

LEERLIJN

ERFGOED

Lessenreeks: Verhalen vertellen

Groep 5



Informatie over *Verhalen vertellen*



Doel van de lessenreeks

De leerlingen leren dat voorwerpen en collecties (verschillende) verhalen kunnen vertellen. De leerlingen leren over verschillende soorten verhalen (fictie en non-fictie) en gebruiken hierbij hun waarneming en eigen verbeelding.

De leerlingen proberen vorm te geven aan het verhaal van een ander. De leerlingen stappen in een rol en spelen met non-verbale communicatie, waarbij de houding en gezichtsuitdrukking centraal staan. Ze ervaren wat dit met henzelf doet en de ander.

Vooraf

De mens geeft al vanaf het begin informatie door verhalen te vertellen, mondeling, via muziek, gebaren en grafische tekens. Vaak ondersteunen voorwerpen deze verhalen, maar de objecten zelf vertellen ook verhalen. Door het voorwerp goed te bekijken en verder te onderzoeken ontdek je steeds meer details. Een nieuwsgierige leerling gaat zich dingen afvragen en met wat verbeelding en achtergrondinformatie ontstaat er een nieuw verhaal van het verleden, heden en toekomst.

Vorbereiding

Reserveer de leskist bij CKC door te mailen naar info@cultuurentechneikopschool.nl. Kijk voor elke les goed of je fysieke materialen uit de kist nodig hebt. Veel van de lesmaterialen zoals bijlagen en werkbladen zijn ook online te vinden.

Werk je digitaal zonder leskist? Klik dan op de linkjes in de materialenlijst of kijk op de website www.cultuurentechneikopschool.nl/leerlijnen/erfgoed.

Materialenlijst

Les 1:

- Digibord
- Voorwerpen uit leskist (zie onderstaande lijst)
- Werkblad: vragen bij voorwerpen
- 6 Zoom foto's: foto's A1, A2, A3 óf B1, B2, B3 (digibord)
- 4 Afbeeldingen 'decor verhaal': afbeeldingen C1 t/m C4 (digibord)
- 16 Kaarten 'decor verhaal' (afbeeldingen C1 t/m/C4 in leskist)
- Bijlage 1: zoom (in deze handleiding)
- Bijlage 2: decor verhaal (in deze handleiding)
- Bijlage 3: achtergrondinformatie bij voorwerpen (in deze handleiding)

Voorwerpen leskist:

- Boterspaan
- Leitje met griffels
- Koekjestrommel
- Klompen
- Knijpkat
- Handmixer
- 2 Hoeden
- Telefoon (met snoer)
- Vlag (met wapen Zoetermeer)
- Schaaltje (met wapen Zoetermeer)
- Boek 'Uit het leven van Dik Trom' van C. Joh. Kievit
- Bijlage D: info voorwerpen en bijbehorende foto's (in leskist)

Les 2:

- Digibord
- Boek: *Uit het leven van Dik Trom* van Joh. Kievit - jubileum uitgave Uitgeverij Kluitman, 2016. Boek (in leskist blz. 44-51)
- Bijlage E: kaartjes met scènes uit hoofdstuk 7 van Dik trom (tableau vivant)
- Bijlage 4: tableau vivant (onderaan in deze handleiding)
- Muziekje voor de warming-up: Stop dans (zelf zoeken)

Inhoud

Les 1 **Wat voorwerpen je vertellen**

Als we nieuwsgierig zijn naar de verhalen achter oude voorwerpen, plekken en gebouwen, dan gaat er een hele nieuwe wereld open. Het erfgoed is de erfenis van vorige generaties. Wat vertellen deze voorwerpen, plekken en gebouwen ons over deze mensen en hun leven? Welke betekenis had het voor de gebruikers en welke betekenis kunnen wij er nu aan geven?

Zoom-in

Kijk, voel en verwonder

Vertel eens

Ver gezocht!?

Les 2 **Een ander verhaal**

Wat is er nodig om iemand te begrijpen, die in een andere tijd heeft geleefd? Kennis en inlevingsvermogen. De boeken van Dik Trom worden nog steeds (voor)gelezen, ondanks dat de verhalen zich in een andere tijd afspelen. De boeken verbinden het heden met het verleden op een leuke manier. Hoe, dat onderzoeken we samen in deze les.

Herkomst

Het verhaal

Tableau vivant

Ongepast!?

1

Wat voorwerpen je vertellen



Lesdoel

De leerlingen leren dat voorwerpen en collecties (verschillende) verhalen kunnen vertellen. De leerlingen leren over verschillende soorten verhalen (fictie en non-fictie) en gebruiken hierbij hun waarneming en eigen verbeelding.

Benodigde materialen

- Digibord
- Voorwerpen (leskist)
Bijlage D: info voorwerpen en bijbehorende foto's (in leskist)
- Werkblad: vragen bij voorwerpen
- 6 Zoom foto's: foto's A1, A2, A3 óf B1, B2, B3 (digibord)
- 4 Afbeeldingen 'decor verhaal': afbeeldingen C1 t/m C4 (digibord)
- 16 Kaarten 'decor verhaal' (afbeeldingen C1 t/m/C4 in leskist)
- Bijlage 1: zoom (in deze handleiding)
- Bijlage 2: decor verhaal (in deze handleiding)
- Bijlage 3: achtergrondinformatie bij voorwerpen (in deze handleiding)

Vorbereiding

- Kies één van de zwart-wit foto's en probeer de activiteit: 'Zoom' van tevoren uit.
- Leg tekenpapier en potloden klaar.
- Print of kopieer een werkblad voor elke leerling.
- Leg de 16 kaarten 'decor verhaal' klaar.

