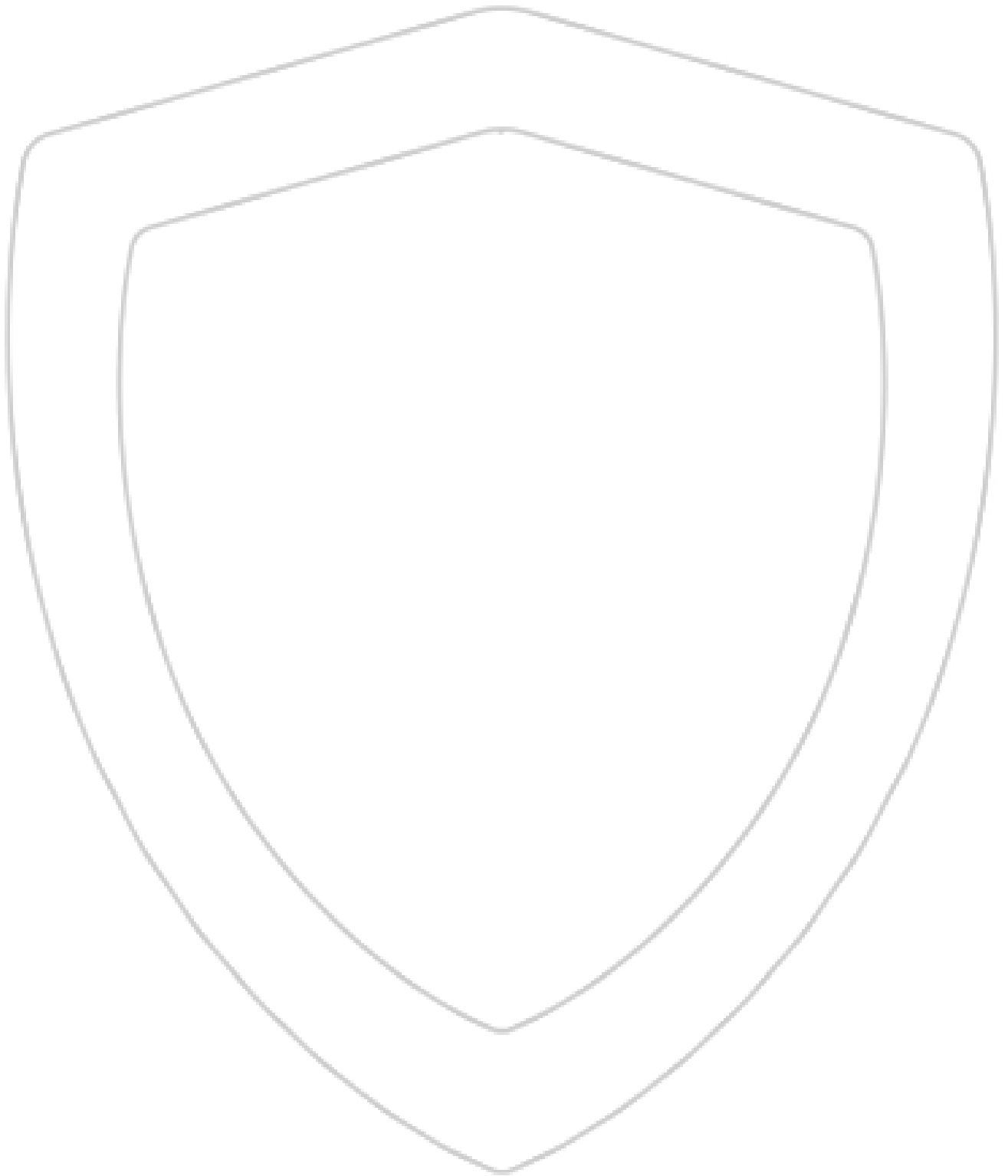
Stappenplan volgen - Je eigen wapenschild



Stappenplan volgen - Je eigen wapenschild



Stappenplan volgen - Je eigen wapenschild



Week 3. Kleine groep. De Ridder van Nu: Een Strijder voor het Goede!

Denksleutel Wat als...?

Doelen:

- Begrijpen hoe macht en verantwoordelijkheid samenhangen, zowel in het verleden als in het heden.
- Ontwikkelen van creatief en toekomstgericht denken door een hedendaagse ridder te bedenken.
- Samenwerken en ideeën uitwerken in tweetallen.

