



Nieuw Land zet vensters open

Docentenhandleiding bovenbouw basisonderwijs
(beknorte versie inclusief de antwoorden)

Inleiding

Met deze spelgerichte kijktocht wandelen leerlingen door de geschiedenis van Flevoland. Aan de hand van vragen verzamelen zij kwartetkaarten. Tenslotte spelen zij het kwartetspel tegen elkaar. De winnaar is het groepje dat de meeste kwartetten verovert.

Het museumbezoek

Bij binnenkomst in het museum meldt u zich met uw leerlingen bij de receptie. De docent ontvangt bij de receptie de volgende onderdelen:

- + De vraagkaarten (b.o.) voor de leerlingen; dit zijn in totaal 32 vraagkaarten. Bij >16 leerlingen zijn twee sets vraagkaarten nodig.
- + De kwartetkaarten (b.o.); dit zijn 32 speelkaarten.
- + De antwoordkaarten (b.o.); dit zijn 32 antwoordkaarten.
- + Een schrijflank met invulvel voor de antwoorden en een pen/potlood per 4 leerlingen.

Vervolgens kunt u de jassen en tassen in de garderobe opbergen. U gaat naar De Buis, de tentoonstellingsruimte op de tweede verdieping. Op de entresol (de 'derde' verdieping) kan de museumles starten. Hier staan tafels en stoelen klaar.

Het spel en de regels

Indeling van de klas

Bij de entresol in De Buis nemen de leerlingen plaats achter de twee tafels met ieder 16 stoelen. De indeling van de groep begint. Een klas tot en met 16 leerlingen wordt in 4 groepen verdeeld. Klassen met meer dan 16 leerlingen worden in 8 groepen verdeeld.

< 16 leerlingen: groep 1 t/m 4 speelt tegen elkaar.

> 16 leerlingen: groep 1 t/m 4 en & groep 5 t/m 8 speelt tegen elkaar.

Schema

Het schema hieronder geeft aan uit hoeveel leerlingen een groep kan bestaan bij een klasgrootte van 8 tot 32 leerlingen. U bent natuurlijk vrij om zelf de groepsgrootte in te delen maar wij raden aan niet meer dan 4 leerlingen per groepje in te delen. Let op: altijd uitgaan van 4 groepen.

GROEP	AANTAL LL.	groep 1	groep 2	groep 3	groep 4
>8 - <16	8	2	2	2	2
	9	3	2	2	2
	10	3	3	2	2
	11	3	3	3	2
	12	3	3	3	3
	13	4	3	3	3

	14	4	4	3	3
	15	4	4	4	3
	16	4	4	4	4

Bij meer dan 16 leerlingen, maak 8 groepen

GROEP	AANTAL LL.	groep 1	groep 2	groep 3	groep 4	groep 5	groep 6	groep 7	groep 8
>16	17	3	2	2	2	2	2	2	2
	18	3	3	2	2	2	2	2	2
	19	3	3	3	2	2	2	2	2
	20	3	3	3	3	2	2	2	2
	21	3	3	3	3	3	2	2	2
	22	3	3	3	3	3	3	2	2
	23	3	3	3	3	3	3	3	2
	24	3	3	3	3	3	3	3	3
	25	4	3	3	3	3	3	3	3
	26	4	4	3	3	3	3	3	3
	27	4	4	4	3	3	3	3	3
	28	4	4	4	4	3	3	3	3
	29	4	4	4	4	4	3	3	3
	30	4	4	4	4	4	4	3	3
	31	4	4	4	4	4	4	4	3
	32	4	4	4	4	4	4	4	4