Inhoud

Als we nieuwsgierig zijn naar de verhalen achter oude voorwerpen, plekken en gebouwen, dan gaat er een hele nieuwe wereld open. Het erfgoed is de erfenis van vorige generaties. Wat vertellen deze voorwerpen, plekken en gebouwen ons over deze mensen en hun leven? Welke betekenis had het voor de gebruikers en welke betekenis kunnen wij er nu aan geven?

Zoom

Kijk, voel en verwonder

Vertel eens

Ver gezocht!?

Introductie

Als we nieuwsgierig zijn naar de verhalen achter oude voorwerpen, plekken en gebouwen, dan gaat er een hele nieuwe wereld open. Ons erfgoed is de erfenis van vorige generaties. Wat vertellen deze voorwerpen, plekken en gebouwen ons over deze mensen en hun leven? Welke betekenis had het voor henzelf en welke betekenis kunnen wij eraan geven?

We kunnen veel te weten komen door brononderzoek. Deze kennis en inzichten worden onder andere gebruikt om tentoonstellingen te maken en verhalen te vertellen. Verhalen kun je namelijk op veel verschillende manieren vertellen en vanuit verschillende perspectieven.

Opdracht

Om deze les te introduceren zoom je in drie stappen uit op een foto: van detail naar geheel. Het verhaal verandert of wordt steeds rijker als je steeds meer van een voorstelling onthult. Door naar elkaar te luisteren onderzoeken de leerlingen verschillende ideeën van wat mogelijk is. De leerlingen gebruiken hun verbeelding en vertellen wat ze (denken te) zien. Deze activiteit stimuleert goed observeren en luisteren, het kritisch denken en verbanden leggen.

Gebruik één van de twee zwart-wit foto's (kies uit: A1 of B1). Zie de voorbeelden van de stappen in bijlage 1. Toon de verschillende foto's/stappen op het digibord (A1 of B1, daarna A2 of B2 en als laatste A3 of B3).

Leg de spelregels uit aan de leerlingen:

- Steek je hand op als je iets willen zeggen en luister naar elkaar.
- Alle ideeën zijn goed, maar je moet wel uit kunnen leggen waarom je dit denkt. Wat zie je waardoor je dit denkt?

STAP 1] Foto A1 of B1: dit is een klein detail van het geheel.

Stel de volgende vragen:

- Kijk in stilte naar de afbeelding.
- Na 1 à 2 minuten) vraag je: Wat gebeurt hier, denk je?
- Laat de leerlingen één voor één antwoorden. Respecteer alle antwoorden door geen oordeel te geven.

STAP 2] Foto A2 of B2: hierop zie je het kleine detail met meer context.

- Welke nieuwe dingen zie je?
- Wat denk je nu? Heb je nieuwe ideeën over wat er aan de hand is?
- Wat vraag je je af?

STAP 3] Foto A3 of B3: laat de hele afbeelding zien. Wat zien we nu? Verrassend?

Reflecteren

Hoe vaak is het verhaal veranderd? Hoe kwam dat denk je? *Hoe meer informatie je hebt, hoe completer en rijker het verhaal. We hebben snel ons oordeel klaar, meestal loont het om 'beter' onderzoek te doen om meer van of het juiste verhaal te leren kennen.*

Opdracht

Laat de leerlingen in 3 of 4-tallen werken. Verdeel de voorwerpen uit de leskist over de groepjes en de bijbehorende foto met achtergrondinformatie op de achterkant (bijlage D in leskist). De leerlingen werken samen, maar vullen individueel het werkblad in.

De voorwerpen zelf vertellen een verhaal: ze hebben een geschiedenis, ze zijn gemaakt, gebruikt en bewaard en soms hebben ze een tweede leven gekregen.

De kinderen onderzoeken het voorwerp op de volgende manier:

- De leerlingen tekenen het voorwerp na: de contour van het voorwerp in een enkele lijn en één detail uitgewerkt.
- De leerlingen beantwoorden de vragen op het werkblad, die met behulp van achtergrondinformatie en de eigen waarneming kunnen worden beantwoord.

Reflecteren

Als het voorwerp zou kunnen praten, welke vraag zou je het voorwerp dan willen stellen?

Uitvoeren

Vertel eens

20 minuten

Opdracht

De leerlingen vertellen een eigen verhaal waarin het voorwerp, dat ze hebben onderzocht, de hoofdrol speelt. Toon de 4 afbeeldingen (decor verhaal) op het digibord (C1, C2, C3, C4). De leerlingen kiezen één van de vier afbeeldingen. Er zijn vier kaarten per afbeelding beschikbaar om uit te delen (zie leskist). De afbeelding vormt het decor van hun verhaal.