Vaardigheden:

- Creativiteit
- Samenwerken
- Probleemoplossend denken
- Communiceren

Benodigdheden:

- Grote vellen papier of werkbladen om ideeën te tekenen en op te schrijven.
- Stiften, kleurpotloden en andere creatieve materialen.
- Inspiratiekaarten of afbeeldingen van middeleeuwse ridders en moderne technologie.

Reflectie:

- Bespreek: Wat zou een ridder van nu machtig maken?
- Hoe zou deze ridder zijn macht gebruiken voor het goede?

Evaluatie:

- Observeer hoe de kinderen samenwerken en ideeën delen.
- Beoordeel of de ontwerpen creatief en samenhangend zijn.

Criteria voor Succes

- Het ontwerp bevat ideeën voor een harnas, wapen, vervoermiddel en goede zaak.
- Het idee is creatief en praktisch uitgewerkt.
- De leerlingen kunnen hun keuzes uitleggen.

Beoordeling:

Let op de originaliteit van het ontwerp en de uitleg bij de keuzes.
Beoordeel het samenwerkingsproces binnen de tweetallen.



Denksleutel Wat als...?

Lesbeschrijving:

Inleiding

Bespreek kort wat een ridder in de middeleeuwen deed en waarvoor hij vocht (bijvoorbeeld bescherming van het volk, trouw aan de koning).

Stel de vraag: "Wat als er vandaag een ridder zou bestaan?" en leg de activiteit uit. Laat enkele voorbeelden zien, zoals een "moderne helm" of een "ecologisch voertuig".

Hoofdactiviteit

Verdeel de leerlingen in tweetallen of viertallen en geef elk groepje een vel papier en kleurmateriaal.

Vraag de tweetallen om vier vragen te beantwoorden en te tekenen:

Harnas: Hoe ziet het harnas van een hedendaagse ridder eruit?

Wapens: Waarmee strijdt de ridder (bijvoorbeeld technologie, woorden)?

Vervoer: Hoe beweegt de ridder zich voort (bijvoorbeeld met een elektrische scooter, vliegend met drones)?

Goede zaak: Waar strijdt de ridder voor (bijvoorbeeld natuurbehoud, gelijkheid)?

Begeleid de kinderen terwijl ze tekenen en schrijf eventueel uitleg bij hun ontwerpen.

Afsluiting

Laat elk tweetal hun ridder presenteren aan de klas en de keuzes toelichten.

Bespreek gezamenlijk: Wat zijn de verschillen tussen een middeleeuwse ridder en een hedendaagse ridder?

Hang de ontwerpen op in de klas als een "Galerij van Moderne Ridders".



Vroeger vocht een ridder voor zijn koning. Hij beschermde het volk en droeg een harnas.

Maar stel je voor... **Wat als er vandaag nog ridders bestonden?**

In deze opdracht verzinnen jullie samen met je groepje een **moderne ridder**.

Jullie bedenken hoe hij of zij eruitziet, waarmee hij strijdt en waarvoor!

Wat gaan jullie doen?

Werk in tweetallen of viertallen en teken jullie eigen moderne ridder.

Beantwoord deze vier vragen met woorden of tekeningen:

Harnas - Hoe ziet het harnas er nu uit?

Wapens - Waarmee strijdt de ridder vandaag?

Vervoer - Hoe reist de ridder rond?

Goede zaak - Waar strijdt de ridder voor?

Gebruik je fantasie! Denk aan een helm met zonne-energie of een ridder op een elektrische step.

Laat je ridder tot leven komen op papier met kleur en creativiteit.

Klaar?

Laat jullie ridder zien aan de klas en leg uit wat je hebt bedacht.

Daarna hangen we alle ridders op in onze eigen **Galerij van Moderne Ridders!**



Denkroutine Mooi en Waar

Doelen:

- Kinderen leren de denkroutine Mooi en Waar toepassen.
- Kinderen ontwikkelen kritisch denken door een historisch schilderij te analyseren.
- Kinderen ontdekken hoe macht in de Middeleeuwen werd afgebeeld en uitgeoefend.
- Kinderen leren samenwerken in groepjes en luisteren naar elkaars ideeën.

Vaardigheden:

- Kritisch denken
- Visuele analyse
- Groepsdiscussie en samenwerking
- Historisch inzicht

Benodigdheden:

- Afbeelding van het schilderij "Battle of Agincourt" (afgedrukt of op het bord).
- Vellen papier en kleurpotloden.
- Post-its en markers.