Opdrachten in stappen

- + Na indeling krijgen alle groepen acht (willekeurige) vraagkaarten van de docent. Met die vragen gaan de groepen leerlingen op zoek naar de juiste levensgrote kwartetkaart. Daarop is doorgaans het antwoord te vinden. De antwoorden noteren de leerlingen op het antwoordenvel.
- + De kinderen hebben 20 minuten de tijd om de vragen op te zoeken. Na 20 minuten verzamelen leerlingen zich weer in de entresol van De Buis.
- + Als de kinderen zitten worden de vragen nagekeken. Dat doen de leerlingen onderling. Groep $1 \leq 3$ (dus groep 1 kijkt antwoorden groep 3 na en vice versa). Groep $2 \leq 4$. Bij > 16 leerlingen: groep $5 \leq 7$; groep $6 \leq 8$. Groep 1 geeft de antwoorden (die ze hebben genoteerd op antwoordenvel op de schrijfplank) aan groep 3. Groep 3 geeft hun antwoorden aan groep 1. Groep 2 en 4 doen hetzelfde.
- + De docent legt de antwoordkaarten op tafel. De leerlingen kunnen de vragen nakijken aan de hand van de antwoordkaarten.
- + De docent legt de kwartetkaarten op de tafel.
 - Antwoord goed? Elke goed beantwoorde vraag levert een kwartetkaart op. Zoek de overeenkomstige kwartetkaart en geef die aan de groep.
 - Antwoord fout? De kwartetkaarten voor fout (of niet) beantwoorde opdrachten worden op een blinde stapel (op de kop) in het midden van de tafel gelegd.

Het kwartet spel spelen

Nu wordt het kwartet gespeeld. De spelregels:

1. De groep met de meest veroverde kwartetkaarten begint.
Bij gelijke aantallen begint de groep met het hoogste nummer (eerst groep 1 dan groep 2 etc.)
2. Vraag een kaart aan één van de andere groepen.
Bijvoorbeeld: "Groep 2; heb jij voor mij van Flevoland in de oudheid, 1. Swifterbancultuur?".
Dit moet dan wel een kaart zijn van een kwartet waarvan je zelf minimaal een kaart in je hand hebt.
 - 2a Heeft de andere groep de juiste kaart wel?
Dan moet hij deze kaart aan de vragende groep afgeven. De vragende groep mag doorgaan met kaarten vragen. Dit mag aan dezelfde of een andere groep.
 - 2b Heeft de andere groep de kaart niet?
Neem een kaart van de blinde stapel. (je mag geen kaart van de blinde stapel nemen als je groep al eerder in je beurt een kaart van een (andere) groep heeft veroverd).
3. De groep aan wie je het laatst een kaart vroeg is nu aan de beurt.
Als je een setje van vier kaarten hebt, roep je 'Kwartet!' en leg je de vier bij elkaar horende kaarten voor je neer op tafel.
4. Het spel is afgelopen als alle kwartetkaarten uitgespeeld zijn.
 - 4a. De winnaar is de groep met de meeste kwartetten.

Antwoorden op de vragen

1. Swifterbancultuur

1. Wat aten de Swifterbantmensen 6000 jaar geleden? Schrijf er drie op

Antwoord 1:

wilde dieren, vis, vrucht en zaden, opbrengst landbouw,

1a. Waar bouwden de Swifterbantmensen hun hutten?

Antwoord 1a:

op de oevers van rivieren

2. Flevo lacus

2. Flevo Lacus is Romeins voor?

Antwoord 2: (letterlijk) Flevomeer

2a. De grens van het Romeinse Rijk was de Oude Rijn. Hoe noemden de Romeinen die grens?

Antwoord 2a: De Limes

3. Almaere naar Zuiderzee

3. Had Almaere zoet of zout water?

Antwoord 3:

Zoet (het Almaere was een meer, geen zee)

3a. Waarvoor gebruikten mensen vroeger veen?

Antwoord 3a:

als brandstof voor verwarming of koken

4. Heren van Kuinre

4. We noemen deze kasteelheren de Heren van Kuinre. Maar hoe werden ze ook wel genoemd tijdgenoten?

Antwoord 4:

Ridders of rovers

4a. Handel met Hanzesteden

4a. Hoe heetten de schepen van de handelaren van de Hanzesteden?

Antwoord: koggen

5. Slag op de Zuiderzee

5. Wie vocht er tegen wie in de Slag op de Zuiderzee?

Antwoord 5:

Spanjaarden tegen de Watergeuzen

5a. Via welk Waddeneiland vertrokken de schepen vanaf de Zuiderzee?

