

Hoe word je een page?

Lesbrieven

vastee! hoensbroek

erfgoed
educatie.

Hoe word je een page?

-

**Een kijkje in het leven
van een page: lesvoor-
bereidingsformulier.**

leergebieden:
oriëntatie op jezelf en de wereld
rekenen / wiskunde
taal / nederlands

disciplines:
erfgoed
museum

21st century skills:
samenwerken
communiceren

Leerdoelen:

De leerlingen krijgen een kijkje in de educatie en de toekomst van de jonge ridder Hoen en dat van de leerlingen zelf.

Door middel van een introductie opdracht in de klas, een interactieve rondleiding en speurtocht op het cultureel erfgoed “Kasteel Hoensbroek” en een creatieve afsluitende opdracht op school.

Bij alle opdrachten staat het tijdvak van de “monniken en ridders” centraal.

kerndoelen

waarbij de workshop aansluit

Oriëntatie op jezelf en de wereld

37 | De leerlingen leren zich te gedragen vanuit respect voor algemeen aanvaarde waarden en normen.

52 | De leerlingen leren over kenmerkende aspecten van de volgende tijdvakken: jagers en boeren; Grieken en Romeinen; monniken en ridders; steden en staten; ontdekkers en hervormers; regenten en vorsten; pruiken en revoluties; burgers en stoommachines; wereldoorlogen en holocaust; televisie en computer.

Rekenen/ Wiskunde

24 | De leerlingen leren praktische en formele rekenwiskundige problemen op te lossen en redeneringen helder weer te geven.

Kunstzinnige oriëntatie

56: De leerlingen verwerven enige kennis over en krijgen waardering voor aspecten van cultureel erfgoed.

Taal/Nederlands

4 | De leerlingen leren informatie te achterhalen in informatieve en instructieve teksten, waaronder schema's, tabellen en digitale bronnen.

9 | De leerlingen krijgen plezier in het lezen en schrijven van voor hen bestemde verhalen, gedichten en informatieve teksten.

Benodigde materialen

- Verhaal vosje ridder Hoen
- Lijst met vaardigheden
- Boekje met opdrachten
- Knipvoorbeeld schild

Materialen in het museum:

- Regels museum
- Speurtocht boekjes
- verdeling groepen
- Pennen
- Materialen voor de opdrachten
- Page diploma's

Zelf aan te leveren:

- Karton
- Schetsbladen
- Potloden
- Papier
- Verf
- Plaksel

1 les moment

Hoe word je een page?

-

Locatie: Klaslokaal

Lesduur: 45 minuten

Deze les wordt gegeven door: groepsleerkracht

beginsituatie

-

De leerlingen hebben nog geen voorkennis van "Kasteel Hoensbroek". Ze kennen wellicht verhalen over kastelen, ridders en prinsessen maar dit zijn vooral fantasie verhalen.

leerdoel

-

De leerlingen vormen zich in deze les een beeld van het kasteel en hoe de mensen daar vroeger leefden.

inleiding | 5 minuten

-

De docent introduceert de activiteit door te vertellen dat er in de nabije toekomst een bezoek wordt gebracht aan "Kasteel Hoensbroek". Op "Kasteel Hoensbroek" woonde ridder Hoen. In het kasteel gaan ze een opleiding tot page volgen. Een page is de eerste stap in de opleiding tot ridder. Wat je moet doen om een ridder te worden leren ze in het kerndeel. Vraag de leerlingen wat ze denken dat een ridder moet leren.

kern | 25 minuten

-

De docent kiest aan de hand van het niveau van de leerlingen of de leerlingen het verhaal zelfstandig lezen of dat de docent het verhaal voorleest.

optie 1 | De docent leest het verhaal van ridder Hoen voor. Bij elke vaardigheid die een ridder moet hebben stopt de docent en bespreekt deze met de leerlingen, hierbij kan gekeken worden naar hoe de vaardigheden van een ridder verschillen met de vaardigheden van de leerlingen.

optie 2 | De leerlingen lezen het verhaal van ridder Hoen eerst stil voor zichzelf. Daarna kiest de docent een leerling uit die het verhaal voorleest. Bij elke vaardigheid die een ridder moet hebben stopt de docent en bespreekt deze met de leerlingen, hierbij kan gekeken worden naar hoe de vaardigheden van een ridder verschillen met de vaardigheden van de leerlingen.