Reflectie:

- Wat heb je geleerd over macht in de Middeleeuwen door naar dit schilderij te kijken?
- Hoe helpt schoonheid om dingen te onthullen of te verbergen?
- Kun je een voorbeeld noemen van een andere afbeelding of verhaal waar dit ook gebeurt?

Evaluatie:

- Observeer hoe leerlingen samenwerken en hun gedachten delen tijdens de activiteit.
- Vraag aan het einde om een korte mondelinge samenvatting van hun inzichten.

Criteria voor Succes

- De leerlingen benoemen minstens één aspect van schoonheid en één aspect van waarheid in het schilderij.
- Ze kunnen uitleggen hoe schoonheid de waarheid kan onthullen of verbergen.
- Ze werken actief samen en delen hun ideeën.

Beoordeling:

Focus op deelname en het vermogen om de denkroutine toe te passen.

Geef feedback op hoe goed ze hun ideeën kunnen verwoorden en verbinden aan het thema macht.



Denkroutine Mooi en Waar

Lesbeschrijving:

Inleiding

Laat de afbeelding zien van het schilderij "Battle of Agincourt".

Vertel dat dit een schilderij is van bijna 600 jaar oud en een belangrijk gevecht laat zien uit de Middeleeuwen.

Introduceer de denkroutine Mooi en Waar: "Vandaag gaan we kritisch kijken naar deze afbeelding en nadenken over wat het ons vertelt."

Leg uit dat schoonheid en waarheid niet altijd hetzelfde zijn.

Hoofdactiviteit

Stap 1: Zoek de schoonheid: vraag de leerlingen: "Wat vind je mooi aan deze afbeelding? Denk aan de kleuren, de vormen of hoe het eruitziet." Laat hen in groepjes van drie discussiëren en hun ideeën opschrijven op post-its.

Stap 2: Zoek de waarheid: vraag: "Wat vertelt deze afbeelding ons over de Middeleeuwen? Wat zie je dat waar kan zijn over die tijd?" Laat de groepjes opnieuw hun gedachten delen.

Stap 3: Combineer: vraag: "Hoe kan de schoonheid van dit schilderij helpen om de waarheid te vertellen over de Middeleeuwen? En hoe kan het misschien iets verbergen?" Laat de leerlingen dit visueel uitbeelden op papier (bijvoorbeeld door te tekenen hoe ze schoonheid en waarheid zien samenkomen).

Afsluiting

Laat enkele groepjes hun tekeningen en ideeën presenteren.

Bespreek gezamenlijk hoe macht in het schilderij zichtbaar is (bijvoorbeeld in de ridderlijke uitrusting of het gevecht).

Eindig met een reflectie: "Waarom is het belangrijk om na te denken over wat mooi is en wat waar is, vooral in afbeeldingen of verhalen?"



Schilderij: De Slag bij Agincourt

Wat gaan we doen?

We gaan goed kijken naar een schilderij dat bijna 600 jaar oud is. Het laat een gevecht zien uit de middeleeuwen. Samen gaan we nadenken over **wat we mooi vinden** én **wat we denken dat waar is** in het schilderij.

Stap 1: Zoek de schoonheid

Kijk goed naar het schilderij. Wat valt je op?

👉 Wat vind je **mooi** aan deze afbeelding? Denk aan:

- De kleuren
- De manier waarop mensen getekend zijn
- Hoe het landschap eruitziet

Schrijf jullie ideeën op post-its.

Stap 2: Zoek de waarheid

Nu kijken we anders. Wat vertelt dit schilderij over de middeleeuwen?

👉 Wat denk je dat **waar** is? Bijvoorbeeld:

- Wat mensen aanhebben
- Hoe ze vechten
- Wat voor wapens je ziet

Bespreek dit samen en schrijf ook dit op post-its.

Stap 3: Combineer

Nu denk je verder:

👉 Hoe kan iets wat mooi is, ook helpen om iets waar te maken?

👉 Of: Hoe kan iets wat mooi is, juist iets verstoppen?

Teken samen op een groot vel wat jullie hierover denken. Laat zien hoe **schoonheid** en **waarheid** in het schilderij **samenkomen** of elkaar juist **tegenwerken**.





Week 4. Kleine groep. Ridderspel: De Strijd om de Macht!