Het voorwerp beleeft een onverwacht avontuur in het decor van de afbeelding. Bedenk het volgende:

- Een verhaal heeft altijd een: begin, midden en eind.
- Vertel het verhaal vanuit het voorwerp. Wat als het voorwerp zou kunnen praten, voelen en denken?
- Kies de plek voor het voorwerp in de afbeelding. Bijvoorbeeld: in de hand van ... of naast ...
- Bedenk hoe het voorwerp daar terecht is gekomen? Gebruik de informatie die je eerder hebt ontdekt bij het onderzoeken van het voorwerp.
- Gebruik je verbeelding.
- Bedenk en schrijf eerst wat losse ideeën op, minimaal 3 verschillende 'avonturen'. Kies er één om uit te werken. Schrijf minimaal 2 zinnen op voor het begin, 5 zinnen voor het midden en 2 zinnen voor het einde van het verhaal.
- Bedenk ook een titel voor je verhaal

Tip: Deze les kan gekoppeld worden aan een taalles: creatief schrijven.

Reflecteren

Lees het verhaal zelf hardop voor, waar kan het worden verbeterd? Denk daar samen over na.

Evaluëren

Vergezocht!?

10 minuten

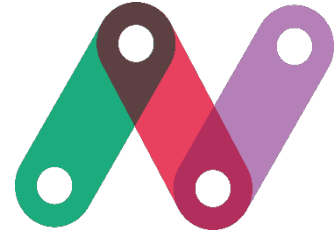
Opdracht

Koppel twee groepen aan elkaar en laat ze het verhaal aan elkaar vertellen. Heb je de tijd, doe het dan klassikaal.

Reflecteren

- Welk verhaal of wat in het verhaal van de ander heeft je verrast? Vertel eens.
- Heeft het voorwerp in jouw verhaal een nieuwe functie of betekenis gekregen? Leg eens uit.

2 Een ander verhaal



Lesdoel

De leerlingen proberen vorm te geven aan het verhaal van een ander. De leerlingen stappen in een rol en spelen met non-verbale communicatie, waarbij de houding en gezichtsuitdrukking centraal staan. Ze ervaren wat dit met henzelf doet en de ander.

Benodigde materialen

- Digibord
- Boek: Uit het leven van Dik Trom van Joh. Kievit – jubileum uitgave Uitgeverij Kluitman, 2016 (in leskist).
- Bijlage E: kaartjes met scènes uit hoofdstuk 7 van Dik Trom (in leskist).
- Muziekje voor de warming-up: Stop dans
- Bijlage 4: tableau vivant (in deze handleiding)

Vorbereiding

- Bekijk de verschillende scènes (tekstfragmenten) uit Dik Trom en leg de kaartjes met opdrachten (bijlage E) klaar (zie leskist)
- Bekijk de informatie over het begeleiden van een tableau vivant in bijlage 4 (onderaan in deze handleiding).

Inhoud

Wat is er nodig om iemand te begrijpen, die in een andere tijd heeft geleefd? Kennis en inlevingsvermogen. De boeken van Dik Trom worden nog steeds (voor)gelezen, ondanks dat de verhalen zich in een andere tijd afspelen. De boeken verbinden het heden met het verleden op een leuke manier. Hoe, dat onderzoeken we samen in deze les.

Herkomst

Het verhaal

Tableau vivant

Ongepast!?

Introductie

Aan het einde van de 19e eeuw was dit boek revolutionair: een kinderboek dat niet opvoedde, maar een deugniet als hoofdpersoon had! ('Schande!') C. Joh. Kievit was de eerste die een boek schreef vanuit de belevingswereld van het kind. Kinderboekenambassadeur Jan Paul Schutten noemt Dik Trom een van de belangrijkste kinderboeken aller tijden. Op de website van de Digitale Bibliotheek voor Nederlandse Letteren vind je veel oude (ingescande) versies van de boeken, bijvoorbeeld een exemplaar uit 1899. In de jubileumuitgave uit 2016 zijn de teksten herzien en aangepast aan de huidige tijd, waardoor het verhaal gemakkelijk leest. Maar het is wel leuk om te zien hoe de tekst is veranderd. De illustraties zijn overigens hetzelfde gebleven! Woorden 'van vroeger', die nu niet meer gebruikt worden (zoals pokkenbriefje, griffel, veldwachter) worden in voetnoten uitgelegd. Maar ook situaties van vroeger die nu niet meer voorkomen, worden uitgelegd. Zo kun je op blz. 73 (boek 1) bijv. lezen dat vrouwelijke ambtenaren, waaronder onderwijzeressen, vroeger na hun huwelijk ontslagen werden!

Oriënteren	Herkomst	10 minuten
------------	----------	------------

Opdracht

Begin met de vraag: Als ik zeg kattenkwaad, waar denken jullie dan aan? Laat na de reacties van de kinderen de volgende trailer zien van de film Dik Trom (2:05 min)

<https://www.youtube.com/watch?v=TlhLHXTTox8>

Vraag wie de boeken van Dik Trom kent? Zo ja, zelf gelezen of is het voorgelezen? Wat vind je ervan?

Reflecteren

Heb je zelf wel eens kattenkwaad uitgehaald waar je spijt van hebt?

Onderzoeken	Het verhaal	15 minuten
-------------	-------------	------------

Opdracht

Pak het boek 'Uit het leven van Dik Trom' uit de leskist Lees hoofdstuk 7 (blz. 44-51): *Dik gaat naar school* voor aan de klas.

