

Titel: Geschiedenis.

Groep: 8.

Werkvorm(en): hoorspel.

Activiteit: De kinderen

Benodigheden: in iedere werkgroep één geschiedenisboek (optioneel). opdrachtkaarten voor de werkgroepen, kijk vooraf of die aansluiten bij hun voorkennis, pas ze anders aan.

Opmerking: tijdens de uitvoering van de hoorspelen zit het publiek met de rug naar de spelers toe. Je kunt de spelers ook achter een scherm o.i.d. plaatsen.

Inleiding.

De groep zit in een kring op stoelen. Vertel dat de dramales over hoorspel gaat. Vertel wat hoorspel is, dat het een geluidenverhaal betreft dat vooral vroeger voor de radio werd gemaakt.

Op de linkpagina is een link opgenomen waarmee je een filmpje over hoorspel aan je kinderen kan laten zien. Als je dit wil, doe het dan voorafgaand aan de les. Ook kun je een fragment van een hoorspel laten horen (van een Efteling-cd bijvoorbeeld), en geef vooral met eigen stemimitatie een indruk waar je naartoe wil.

Inventariseer welke geluiden kinderen met hun stem kunnen imiteren en doe dat meteen klassikaal. Als er dierengeluiden worden gemaakt hou dan voor ogen dat dieren geen letters kennen (een hond zegt niet 'waf' of 'blaf').

Warming up klassikaal.

Dolby surround. De groep zit in een kring op stoelen. Terwijl de groep met de handen voor de ogen zit, gaat een kwart van hen verspreid door het lokaal geluiden maken met een bepaald thema uit de geschiedenis. Die geluiden bereiden ze niet voor, het is een oefening en geen uitgewerkte presentatie. Op jouw teken stoppen ze daar mee, het publiek geeft applaus en mag daarna raden om welk thema het gaat.

Je kunt de uitvoerende groep kinderen kort de gang instrueren, staat de situatie dat niet toe dan staan de opdrachten nog als strook, bovenaan deze pagina. Deel die dan aan werkgroepen uit, ze mogen er één minuut naar kijken (deze opdracht dient spontaan te blijven).

Gladiatoren: trompetten, zwaardgevecht, gejoel, tijgers.

Wilde westen: paarden, smid, koeien, pistoolschoten, indianengeluiden (getrommel, gejoel).

1953 watersnoodramp: Vee op de vlucht, roeien, redden van mensen in het water, wind, hulpgeroep.

Piraterij: hijsen van de zeilen, meeuwen, zeemansliederen, gekraak van houten schip, papegaai, ander schip in de verte, kanonnen klaar maken, schoten, zwaard vechten.

Warming up tweetallen.

De groep staat in tweetallen in het lokaal, ze bepalen wie A is en wie B.

Instructie:

A sluit de ogen, B maakt een geluid. Dit hoeft in principe niks met geschiedenis te maken te hebben. Pas als B klaar is met het geluid opent A de ogen en raadt het, dit is een belangrijke regel voor deze oefening.

Doe dit een keer voor met een kind voordat de kinderen in tweetallen aan de slag gaan. De kinderen verzinnen verder zelf hun geluiden en wisselen zo lang om totdat je aangeeft dat ze weer mogen gaan zitten.

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling.

Instructie: Jullie maken zo een hoorspel over een bepaalde periode uit de geschiedenis. Kijk goed op de opdrachtkaart, eventueel mag je in je geschiedenisboek kijken voor aanvullende informatie (optioneel). We presenteren het zo, dat je niet te zien bent voor het publiek.

Bespreek kort de aandachtspunten op de werkkaarten en maak groepjes.

Groep 1: Jullie hebben als onderwerp Columbus.

Kijk in je geschiedenisboek voor meer informatie. Om je op weg te helpen staat hier een verslag van een zeeman uit die tijd (bron: webkwesties).

Maak een geluidenverhaal van jullie onderwerp.

Voorkom namen en woorden die de opdracht verraden.

Ga bij elkaar op de grond zitten en studeer het in.

Vergeet geluiden uit de omgeving niet (van de natuur bijvoorbeeld).

" Drie maanden kregen we geen goed voedsel te eten. We aten beschuit die niet langer beschuit was, maar beschuitspoeder waarin wormen kronkelden. Die hadden de beschuit helemaal aangevreten. Alles stonk naar de urine van de ratten. We moesten zelfs, om niet te sterven van de honger, stukken leer (stukken huid van dieren) eten. Dat rukten we van het schip af, waar het was aangebracht om het touwwerk niet te slijten. Deze stukken leer waren zo hard dat we ze vier of vijf dagen in zeewater moesten weken , om ze opnieuw soepel te maken. Daarna kookten we ze zodat deze konden kauwen. En ook waren we soms gedwongen om zaagsel of zelfs ratten te eten. Er werd zo'n jacht gemaakt op die ratten dat ze werden verkocht voor een halve dukaat (een dukaat is een geldstuk) per stuk."

Groep 2: Jullie hebben als onderwerp Egypte.

Kijk in je geschiedenisboek voor meer informatie. Om je op weg te helpen staat hier wat informatie over die tijd (bron: webkwesties).

Maak een geluidenverhaal van jullie onderwerp.

Voorkom namen en woorden die de opdracht verraden.

Ga bij elkaar op de grond zitten en studeer het in.

Vergeet geluiden uit de omgeving niet (van de natuur bijvoorbeeld).

Je ziet dat er 2 koninkrijken bestonden (Neder-Egypte en Opper-Egypte) Rond 3100 v. Chr. werden deze 2 rijken samengevoegd tot 1 groot rijk. Het grote Egypte werd geregeerd door een koning (Farao) Als een farao stierf, werd iemand anders in zijn familie koning. De farao's worden ook wel verdeeld in families. Dat noemen we dynastieën.