Denksleutel 1+1= een idee

Doelen:

- Leerlingen begrijpen dat macht verschillende vormen kan aannemen, ook in spelvorm.
- Leerlingen ontwikkelen hun creatief denkvermogen door een eigen spel te ontwerpen.
- Leerlingen oefenen samenwerking, communicatie en verbeelding.
- Leerlingen verbinden historische kennis (middeleeuwen) aan het heden.
- Leerlingen leren regels maken en volgen binnen een groepsproces.

Vaardigheden:

- Creatief denken
- Samenwerken
- Plannen en organiseren
- Historisch bewustzijn
- Probleemoplossend denken
- Mondelinge communicatie

Benodigdheden:

- Grote vellen papier of whiteboard
- Stiften
- Kegels, linten of hoepels en meer
- Eventueel verkleedmateriaal (kronen, capes, zwaarden van schuim)
- Timer of stopwatch

Reflectie:

- Wie heeft de macht in jullie spel? Hoe voelt dat?
- Is macht eerlijk verdeeld in jullie spel? Waarom wel of niet?
- Wanneer ga je dit spel in het echt spelen? Wat zou je nog veranderen?
- Wat hebben we geleerd over macht door dit spel?

Evaluatie:

- Observatie van samenwerking tijdens het ontwerpen
- Gesprekjes met groepjes over hun keuzes
- Bespreking van het uitgevoerde spel
- Korte zelfevaluatie: Wat ging goed? Wat wil je anders doen?

Criteria voor Succes

- Het spel bevat een element van macht (bijv. een koning, leider, regels over wie de baas is).
- Het spel is geïnspireerd op middeleeuwse elementen.
- Het spel is duidelijk uitgelegd, heeft regels en kan gespeeld worden.
- Alle groepsleden dragen bij aan het ontwerp.
- Het spel is veilig en geschikt voor het speelplein.

Beoordeling:

Beoordeel op betrokkenheid, samenwerking en creativiteit.

Let op hoe goed de elementen 'middeleeuwen' en 'macht' geïntegreerd zijn.



Week 4. Kleine groep. Ridderspel: De Strijd om de Macht!

Denksleutel $1+1 =$ een idee

Lesbeschrijving:

Inleiding

Leg uit wat macht is aan de hand van voorbeelden: een koning geeft bevelen, een ridder beschermt mensen, enz. Vraag: "Waar zie je macht op het schoolplein?" Introduceer het thema 'Middeleeuwen' kort: ridders, kastelen, koningen. Vertel dat ze een spel gaan bedenken waarbij deze twee ideeën samenkomen

Hoofdactiviteit

Verdeel de groep in groepjes van 3 à 4 kinderen.

Leg de denksleutel ' $1+1 =$ een idee' uit: "Jullie combineren 'middeleeuwen' en 'macht' en verzinnen samen zoveel mogelijke ideeën voor een spel om buiten te spelen." Laat de kinderen brainstormen en hun ideeën tekenen of opschrijven.

Laat ieder groepje vervolgens één idee kiezen dat ze verder uitwerken:

- Wat is de naam van het spel?
- Wie heeft de macht in het spel?
- Wat zijn de spelregels?
- Hoe speel je het op het plein?
- Wat heb je nodig?

Laat de groepjes hun spel kort demonstreren op het plein of in de klas.

Afsluiting

Laat ieder groepje vertellen hoe ze macht hebben verwerkt in hun spel. Gebruik de reflectievragen om een kringgesprek te voeren. Vraag ook wie hun spel in het echt zou willen spelen tijdens het speelkwartier.



Bedenk met elkaar een spel voor tijdens het speelkwartier.

Stap 1 - Bedenk samen ideeën

Denk aan:

- Ridders, kastelen, koningen
- Wie is de baas in het spel?
- Wat moet je doen om te winnen?

Schrijf of teken je ideeën op een blaadje.



Stap 2 - Kies het leukste idee

Omschrijf kort op een apart blaadje.

Naam van het spel:

Wie heeft de macht in het spel?

Wat zijn de spelregels?

Wat heb je nodig?

Waar speel je het?

- Op het plein
- In het gras
- Andere plek:



Criteria voor Succes

- Het spel bevat een element van macht (bijv. een koning, leider, regels over wie de baas is).
- Het spel is geïnspireerd op middeleeuwse elementen.
- Het spel is duidelijk uitgelegd, heeft regels en kan gespeeld worden.
- Alle groepsleden dragen bij aan het ontwerp.
- Het spel is veilig en geschikt voor het speelplein.