A. Verdeel de kaartjes (bijlage E) met de verschillende tekstfragmenten (scènes) uit hoofdstuk 7 over de groepjes, er zijn 8 kaarten met scènes beschikbaar. De leerlingen lezen samen het tekstfragment en beantwoorden de volgende vragen:

- Wie zijn de hoofdpersonen?
- Waar speelt het zich af?
- Wat gebeurt er?

B. Oefenen met het tableau vivant

De leerlingen hebben in opdracht A beschreven wat er gebeurt in het tekstfragment (scène).

Samen proberen ze deze scène uit te beelden in een tableau vivant. Ze maken als het ware een levende illustratie bij het verhaal. Laat de kinderen even oefenen en een paar dingen uitproberen. Hoe ziet hun 'levende' illustratie eruit?

Wat is een tableau vivant:

De spelvorm tableaux wordt ook wel tableau vivant of levend schilderij genoemd. De spelers bevriezen bepaalde handeling, personage of situatie, waardoor een levend schilderij ontstaat. Hierbij wordt niet gesproken of bewogen. Het is een laagdrempelige spelvorm.

(Zie bijlage 4, bron: <https://dramaonline.nl/tableaus/>)

Reflecteren

Hoe was het om dit te doen? Bespreek de houdingen en de gezichtsuitdrukkingen, welk gevoel kregen ze erbij?

Uitvoeren	Tableau vivant	20 minuten
-----------	----------------	------------

Opdracht

Uitvoeren van het tableau vivant:

De scènes die de leerlingen hebben voorbereid hebben een opeenvolgend nummer. Zet de groepjes nu in de juiste volgorde van 1-8. Lees hoofdstuk 7 voor en laat de groepjes bij het juiste fragment één voor één hun scène uitbeelden in een tableau vivant.

Zie aandachtspunten bij het begeleiden van tableaux in bijlage 4.

Let op: als je bovenstaande opdracht op een ander moment uit laten voeren, warm dan eerst even op en geef even de tijd om de scène opnieuw te oefenen.

Opwarmen: doe de stopdans oefening met de klas, voordat de kinderen zelf vormgeven aan de scène door middel van een tableau vivant. Tijdens de stopdans kun je emoties toevoegen: bijvoorbeeld, als ik stop zeg, zie je er blij of droevig uit.

Reflecteren

Waaraan kun je zien hoe iemand zich voelt? Hoe kun je dit het beste 'spelen'? Non-verbale communicatie bestaat uit lichaamshoudingen en gezichtsuitdrukkingen.

Evalueren

Ongepast!?

15 minuten

Opdracht

Laat de illustratie van Dik Trom zien. Bespreek de tekening: Wat valt je op aan de tekening? Wat (her)kennen ze en wat niet?

Reflectie

Als je het verhaal van Dik Trom vergelijkt met nu, wat is er dan allemaal anders?

Bijlage 1: Zoom



Onder leerlingenmateriaal staan deze uitsneden op een aparte pagina, waardoor je deze makkelijker één voor één kunt tonen op het digibord. Stap voor stap wordt de hele afbeelding getoond. Bij elke stap vraag je de leerlingen: wat gebeurt hier? Wat denken ze te zien? Meer context levert vaak ook een ander verhaal op of een ander perspectief. Zo leren de kinderen dat niet alles is wat het op het eerste gezicht lijkt.

Foto A: De 15.000e inwoner is geboren; burgemeester en mevrouw H.G.I. Baron van Tuyll van Serooskerken op bezoek bij de ouders, echtpaar van Velzen. (5-1-1969)

STAP 1: detail 1 (A1) **STAP 2:** detail 2 (A2)

STAP 3: hele foto (A3)



Foto B: Oud-wethouder J. Kentgens opent op spectaculaire wijze het overdekte bad- en sportcentrum (later De Driesprong geheten) aan de Van Stolberglaan door zich in het water te laten gooien. (1969)

STAP 1: detail 1 (B1)

STAP 2: detail 2 (B2)



STAP 3: hele foto (B3)



Bijlage 2: Decor verhaal



Schaatsenrijden in een dorp, Hendrick Avercamp, ca. 1610 (olieverf op paneel, h 35,7cm × b 70,4cm × d 1,4cm)



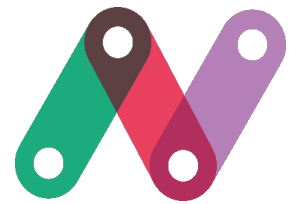
Gezicht op Den Haag, Cornelis Springer, ca. 1850 - ca. 1852 (olieverf op doek, h 48cm × b 58cm)



Het vrolijke huisgezin, Jan Havicksz. Steen, 1668 (olieverf op doek, h 110,5cm × b 141cm)



De liefdesbrief, Johannes Vermeer, ca. 1669 - ca. 1670 (olieverf op doek, h 44cm × b 38,5cm)



Bijlage 3:

Achtergrondinformatie bij foto's (zie leskist)

Boterspaan

Een boterspaan is een houten spatel met een handgreep en schep en werd gebruikt om boter mee te scheppen. Boter werd pas vanaf de zestiende eeuw gegeten, daarvoor werd van boter zelf gemaakt. De ribbels op de schep zorgden ervoor dat de boter makkelijker van de spaan kwam en niet bleef kleven.