Materialen

- Verhaal van Ridder Hoen
- Voorbereidingsboekje: Ridderschool
- Lijst met vaardigheden: door leraar op het bord te maken

slot | 10 minuten

-

Als afsluiting wordt het bezoek aan het kasteel nogmaals aangehaald. Er zal op het kasteel een speurtocht zijn waarbij de leerlingen zelf een aantal opdrachten moeten uitvoeren waarbij de vaardigheden van een ridder centraal staan. Noem deze nogmaals op.

Materialen

- Lijst met vaardigheden: door de leraar op

Verdiepende laag

-

De leerlingen kunnen naar aanleiding van het verhaal een tekening maken van een page (zichzelf als page), Hoe ziet deze eruit en wat zou hij/zij allemaal nodig hebben. Op de achtergrond kan een kasteel getekend worden.

Om al te oefenen voor de opdrachten in het kasteel kunnen leerlingen al een aantal vaardigheden in de klas oefenen.

- **Schrijven** | De leerlingen kunnen na het gesprek over de opleiding tot ridder een verhaal schrijven over wat zij later willen worden en welke vaardigheden zij denken daar voor nodig te hebben.

- **Rekenen** | Geef de leerlingen vierkanten en driehoeken en laat ze hiermee een kasteel bouwen. Laat ze daarna ook tellen hoeveel vierkanten en hoeveel driehoeken ze hebben gebruikt en hoeveel vormen ze in totaal hebben gebruikt.

- **Opruimen** | Benoem leerlingen tot opruimpages en laat ze demonstreren hoe goed zij dit al kunnen.

Geef de leerlingen tijdens de gym opdrachten die met de ridders te maken hebben zoals bijvoorbeeld:

- Ridder mag ik oversteken? (ipv Schipper mag ik overvaren?)
- De slapende ridder (ipv reus). In een hoekje van de speelzaal ligt de ridder te slapen. De leerlingen sluipen naar hem toe. Op een gegeven moment wordt de ridder wakker. Hij moet de leerlingen tikken.
- Ridder, kom uit je kasteel (ipv Vos kom uit je hol)

Hoe word je een page?

-

Locatie: Kasteel Hoensbroek

Lesduur: 40 minuten

(lesmoment 3 volgt direct hierna)

**Deze les wordt gegeven door:
workshopgever**

Vooraf en bijzonderheden

-

De rondleiding wordt gegeven door de workshopgever. De groepsleerkracht loopt mee. De school dient vooraf 6 groepjes te maken, met één begeleider van minimaal 3 leerlingen per groep.

Beginsituatie

-

De leerlingen hebben enige kennis opgedaan over het Kasteel door het verhaal over vosje Hoen te lezen. Ze weten welke vaardigheden er nodig zijn om een ridder te worden.

Lesdoel

-

De leerlingen leren verschillende vertrekken kennen en vergelijken die met hun eigen situatie thuis.