Het maken van een piramide kostte veel tijd en was zwaar werk.

Groep 3: Jullie hebben als onderwerp de *Middeleeuwen*

Kijk in je geschiedenisboek voor meer informatie. Om je op weg te helpen staat hier wat informatie over die tijd (bron: webkwesties).

Maak een geluidenverhaal van jullie onderwerp.

Voorkom namen en woorden die de opdracht verraden.

Ga bij elkaar op de grond zitten en studeer het in.

Vergeet geluiden uit de omgeving niet (van de natuur bijvoorbeeld).

Ridders, jonkvrouwen, kasteelheren, markiezen, koningen en koninginnen behoren tot de adel. Er waren maar weinig mensen echt rijk. Van de 100 mensen waren er misschien maar 2 van adel. Rijk zijn betekent niet dat je veel geld had. Als je rijk was, dan bezat je veel grond. (stukken land). De mensen van adel hadden dus veel stukken land. De adel gaf de grond die zij bezat in bruikleen bij arme mensen. Die mensen mochten dus leven op de grond van de adel. In ruil daarvoor moesten deze arme mensen (boeren) op het land werken. (Het land van de adel) De oogst (dat wat er op het stukje land verbouwd werd) was natuurlijk van de adel. Bijna alles moesten de boeren dus geven aan de "heer". (Met de heer bedoelen we de kasteelheer) Een deel van de oogst mochten de boeren houden, om van te kunnen leven. Als er gevaar dreigde (door oorlog bijvoorbeeld) konden de boeren bescherming krijgen in het veilige kasteel.

Groep 4: Jullie hebben als onderwerp de *Romeinen*

Kijk in je geschiedenisboek voor meer informatie. Om je op weg te helpen staat hier wat informatie over die tijd (bron: webkwesties).

Maak een geluidenverhaal van jullie onderwerp.

Voorkom namen en woorden die de opdracht verraden.

Ga bij elkaar op de grond zitten en studeer het in.

Vergeet geluiden uit de omgeving niet (van de natuur bijvoorbeeld).

De Patriciërs hadden dus de macht. Maar er was nog een andere groep die helemaal niets te vertellen had. Die groep mensen noemen we de plebejers. Na een felle strijd tegen de patriciërs kregen ook zij meer rechten. Er kwamen geschreven wetten die ervoor zorgden dat de patriciërs niet meer alleen de baas konden spelen. Ondertussen hadden de Romeinen al veel gebied veroverd. De Romeinen hadden sterke legers en hadden goede wapens. De soldaten moesten gehoorzamen aan de legeraanvoerder. (generaal) Deze legeraanvoerders hadden dus veel macht, want alle soldaten gehoorzaamden aan hem. De bekendste legeraanvoerder was Julius Ceasar. Hij veroverde veel gebieden, zoals Frankrijk (Gallië) en delen van wat nu Italië heet.

Groep 5: Jullie hebben als onderwerp *de Grieken*.

Kijk in je geschiedenisboek voor meer informatie. Om je op weg te helpen staat hier wat informatie over die tijd (bron: wikipedia).

Maak een geluidenverhaal van jullie onderwerp.

Voorkom namen en woorden die de opdracht verraden.

Ga bij elkaar op de grond zitten en studeer het in.

Vergeet geluiden uit de omgeving niet (van de natuur bijvoorbeeld).

Troje:

Omdat de Grieken er maar niet in slagen de stad Troje in te nemen bedenkt Odysseus een list. De Grieken bouwen een reusachtig houten paard waarin soldaten zich verschansen. Dit paard wordt 's avonds voor de poort achtergelaten, in de hoop dat het 's nachts door de Trojanen binnen de stadsmuren zal worden gehaald. Omdat de Grieken argwaan bij de kant van de Trojanen verwachten, laten zij Sinon buiten de poort achter, terwijl de rest van het Griekse leger zich op hun boten achter een heuvel verschanst. Sinon wordt, zoals de bedoeling was, aangetroffen door de Trojanen. Hij vertelt hen dat hij is achtergelaten omdat hij ruzie heeft met Odysseus, en dat het paard een geschenk is voor Pallas Athena, dat opzettelijk zo groot is gemaakt dat de Trojanen het niet binnen hun muren kunnen krijgen. Halen zij echter hun stadsmuur neer om het binnen te laten, dan zal Athena de veiligheid van de stad garanderen. De Trojanen trappen in de list, slaan een bres in hun eigen muur en halen het paard de stad in. Later die nacht komen de Griekse soldaten te voorschijn om de poort voor hun kompanen te openen. De verovering van Troje is een feit.

Gladiatoren: trompetten, zwaardgevechten, gejoel, tijgers.

Maak de geluiden verspreiden lopend door het lokaal, raak de luisteraars niet aan.

Wilde westen: paarden, smid, koeien, pistoolschoten, indianengeluiden (getrommel, gejoel).

Maak de geluiden verspreiden lopend door het lokaal, raak de luisteraars niet aan.

1953 watersnoodramp: Vee op de vlucht, roeien, redden van mensen in het water, wind, hulpgeroep.

Maak de geluiden verspreiden lopend door het lokaal, raak de luisteraars niet aan.

Piraterij: hijsen van de zeilen, meeuwen, zeemansliederen, gekraak van houten schip, papegaai, ander schip in de verte, kanonnen klaar maken, schoten, zwaard vechten.

Maak de geluiden verspreiden lopend door het lokaal, raak de luisteraars niet aan.