Boterhandel in Zoetermeer

Zoetermeer was begin vorige eeuw bekend door de handel in boter, kaas en eieren. Rond 1935 waren er wel 60 boterboeren. Zoetermeer kreeg daarom de naam: Boterdorp. Koelkasten bestonden nog niet, dus verkocht men de kaas, boter en eieren vers aan de deur.

Foto: Een vijftal boterboeren rond 1910. (Geheugen van Zoetermeer: foto H157)

Leitje (en griffel):

Een leitje is een schrijfplankje van lei (steen). Waar je met een griffel (staafje van zachte steen), vaak leisteel, op kunt schrijven. Een groot voordeel: wat je schrijft kun je met een natte spons weer uitwissen en na het drogen kun je het leitje weer opnieuw gebruiken.



Onderwijs in Zoetermeer: Eerst gingen alleen jongens naar school, want meisjes hoefden niets te leren. Dat vond met toen, nu gelukkig niet meer. Er is een gevelsteen bewaard van de eerste school in Zoetermeer met het jaartal 1611. Schoolmeesters gaven toen niet alleen maar les, maar waren vaak ook klokkenluider, doodgraver en koster (ze regelde alles voor de kerk). Kinderen van arme gezinnen bleven in de zomer vaak thuis, dan moesten ze werken op het land. In de Dorpsstraat stonden nog twee scholen: School met de bijbel, Dorpsstraat 99 en de meisjesschool, Dorpsstraat 114. Nu worden deze gebouwen voor andere dingen gebruikt.

Foto: Schoolklas met meester Nieuwenhuijsen tussen 1925-1935. (Geheugen van Zoetermeer: foto 0777)

Koekjestrommel

Een koekjestrommel kun je steeds weer opnieuw en houden de koekjes wat langer vers. Vaak zijn ze gemaakt van blik, dit was een belangrijke uitvinding in de 19^{de} eeuw. In blik kun je voedsel namelijk langer bewaren. Tegenwoordig verpakken we ons eten op veel verschillende manieren. Nog steeds in blik, maar ook in plastic en karton.



Bakkerijen in Zoetermeer: Op de foto zie je koekblikken van de koekjesfabriek De Duif, achter Dorpsstraat nr. 70. Arie van Holst, eigenaar van koek- en banketfabriek De Duif, bedacht het recept voor een uniek koekje: het 'Wilhelmientje'. De fabriek bestaat niet meer en het recept is verdwenen. Dus zullen we nooit weten hoe het koekje smaakt. Misschien kennen jullie wel Bakker Jongerius. Wist je dat Bakker Jongerius al meer dan 100 jaar bestaat in Zoetermeer? En wat heel bijzonder is, de vierde generatie staat nu in de bakkerij. Piet Jongerius begon in 1901 de bakkerij, hij was de vader van de opa van Daphne Jongerius.

Foto: Hr. Arie van Holst en bode Jacob van der Spek met trommels met koek van koekfabriek De Duif tussen 1950-1960. Hierin werden ook wel Willemientjes verpakt. De koek- en banketfabriek De Duif was gevestigd achter Dorpsstraat nr. 70. (Geheugen van Zoetermeer: foto J66)

Klompen

Je hebt ze in allerlei soorten, maten, vormen en materialen. Zo zijn er bijvoorbeeld speciale klompen voor turfstekers: de veenklompen. Deze zijn plat en hebben een vierkante neus. Zoek het maar eens op. Elke klompenmaker had zijn eigen model, kleur en versiering. In 1950 had bijna iedereen wel een paar klompen en liep daar dagelijks op, zoals nu iedereen op sneakers loopt.



Boeren in Zoetermeer: De bodem van Zoetermeer bestond in de middeleeuwen uit een dikke laag veen. Door slootjes te graven kon het water weggelopen en kon het land gebruikt worden voor landbouw. Zoetermeer zag er vroeger er dan ook heel anders uit. Je had het oude dorp en daaromheen weilanden en boerenbedrijven. Om het land te bewerken hadden de boeren stevige paarden nodig; om de ploeg te trekken, maar ook om met het rijtuig naar de kerk te gaan. Om goede paarden te kopen gingen ze op de derde woensdag in augustus naar de Paardenmarkt in de Dorpsstraat.

Foto: Een venter met transportbakfiets met allerlei soorten en maten klompen uit 1910. (Geheugen van Zoetermeer: foto Q245)

Knijpkat

Een knijpkat is een zaklantaarn zonder batterijen. Door te knijpen wek je stroom op en gaat het lampje branden. In de Tweede Wereldoorlog was dit een populair ding. Je mocht geen licht branden en ook de straatlantaarns waren uit, het was dus overal erg donker. Weet je waarom het een knijpkat heet? Een knijpkat kon klinken als een jankende kat, die geknepen wordt.



Tweede Wereldoorlog in Zoetermeer:

Op [foto 1](#) zie je J. van der Spek met koptelefoon, die illegale berichten van Radio Oranje ontvangt. De radio wordt aangedreven door een fietsdynamo, door de trapper rond te draaien. Radio Oranje zond uit vanuit Engeland. Daar zat de koningin en de gevluchte Nederlandse regering. De mensen luisterden stiekem naar Radio Oranje voor geheime boodschappen en troostende woorden van de koningin.