Antwoord: 6

Texel

6. Zuiderzee als verkeersplein

6. Hoe noemen we de eeuw tussen 1600 en 1700?

Antwoord 6a:

Gouden Eeuw

6a. Ging het vervoer tussen 1600 en 1700 over land of zee?

Antwoord: zee (Zuiderzee)

7. Geloof op de eilanden

Neem plaats op de kerkbank.

7. Bleef Schokland rooms-katholiek of werd het protestant?

Antwoord: bleef rooms-katholiek

7a. Was dominee De Cock (Urk) tegen het rooms-katholicisme. Of was hij tegen koning Willem I die zich teveel met de Nederlands Hervormde Kerk bemoeide?

Antwoord: Tegen bemoeizucht van koning Willem I

8. Ondergang van Schokland

8. In welke polder ligt Schokland tegenwoordig?

Antwoord: Noordoostpolder

8a. Schokland staat op de werelderfgoedlijst. Hoe heet de organisatie van die lijst? Antwoord: Unesco

9. Inpolderen met windkracht

9. In de 17e eeuw werd veel land op water veroverd. Ken je twee polders (droogmakerijen) die toen ontstonden?

Antwoord 9:

Beemster en Schermer

9a. Wat is er vernoemd naar deze plannenmaker?

Antwoord 9a:

De Stevinsluizen (op de Afsluitdijk bij Den Oever).

10. Inpolderen met stoomkracht

10. Waar waren de Zuiderzeevissers bang voor als de Zuiderzee zou worden ingepolderd?

Antwoord 10:

Dat ze werkloos zouden worden

10a. In Nederland bleef alles bij het oude. Waardoor veranderde dat?

Antwoord: 10a

Grondwet in 1848

11. Het Plan Lely

11. Door welke dijk werd de (Zuider)zee een (IJssel)meer?

Antwoord 11:

Afsluitdijk

11a. De eerste polder die droogviel lag niet in Flevoland maar in Noord-Holland. Hoe heet die polder?

Antwoord: 11a Wieringermeer

12. Zuiderzeeproject in crisistijd

12. Welke polder is in de Tweede Wereldoorlog drooggelegd?

Antwoord 12: Noordoostpolder

12a. Noem de drie polders van Flevoland?

Antwoord 12a :

Noordoostpolder, Oostelijk Flevoland en Zuidelijk Flevoland

13. Nederlands Onderduikersparadijs

13. N.O.P. betekent Noordoostpolder en?

Antwoord 13: Nederlands Onderduikersparadijs

13a. De arbeiders die greppels moesten graven woonden in houten gebouwen. Hoe noem je die gebouwen?

Antwoord 13a: barakken(kampen)

14. Nagele, het nieuwe bouwen

14. Er werden moderne huizen in de Noordoostpolder gebouwd. Vierkant en fris. Hoe noem je die manier van bouwen?

Antwoord 14: het Nieuwe Bouwen

14a. In welk dorp in de Noordoostpolder zijn nog veel van die moderne huizen te vinden?

Antwoord: Nagele

15. Maakbare samenleving

15. De overheid koos zelf mensen om in Flevoland te gaan wonen. Hoe noem je de eerste bewoners ook wel?

Antwoord: kolonisten

15a. Waar geloofde de bekende staatsman Willem Drees in?

Antwoord: de maakbare samenleving

16. Nieuwkomers

16. Noem eens 2 allochtone groepen in de bevolking.

antwoord: Surinamers, Antillianen, Turken, Marokkanen etc.

16a. Uit welke Nederlandse steden kwamen de 'allochtone' bevolkingsgroep voordat ze in Lelystad of Almere gingen wonen?

Antwoord 16a:

Amsterdam, Rotterdam, Den Haag

Contact

Nieuw Land

Museum+Archief+Studiecentrum

Oostvaardersdijk 01-13

Postbus 73

8200 AB Lelystad

T (0320) 26 07 99

F (0320) 26 04 36

E info@nieuwlanderfgoed.nl

I www.nieuwlanderfgoed.nl