Inleiding | 10 minuten

-

De leerlingen worden door de workshopgever opgewacht. Deze verwelkomt de leerlingen aan de poort van het kasteel. Hij/zij neemt de leerlingen dan mee naar de zolder van het kasteel. Hier worden de jassen uit gedaan. Dan gaan alle leerlingen zitten. De workshopgever vraagt de leerlingen of ze weten waar ze zijn en vertelt in het kort de geschiedenis van het kasteel. Daarna worden de regels voor het museum uitgelegd.

kern | 20 minuten

-

De workshopgever neemt de leerlingen mee op een korte rondleiding door het kasteel. Er wordt gekeken naar een aantal vertrekken in het kasteel die later ook in de speurtocht voor komen. Er wordt gekeken naar het verschil tussen deze vertrekken en dezelfde vertrekken in het huis van de leerlingen en een aantal gebruiken van de middeleeuwse mensen die hier wonen worden bij de leerlingen bekend gemaakt. Vervolgens gaan de leerlingen terug naar de kelder.

slot | 10 minuten

-

De afsluiting van het verhaal is direct het begin punt van het volgende les moment: de speurtocht.

De speurtocht wordt geïntroduceerd. De workshopgever legt de speurtocht uit. Er worden 6 groepen gemaakt (minimaal 3 leerlingen per groepje met een maximaal van 6 groepjes) en elke groep heeft een eigen actieve begeleid(st)er (dit moet al op school gebeurd zijn). Elk groepje begint op een andere plek in het Kasteel. Elk kind krijgt een eigen boekje, hier staan alle opdrachten in en extra informatie.

Materialen:

- Boekjes met opdrachten (aanwezig in het museum)

Verdiepende laag

-

Het basisverhaal over vosje ridder Hoen en de verschillende vertrekken blijft voor alle groepen hetzelfde er kan echter meer nadruk gelegd worden op bepaalde elementen naar aanleiding van de kennis en vragen van de leerlingen. Als de leerlingen al vaker in een kasteel zijn geweest en dus meer kennis van het kasteel hebben kunnen er meer/ andere onderwerpen besproken worden

Hoe word je een page?

-

Locatie: Kasteel Hoensbroek

Lesduur: 60 minuten

(direct achter moment 2)

**De les wordt gegeven door:
workshopgever.**

Vooraf en bijzonderheden

-

De workshopgever legt uit en ziet toe op de speurtocht. De groepsleerkracht en actieve begeleiders leiden de leerlingen door de speurtocht.

Beginsituatie

-

De leerlingen hebben kort kennis gemaakt met het kasteel en de vertrekken die belangrijk zijn voor de volgende opdracht.

Lesdoel

-

De leerlingen gaan zelf aan de slag en ontdekken wat een page allemaal moet leren voordat hij ridder kan worden.

Inleiding | 10 minuten

-

De afsluiting van het verhaal is direct het begin punt van het volgende lesmoment: de speurtocht.

De speurtocht wordt geïntroduceerd. De workshopgever legt de speurtocht uit. Er worden 6 groepen gemaakt (minimaal 3 leerlingen per groepje met een maximaal van 6 groepjes) en elke groep heeft een eigen actieve begeleid(st)er (dit moet al op school gebeurd zijn). Elk groepje begint op een andere plek in het Kasteel. Elk kind krijgt een eigen boekje, hier staan alle opdrachten in en extra informatie.

Materialen Alles is in het museum aanwezig)

- Boekjes met opdrachten
- Pennen

kern | 20 minuten

-

De leerlingen beginnen op de verschillende plekken in het kasteel. Hier moeten de leerlingen een opdracht uitvoeren. Als deze opdracht goed is afgerond streept de begeleider deze opdracht af en mogen ze doorlopen naar de volgende plek. Sommige opdrachten zijn individuele opdrachten andere zijn groepsopdrachten. Voor elke opdracht hebben ze gemiddeld 6 minuten, er zijn 6 verschillende opdrachten. Aan het einde komen ze terug naar de zolder.

Materialen Alles is in het museum aanwezig)

- Boekjes met opdrachten
- Pennen

slot | 10 minuten

-

De leerlingen verzamelen weer op de museum zolder. Hier worden de opdrachten die de leerlingen hebben uitgevoerd kort besproken. De workhsopgever vertelt hierna hoe een ridder vroeger geslagen werd. Hierna worden de diploma's tot page uitgedeeld die de leerlingen samen met het opdrachten boekje mee naar huis mogen nemen.