Op [foto 2](#) zie je de Junker 52, een Duits vliegtuig. Het vliegtuig maakte op 10 mei 1940 een noodlanding in Pijnacker. De wapens werden door Nederlandse militairen in Zoetermeer in beslag genomen en verstoopt. De soldaat op de foto heet Aarts. In 1945 maakte nog een vliegtuig in de buurt een noodlanding, dat was een Engels vliegtuig. De negen bemanningsleden sloegen op de vlucht, waaronder de Amerikaanse soldaat John McCormick. Vier mannen werden gevangen genomen. John kon ontsnappen en ging bij het verzet. Helaas overleed hij op 23jarige leeftijd tijdens een gevecht met de Duitsers.

Foto 1: In scène gezette foto uit 1945 waarbij J. van der Spek illegale berichten van Radio Oranje ontvangt op een radio aangedreven door een fietsdynamo. (Geheugen van Zoetermeer: foto P6002)

Foto 2: Een Duits vliegtuig, een Junker 52, maakte op 10 mei 1940 een noodlanding bij de Katwijkerlaan in Pijnacker. (Geheugen van Zoetermeer: foto G218)

Handmixer

Een mixer of klopper wordt gebruikt om vloeibare stoffen te mengen, zoals pannenkoekendeeg. Je kunt er ook slagroom mee opkloppen. Dit is misschien een soort klopper dat je niet kent. Door aan de hendel te draaien, bewegen de kloppers. Tegenwoordig gebruiken we bijna allemaal de elektrische mixers.



New-town Zoetermeer: In de jaren 60 en 70 van de vorige eeuw werd het dorp Zoetermeer, New-Town Zoetermeer. Den Haag groeide zo hard, dat er nieuwe woningen nodig waren. De Gemeente Zoetermeer moest meehelpen om de woningnood in Gemeente Den-Haag op te lossen. Er werden plannen gemaakt voor voor hoge flatgebouwen in de Palensteinsepolder en Driemanspolder. Dit werd toen als modern gezien. In deze huizen kwamen ook

'moderne' keukens. Steeds meer mensen konden moderne apparaten kopen, zoals moderne koelkasten, wasmachines, naaimachines en elektrische keukenapparatuur.

Foto: Nationaal Archief: Fotocollectie Van de Poll, CC BY 4.0.
(<https://geschiedenisvanzuidholland.nl/verhalen/verhalen/huisvrouw-zijn-was-vakwerk/>)

Hoeden

Hoeden, je hebt ze in alle soorten en maten, hoeden voor vrouwen en hoeden voor mannen, groot en klein, met en zonder rand, sober en versierd. Een hoed kun je dragen om je hoofd te beschermen, of om er nog mooier uit te zien, als hoofdbedekking in kerken, voor status of om te laten zien bij welke groep mensen je wil horen (identiteit).



Religie in Zoetermeer: De oudste kerk in Zoetermeer is de Oude Kerk en gebouwd in de 18^{de} eeuw (1785), maar de kerktoren is nog ouder. Deze is gebouwd in 1642. De huidige Nicolaaskerk is de derde kerk op deze plek en gebouwd in de 19^{de} eeuw. Vroeger waren de meeste mensen in Nederland of Rooms-Katholiek of Protestants. Op zondag ging je naar de kerk. Dan droeg je je beste kleding en een hoed. De mannen deden hun hoed af in de kerk, de vrouw mocht dat niet. Hun hoofd moest bedekt blijven.

Foto: Willem van Dorp en zijn vrouw (Tine) Catharina van Dorp-Vis in 1935 op weg naar de huwelijksvoltrekking in de Oude Kerk. (Geheugen van Zoetermeer: foto Q2548)

Telefoon

Een telefoon is uitgevonden in de 19^{de} eeuw en wordt gebruikt om te bellen. Het woord telefoon betekent: ver geluid. Je kunt elkaar spreken, zonder op dezelfde plaats te zijn. Dit is een telefoon met een draaischijf en een snoer. Deze telefoons zien we al een poosje niet meer. Nu hebben de meeste mensen een mobieltje. Heb je een Smartphone, dan kun je veel meer dan alleen maar bellen.



Communicatie in Zoetermeer: Hier zie je Arie van Holst, eigenaar van koek- en banketfabriek De Duif, in 1954 aan de telefoon. Je kunt natuurlijk even bij de bakker langslopen, maar als je snel een bestelling wil plaatsen is de telefoon wel makkelijk. Nu hebben vee mensen een mobiel telefoon. Het nummer begint dan met 06. Vroeger had je alleen vaste lijnen en elk dorp of stad had een eigen netnummer. Zoetermeer had bijvoorbeeld tussen 1950-1958 het netnummer: 01790. Dit nummer moest je eerst draaien, daarna kwam het persoonlijke nummer. Nu is het netnummer: 079.

Foto: Arie van Holst, eigenaar van koek- en banketfabriek De Duif achter Dorpsstraat nr. 70, aan de telefoon in 1945. (Geheugen van Zoetermeer: foto AW-4961)

Vlag (groep 1-2 + 5) of Delfts blauw schaaltje van Nutricia met het wapen van Zoetermeer (groep 5).

De waterlelie is de officiële ambassadeurssoort (symbool) van Zoetermeer. Waterlelies worden ook wel meerbloemen genoemd. Dit is een oude naam voor de waterlelie. Heel logisch eigenlijk. Bloemen die drijven op het meer (water), meerbloemen. De naam Zoetermeer: dorp aan een meer met zoet water.

De band met water zie je dus terug in het wapen van Zoetermeer. Op het wapen zie je de Meerbloem (of waterlelie). Het wapen is in de loop van de tijd een beetje veranderd. Op het oude wapen uit 1816 (200 jaar geleden) zie je zwierige bloemen. Het wapen is vernieuwd in 1935, toen werden de twee dorpen Zoetermeer en Zegwaard samengevoegd. Op het nieuwe wapen staan bloemen met rechte stelen.



Gemeente Zoetermeer:

In 1935 worden de twee aparte dorpen Zegwaart en Zoetermeer één gemeente. De grens tussen Zegwaart en Zoetermeer liep midden over de Delftse- en Leidsewallen. De Oude Kerk stond op de grens! Weet je waarom er gekozen is voor de naam Zoetermeer en niet voor Zegwaart? De maatschappij Nutricia was toen ook al een bekende naam in de hele wereld. Nutricia stond eigenlijk in Zegwaart, maar noemde Zoetermeer als vestigingsplaats. Daarom is gekozen voor de 'bekende' naam Zoetermeer.



Foto 1: Vogelvluchtfoto van de Dorpsstraat met o.a. Oude Kerk, Nicolaaskerk, Brinkersfabriek uit 1965. (Geheugen van Zoetermeer: foto GF 0647)

Foto 2: Verregende Koninginnedag in 2010, terwijl Scouting Zoetermeer de Nederlandse vlag hijst. Op de achtergrond zie je de geel-blaauwe vlag van Zoetermeer. (Geheugen van Zoetermeer: foto TH0000001164)



Bijlage 4: Tableau vivant



Lees hoofdstuk 7: *Dik gaat naar school* hardop voor en laat de kinderen bij de juiste passages (scènes) een tableau vivant maken.

De leerlingen lezen het tekstfragment hardop in de groep en beantwoorden samen de volgende vragen:

- Wie zijn de hoofdpersonen?
- Waar speelt het zich af?
- Wat gebeurt er?

Hoe gaan jullie dit uitbeelden?

- Wie speelt wie?
- Wat is je houding?
- Wat is je gezichtsuitdrukking?
- Als niet iedereen een rol heeft, wat doen de anderen? Zijn ze deel van het decor? Een stoel of een extra personage?

Scènes:

- 1: pag. 44 En op 31 maart stapte Jan Trom (vader van Dik) het huis van de hoofdonderwijzer binnen, om hem te vragen of zijn zoon de volgende morgen op school mocht komen. ... De directeur vraagt Jan te gaan zitten. Jan Trom gaat op het puntje van de stoel zitten en trekt verlegen aan zijn baardje.
- 2: pag. 45 Daarna maakte moeder een boterham voor hem klaar. Ze legde er zelfs een plak snijkoek op, omdat het zo'n feestelijke dag was. Dik vond het heerlijk en viel er vol goede moed op aan. Nu was hij niet zo gauw bang voor een boterhammetje, maar deze was zo dik dat hij er bijna geen raad mee wist.
- 3: pag. 46 Toen moeder vertrokken was, nam de meester Dik en de andere nieuwelingen mee naar een lokaal waar een buitengewoon lange, magere juffrouw voor de klas stond. Ze zag er niet erg vriendelijk uit en ze was zo bleek en dun dat Dik haar met diep medelijden aanstaarde.
- 4: pag. 47 De juf werd nu werkelijk een beetje driftig en daardoor klonk haar stem zo scherp dat dik er niet langer aan twijfelde dat ze honger had. Opeens schoot het hem te binnen dat hij nog twee boterhammen in zijn broekzak had. Met een tevreden gezicht haalde hij ze tevoorschijn en gaf ze aan zijn juf. ...
- 5: pag. 47 Jan Vos kwam, maar het brood kreeg hij niet, want Dik vond het veel te lekker om zomaar te laten weggoien. Hij griste het dus weer uit jufs handen, nam er een paar flinke hapen van en propte de rest weer in zijn zak.
- 6: pag. 48 Ook Dik deed ijverig mee, Hij drukte zijn griffel zo hard op de lei dat het leek of hij er een gaatje in wilde duwen. En hij kraste daarbij zo akelig dat de juf de koude rillingen over haar magere rug voelde lopen.
- 7: pag. 49 De juf schudde moedeloos haar hoofd, ging door met haar werk en liet Dik aan zijn lot over. Hij had nu niets meer te doen en haalde daarom zijn brood weer tevoorschijn. Dat at hij rustig op, tot groot plezier van de andere kinderen, die proestten van het lachen.
- 8: pag. 51 Diks verbazing steeg ten top en ging over in hevige verontwaardiging. Het volgende moment stond hij boven op de bank, pakte zijn lei en begon daarmee op zijn buurman los te timmeren, zo hard dat de scherven in het rond vlogen.