Verdiepende laag

-

Naast de opdrachten staat er nog extra informatie over de vertrekken en Middeleeuwse gebruiken in het boekje. Deze kunnen worden gelezen/besproken indien een groepje erg snel klaar is.

4 les moment

Hoe word je een page?

-

Locatie: klaslokaal

Lesduur: 90 minuten

De les wordt gegeven door:
Groepsleerkracht

Beginsituatie

-

De leerlingen hebben “Kasteel Hoensbroek” bezocht. Ze hebben aan het einde van de speurtocht een boekje mee naar huis gekregen met informatie over het kasteel. Dit boekje is nodig voor de opdracht.

Lesdoel

-

De leerlingen verwerken het museumbezoek met een opdracht in de klas.

Inleiding | 10 minuten

-

Als echte ridder had je een eigen wapenschild. De leerlingen gaan nu dan ook hun eigen wapenschild ontwerpen. Haal de elementen aan die voorkomen op een schild. Moedig de leerlingen aan om de vaardigheden die ze in het kasteel hebben geleerd als basis te nemen voor hun schild. Welke vaardigheid zouden zij het liefste hebben als ridder?

Materialen

- Boekje met opdrachten
- Knipvoorbeeld schild

Door school aan te leveren:

- karton
- papier
- schetsbladen
- verf
- potloden
- plaksel
- versiersels: bijv. aluminiumfolie, glitters etc.

kern | 60 minuten

-

De leerlingen gaan aan de slag met het maken van een schets van een schild, hierbij is belangrijk dat er wordt nagedacht over vorm en kleur. Een schild moet van ver herkenbaar zijn dus er moeten grote vormen op. Als deze klaar is mogen ze het schild in het echt gaan maken. Geef elke leerling een knipvoorbeeld-schild dat is meegestuurd met het lespakket. Dit knipvoorbeeld kan geplakt worden op karton, óf knip uit karton een ridderschild met behulp van het knipvoorbeeld. (Dit kan ook met golfkarton gedaan worden) Laat ze de schilden versieren met verf. Gebruik als deze droog zijn aluminium folie om glimmende delen aan te brengen op de schilden.

Materialen (door school zelf te verzorgen)

- Potloden
- Aluminium folie
- Karton
- Plaksel
- Verf
- Andere versierelementen
- Eventueel elastiek om de schilden om de arm te bevestigen

slot | 20 minuten

-

Hang de schilden op. Laat de leerlingen vertellen waarom ze de verschillende vormen op hun schild hebben gebruikt. Ga hierbij ook in op de vaardigheden die ze uitbeelden en of de leerlingen deze al hebben.

Verdiepende laag

-

De leerlingen kunnen een verhaal schrijven over zichzelf als ridder. In het verhaal moeten een aantal vaardigheden van een ridder verwerkt worden.

Naast het schild kunnen er nog meer onderdelen van het harnas van een ridder gemaakt worden.

- **Zwaard van ridder Hoen maken |** Van karton kunnen zwaarden worden geknipt. Deze kunnen de leerlingen zelf met aluminium folie inwikkelen zodat het ook echt op een zwaard lijkt en het heft kunnen de leerlingen zelf versieren met bijvoorbeeld het wapenschild.

- **Harnas van ridder Hoen maken |** Van een zwarte/grijze vuilniszak kunt u een harnas maken. Knip aan de dichte onderzijde een halsopening en aan beide zijde van de zak een armgat. Laat de leerlingen hierna de zakken beschilderen met op de borst het wapenschild

- **Helm |** Er kan via het voorbeeld dat is te vinden op: <http://www.kleutergroep.nl/Ridders/Werkbladen/Lieselot/Helm%20maken.jpg> een helm worden geknutseld. Deze kan ook weer versierd worden met het wapenschild.



Klinkertstraat 118 | 6433 PB | Hoensbroek | 045 5227272 | kasteelhoensbroek.nl