Aandachtspunten bij het begeleiden van tableaux (<https://dramaonline.nl/tableaus/>)

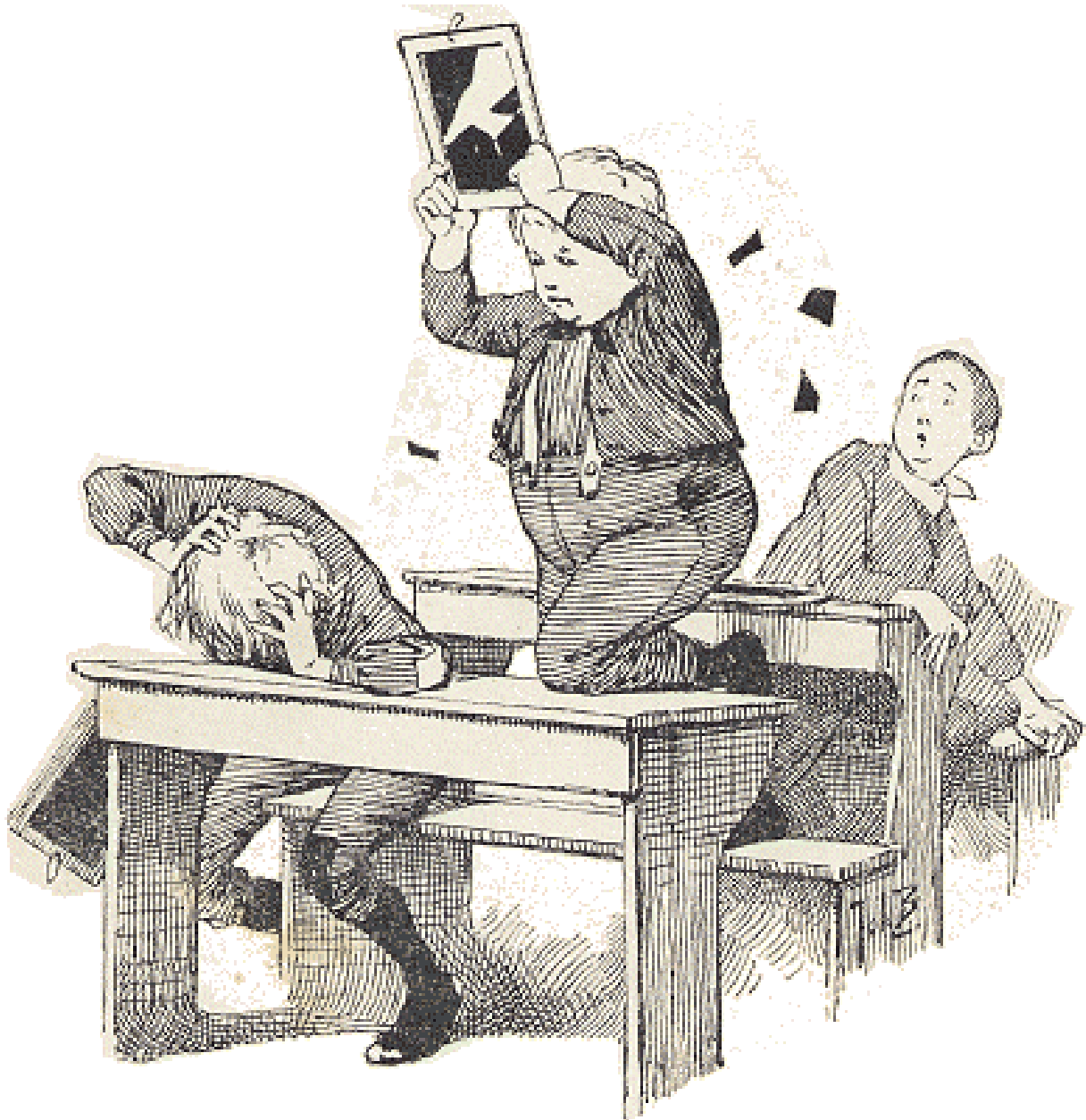
- Net als bij [pantomime](#) is het noodzakelijk dat de leerling het beeld met grote gebaren neerzet.
- Tijdens het bevroren mogen de leerlingen uiteraard rustig door blijven ademen en met hun ogen knipperen. Laat de leerlingen in een tableau ook altijd op twee benen staan.
- Zoals bij alle [spelvormen](#) is het ook bij tableaux van groot belang dat je een goede warming-up geeft. Kies hierbij bijvoorbeeld voor een oefening als 'Stop de dans', waarin de leerlingen alvast gewend raken aan het stilstaan en weer in beweging komen.
- De groepjes staan ontspannen op hun plek, pas als de tekst van hun scène voorbij komt schieten ze in de juiste houding. Daarna mogen ze weer ontspannen.

Oefening als warming-up: (dramaonline)

Stop de dans

De leerlingen dansen door de ruimte. Wanneer de muziek stopt, staan de leerlingen zo snel mogelijk stil. Dit herhaal je een aantal keer.

Variatie: voeg emoties toe. Als ik stop zeg, laat je volgende emotie zien: blij, boos, verbaasd, ondeugend, etc. Let op houding en gezichtsuitdrukking.



Colofon

De leerlijn Erfgoed is ontwikkeld door Angela Manders | ArteKino in opdracht van Cultuur en Techniek op School met dank aan Gemeente Zoetermeer, Stadsarchief Zoetermeer en Historisch Genootschap Oud Soetermeer.

Neem bij vragen contact op via info@cultuurentechniekschool.nl

Voor meer informatie: www.cultuurentechniekschool.nl

April 2024